

Regeln und Vorschriften für Point Fighting

Altersklassen für Point Fighting – Kämpfe

Kinder:

Wenn ein Wettkämpfer¹ bei den Landesmeisterschaften in der Klasse *Kinder* qualifiziert ist, ist er berechtigt, in derselben Klasse bei den Weltmeisterschaften desselben Jahres anzutreten, auch wenn er vor Beginn der Weltmeisterschaften 13 Jahre alt wird.

Kadetten:

Wenn ein Wettkämpfer bei den Landesmeisterschaften in der Klasse *Kadetten* qualifiziert ist, ist er berechtigt, in derselben Klasse bei den Weltmeisterschaften desselben Jahres anzutreten, auch wenn er vor Beginn der Weltmeisterschaften 16 Jahre alt wird.

Junioren:

Wenn ein Wettkämpfer bei den Landesmeisterschaften in der Klasse *Junioren* qualifiziert ist, ist er berechtigt, in derselben Klasse bei den Weltmeisterschaften desselben Jahres anzutreten, auch wenn er vor Beginn der Weltmeisterschaften 18 Jahre alt wird.

Erwachsene:

Alle Wettkämpfer von 18 Jahren und älter werden als Erwachsene eingestuft.

Veteranen:

Einem Erwachsenen, der 35 Jahre oder älter ist, ist es gestattet, in beiden Kategorien, Erwachsene und Veteranen, anzutreten, wenn er dies wünscht.

Beachten Sie: Bei allen Meisterschaften auf Weltniveau, wo Ranglisten gültig sind, müssen Ausscheidungskämpfe gesetzt werden. Der Name eines jeden Wettkämpfers, sein Land und seinen Nummer müssen aufgelistet sein. Im Falle, dass nur ein Wettkämpfer im Finale steht, kann die Goldmedaille nicht in Ermangelung eines anderen Kandidaten vergeben werden. Der Wettkämpfer muss für den Weltmeistertitel kämpfen. **Kein Gegner** (aus welchem Grund auch immer): **kein WM Gold.**

¹ Im Folgenden wird auf das Aufführen der weiblichen Form verzichtet. Jedoch ist diese immer automatisch mit eingeschlossen.

Kampfflächen für Point Fighting:

- a) Die Kampffläche muss quadratisch sein. Jede Seite muss mindestens 7m lang sein (minimal 7x7) und höchstens 8m lang sein (maximal 8x8).
- b) Ringsherum um die Kampffläche muss ein Sicherheitszonenstreifen von 2 Metern freigehalten werden. Nur Kampfrichtertische dürfen innerhalb dieser Sicherheitszone platziert werden. Kein Zuschauer darf innerhalb dieser Zone sein. Der Sicherheitszonenstreifen kann markiert werden.
- c) Der Zeitnehmer und der Punktezähler befinden sich am Kampfrichtertisch mit dem Gesicht zum Hauptkampfrichter.
- d) Für den Fall, dass es nur 1 Kampffläche gibt, muss ausreichend Platz für die Sanitäter und das Rettungspersonal am Kampfrichtertisch vorgesehen sein.
- e) Der Kampfrichtertisch muss mit folgenden Gegenständen ausgestattet sein:
Die Karten für ein **Unentschieden**, Punktestandsanzeige, Stoppuhr, Jonglierball/Sitzsack², Papier und (Blei-)Stifte.

Runden:

Im Point Fighting Bereich betragen die Ausscheidungskämpfe in allen Altersklassen 1x2 Minuten Runden. Die Finalkämpfe betragen in allen Alterskategorien 2x2 Minuten Runden. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Extraregel: Es gibt keine Pause und es wird 1 Minute nachgekämpft. Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein *sudden death*, der denjenigen Kämpfer zum Sieger erklärt, der den ersten Punkt macht.

Der Wettkämpfer – ein aktuell mit Datum versehener Pass ist zur Teilnahme erforderlich

Der Wettkämpfer muss mit einer sauberen und angemessenen Ausrüstung gekleidet sein. Die Wettkämpfer sollten ein sauberes T-Shirt und eine lange Hose tragen. Die Hose muss bis zu den Füßen reichen und unten offen sein. Es sollten dort keine Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe sein. Traditionelle Karate GI's oder Tae Kwon Do Uniformen (Doboks).

Die Wettkämpfer dürfen keinerlei Gegenstände aus Metall tragen, die dem Gegner Verletzungen zufügen könnten. Piercings, Ketten, Armbanduhren sowie Ohringe sind nicht erlaubt. Brillen sind verboten; weiche Kontaktlinsen sind zulässig, aber auf eigenes Risiko des Kämpfers. Die Wettkämpfer dürfen Embleme ihrer jeweiligen Schulen, Vereine oder Sponsoren tragen. Namen und Slogans/(Werbe-)Sprüche sind erlaubt, solange diese Sitte und Anstand des Publikums/der Öffentlichkeit nicht verletzen. Stirnbänder, Haarnetze und

² (zum Werfen beim Runden-Ende)

Hals-/Kopftücher/Schals sind nicht erlaubt, da sie rutschen könnten. Lange Haare müssen zusammen gebunden werden. Dies sollte mit einem elastischen Haarband gemacht werden. Haarklammern sind nicht erlaubt.

Die Ausrüstung des Wettkämpfers

Kopfschutz

Mundschutz

Offene Handschuhe; die Daumen und Finger müssen geschlossen sein

Fußschützer

Tiefschutz (Männer und Frauen) – muss unter der Kleidung getragen werden; Schienbeinschützer müssen unter der Kleidung getragen werden; und Brustschutz für weibliche Junioren, Erwachsene und Veteranen ist zwingend erforderlich.

Zusätzlich dürfen die Wettkämpfer Folgendes tragen:

Handbandagen; maximal 3,5 Meter lang; jedoch **kein Tape** auf der Faust oder den Knöcheln, Ellenbogen- oder Knieschützer
Brustschutz für Mädchen wird empfohlen

Die Berechtigung des Kampfrichters

1. Der Kampfrichter, der Präsident des Weltverbandes und der Arzt sind die einzigen Personen, die die Runde stoppen können.
2. Der Kampfrichter darf einem Wettkämpfer, der die Kampffläche 3x in ein und derselben Runde verlässt, 1 Punkt abziehen.
3. Der Kampfrichter darf einen Wettkämpfer disqualifizieren, der die Kampffläche in ein und derselben Runde 4x von Zeit zu Zeit verlässt.
4. Der Kampfrichter darf einem Wettkämpfer wegen Meinungsverschiedenheiten, nachdem selbiger schon verwart wurde, einen Punkt abziehen.
5. Der Kampfrichter darf einem Wettkämpfer wegen Meinungsverschiedenheiten seitens des Coaches, nachdem selbiger schon verwart wurde, einen Punkt abziehen.

6. Der Kampfrichter darf einem Wettkämpfer für schweres, unsportliches Verhalten von ihm selbst oder seinem Coach einen Punkt abziehen.
7. Der Kampfrichter darf einen Wettkämpfer disqualifizieren, wenn er nicht an der Wettkampffläche erscheint, nachdem er bereits wiederholt für seinen Kampf ausgerufen wurde (normalerweise wird 1 Minute gestattet).
8. Der Kampfrichter kann einen Wettkämpfer disqualifizieren, der mit ungeeigneter Wettkampfausrüstung an der Kampffläche erscheint und selbige nicht in der ihm bewilligten Zeit (gegen eine intakte, geeignete Ausrüstung) austauschen kann (normalerweise wird 1 Minute gestattet).

Dinge, die ein Kampfrichter nicht tun darf:

1. Der Kampfrichter darf einen Wettkämpfer nicht aus irgendwelchen anderen Gründen als den o.g. disqualifizieren.
2. Der Kampfrichter darf zu keiner Zeit irgendwelche Regeln aufstellen, ver-, ab- oder ändern.
3. Der Kampfrichter darf keine Wertung durch die Punktrichter umstoßen, es sei denn, es ist eine Minderheitswertung.
(Jedoch: Falls gegen eine Regel verstoßen wurde, und der Punktrichter dies nicht wusste, darf die Wertung umgestoßen werden).

Beginn, Unterbrechung und Ende/Beendigung von Wettkämpfen

Der Wettkampf wird von einem Hauptkampfrichter und 2 Seitenrichtern gerichtet, die dem HKR immer gegenüber stehen. Die Seitenrichter müssen sich während des Kampfes bewegen und dürfen nicht immer auf derselben Stelle stehen.

Überprüfung der Wettkampfausrüstung

Die Seitenrichter haben die Schutzausrüstung der Wettkämpfer zu überprüfen. Jeder (Kampf)richter ist für den Wettkämpfer an seiner Seite der Fläche verantwortlich. Er kontrolliert vom Kopf an abwärts bis zu den Zehen. Bei weiblichen Wettkämpfern werden Brust- und Tiefschutz nur durch Fragen überprüft. Dies ist auch bei KINDERN und JUNIOREN der Fall (dies erfüllt die Kinder Sicherheitsbestimmungen).

Wird im Falle einer Verletzung festgestellt, dass der Wettkämpfer nicht die korrekte Schutzausrüstung trägt, wird er sofort disqualifiziert.

Der (Seiten)richter ist auch für Folgendes verantwortlich: dass der Wettkämpfer keinerlei Schmuck oder Metall trägt, und dass die Zehnägel kurz (geschnitten) sind. Brillen dürfen während des Kampfes nicht getragen werden. Es gibt keine Ausnahmen. Dies schließt (auch) speziell angefertigte, unzerbrechliche Sportbrillen mit ein. Es dürfen auch keine an Helmen befestigten Gesichtsmasken getragen werden. Weiche Kontaktlinsen sind zulässig, aber auf eigenes Risiko des Kämpfers.

Tief-, Schienbein- (und Brustschutz für weibliche Junioren, Erwachsene und Veteranen) müssen unter der Kleidung getragen werden. Ein Brustschutz für weibliche Kinder wird empfohlen.

Kampfbeginn:

Der Hauptkampfrichter nimmt seinen Platz in der Mitte zwischen den Wettkämpfern ein und schaut zum Kampfrichtertisch. Er hat zu überprüfen, dass die Seitenkampfrichter bereit sind zu starten, dass der Zeit- und Punktestandsnehmer bereit sind zu beginnen, und dass sich der Ringarzt am Kampfrichtertisch oder dicht bei in der Halle befindet. Zu letzt sollte er ein Auge auf die sichtbaren Wertungskarten haben, dass diese keine Punkte oder Verwarnungen anzeigen; es sei denn, es handelt sich um einen Teamfight.

Nach dem Kommando "shake hands" oder "touch gloves" oder "bow" zu den Wettkämpfern, startet er den Kampf mit dem Kommando "fight".

Unterbrechung:

Wenn der Hauptkampfrichter einen durch einen der beiden Wettkämpfer erzielten Punkt anerkennt, hat er SOFORT seine Hand zu heben; dann stoppt er den Kampf, indem er „stopp“ sagt und beide Wettkämpfer gehen zurück auf ihre Startposition. Der Kampf läuft noch!

Der Hauptkampfrichter kehrt auch schnell zu seiner Startposition zurück und zeigt mit seiner Hand in die Richtung desjenigen Wettkämpfers, der den Punkt erzielt hat. Er hat zu den Seitenrichtern zu schauen und, im Falle einer Mehrheitsentscheidung, hat er die Punkte zu geben und den Punktestand bekannt zu geben.

Nachdem er den/die Punkt(e) gegeben hat, sollte er den Wettkampf wieder mit dem Kommando „fight“ beginnen lassen. Der Hauptkampfrichter sollte immer ein Auge auf den Kampfrichtertisch haben, um sicherzugehen, dass die sichtbaren Wertungskarten die zutreffenden Punkte und Verwarnungen anzeigen.

Wichtiger Hinweis: Wenn die Seitenrichter den Punkt durch Heben ihrer Hände nicht zeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf gestoppt hat, ist die einzig mögliche Entscheidung

„keine Wertung“. Die Hand zu heben oder einen Punkt nach dem Kommando „stopp“ anzuzeigen ist zu spät und unzulässig.

Außer dem Kampfrichter können nur der Arzt/Sanitäter und der Leiter einen Wettkampf stoppen. Der Coach darf für seinen Wettkämpfer das Handtuch werfen, wenn er vom Wettkampf zurücktreten möchte.

Der Kampfrichter hat die Zeit zu stoppen, wenn ein Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche ist, um Verwarnungen, Strafpunkte und zusätzliche 10 Sekunden Strafzeit auszusprechen; oder wenn die Schutzausrüstung nicht richtig sitzt/passt.

Wettkampfbende:

Die Kampfzeit ist vorüber, wenn der Zeitnehmer „stopp“ ruft und gleichzeitig den Jonglierball/Sitzsack auf die Kampffläche wirft. Der Kampf ist auf jeden Fall vorbei, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf endgültig durch das Kommando „stopp“ beendet; und nicht eher.

In Ausscheidungskämpfen endet ein Kampf durch TKO bei einem Unterschied von 10 Punkten, z.B. 10 / 0 und 12 / 2 auf internationalen Turnieren.

Wird ein Punkt in der Zeit zwischen „Zeitende“ und „Kampfbende“ erzielt, ist dieser Punkt gültig. Der Hauptkampfrichter dreht sich zu dem Kampfrichtertisch, nimmt je eine Hand von beiden Wettkämpfern und zeigt den Gewinner, indem er den Endpunktstand bekannt gibt.

Wettkampfbregeln

Trefferfläche:

Vorderseite des Kopfes, Hinterkopf und Seiten des Kopfes ; Vorderseite und Seiten des Oberkörpers ; Feger unterhalb der mittleren Wade

Jede Aktion muss kontrolliert und zeitlich gut abgepasst sein.

Ein zu Boden gegangener Gegner darf nur innerhalb der darauf folgenden 3 Sekunden geschlagen werden.

Der Kampfrichter zählt im Kopf bis 3, bevor er „stopp“ ruft. Im Falle, dass ein Wettkämpfer auf den Boden fällt, kommt die 3-Sekunden-regel zur Anwendung.

Verbotene Handlungen

Feger und Tritte zu Knie und Oberschenkel (low kick); Tritte und Schläge zur Leistengegend/zum Genitalbereich; Tritte und Schläge in den Rücken oder auf den Kopf;

Kratzen, beißen, spucken, verbale Attacken zu den Kampfrichtern oder zum Gegner

Tritte und Schläge nach dem Kommando "Stopp" ; Unkontrollierte Aktionen

Verlassen der Wettkampffläche oder zu Boden fallen, um Zeit zu schinden

Es ist nicht üblich, die Zeit zu stoppen, um Punkte zu (ver)geben, jedoch stoppt der Kampfrichter die Zeit, um eine Verwarnung oder einen Minuspunkt zu geben. Bei Point Fighting Wettkämpfen ist nur 1 Coach erlaubt und er hat zu sitzen (nicht stehen). Sollte der Coach meinen, dass eine Regelverletzung vorliegt, darf er dies dem Kampfrichter in der Mitte durch das Zeichen „T“ für „time“/Zeit anzeigen. Zu keiner Zeit jedoch darf der Coach die Kampffläche betreten.

Der Kampfrichter darf einen Strafpunkt geben.

Auf jeder Kampffläche agieren die Kampfrichter gleichermaßen als „Ringkontrolleur“. Sie sind dafür verantwortlich, dass auf ihren jeweiligen Kampfflächen alle WKC-Regeln korrekt angewendet werden. Auch sind sie dafür verantwortlich, dass neutrale Kampfrichter die Aufsicht haben/im Einsatz sind. (D.h., dass sie beispielsweise nicht aus demselben Verein/Land kommen.)

Point Fighting Techniken

Erlaubte Techniken

Jab und (reverse) Punch, Back Fist, Ridge Hand, Seitwärtstritt, Vorwärtstritt, gedrehter Back Kick, Roundhouse Kick (baldung), Hook Kick, Crescent Kick, Axe Kick, (Fuß-)Feger, gedrehter (Fuß-)Feger

Verbotene Techniken

Schläge mit der Innenhand (Ohrfeige), gedrehte Back Fist, Knife Hand; Ellenbogenschläge, Schubsen mit den Armen, Low Kicks, Kniestöße, Kopfstöße, der Einsatz/das Benutzen von Oberschenkeln.

Punkte

Die korrekte Definition eines Punktes ist: Wenn eine erlaubte Technik eine erlaubte Trefferfläche mit angemessener Kraft trifft. Auch muss der punktende Wettkämpfer auf seinen Füßen (stehen) bleiben; so muss die Technik z.B. komplett ausgeführt werden, um zu punkten, es sei denn, der Wettkämpfer wird auf den Boden geworfen oder geschubst.

Jede sauber ausgeführte und gut kontrollierte Technik, die mit leichtem Kontakt auf eine erlaubte Trefferfläche ausgeführt wird, punktet – je nach Schwierigkeitsgrad – folgendermaßen:

Alle Schläge: 1 Punkt

Fußfeger: 1 Punkt (man wird „gefegt“, wenn nach dem gegnerischen Angriff irgendein anderer Körperteil als die Füße den Boden berühren und das Gleichgewicht gebrochen wird, und ein Anschluss-Fußfeger nicht erlaubt ist)

Feger und nachgesetzter Punch. 2 Punkte

Tritt zum Körper. 1 Punkt

Tritt zum Kopf: 2 Punkte

Gesprungener Tritt zum Körper: 2 Punkte

Gesprungener Tritt zum Kopf: 3 Punkte

Regeländerungen/zusätzliche Regeln nur für das Point Fighting der Älteren

Jegliche Form von Fegetechniken ist nun erlaubt. Der angreifende Kämpfer darf als Hilfestellung mit seinen Händen den Boden berühren, um eine erlaubte Technik auszuführen; jedoch darf er nicht zu Boden gehen; d.h., er muss auf seinen Füßen bleiben. Bodenfeger sind nicht erlaubt.

Jegliche Feger: 1 Punkt Folgetechnik: 2 Punkte (nur Handtechniken)

Scheren Take Down: 2 Punkte (keine Folgetechnik erlaubt)

Wertungen:

Die wertenden Kampfrichter zählen nun Meinungen; nicht Fähnchen.

Die Wertung wird durch den Hauptkampfrichter vorgenommen, der ausschließlich dem Mehrheitsprinzip folgt.

Wenn der Kampf- oder die Seitenrichter einen Treffer sehen, müssen sie dieses SOFORT anzeigen. Nach jeder anerkannten Technik müssen der Kampf gestoppt und die Wertung angezeigt werden. Punkte werden nur bei einstimmiger oder Mehrheitsentscheidung durch den Kampf- und die Seitenrichter vergeben (Wertung 3:0 oder 2:1). Wenn es keine Mehrheitsentscheidung gibt, ist die einzig mögliche Wertung: keine Wertung.

In jedem Fall muss der Hauptkampfrichter seine eigene Meinung anzeigen; er kann keine Wertung geben, ohne seine (eigene) Hand zum Anzeigen eines Punktes gehoben zu haben, bevor er den Kampf stoppt, falls es keine Mehrheit gibt.

Beispiel: Falls nur ein Seitenrichter einen Punkt gibt, der zweite Seitenrichter „nichts gesehen“ oder „keine Wertung“ anzeigt und der Hauptkampfrichter seine Hand nicht gehoben hatte, BEVOR er den Kampf stoppte, ist die einzig mögliche Entscheidung: Keine Wertung.

Beispiel: Wenn 2 Seitenrichter eine Überschneidung/einen Zusammenstoß sehen und beiden Kämpfern Punkte geben, jedoch der dritte Seiten-(richter) nur einem der Kämpfer Punkte gibt, ist die Wertung „keine Wertung“, oder der Kampfrichter muss für beide Kämpfer eine Wertung aussprechen.

Wir zählen die Meinungen der Seitenrichter, aber nicht ihre „Arme und Finger“, das sagte die Mehrheitseinscheidung „Überschneidung/Zusammenstoß“ (2:1).

Im Falle einer Überschneidung/eines Zusammenstoßes, bei der/dem beide Wettkämpfer gepunktet haben, gibt der Kampfrichter jedem Kämpfer 1 Punkt.

Nach dem Kommando „Stopp“ die Hand zu heben oder einen Punkt anzuzeigen ist zu spät und unzulässig.

Austrittsregel: Austritt bedeutet, dass der komplette Fuß außerhalb der Kampffläche sein muss. Im Falle eines Austritts muss der angreifende Wettkämpfer innerhalb der Kampffläche bleiben, um punkten zu können. Falls der Verteidiger aus der Wettkampffläche austritt, ist der Treffer gültig. Falls sich der Hauptkampfrichter über die Wertung seiner Seitenrichter nicht sicher ist, muss er die Zeit stoppen und seine Seitenrichter erneut fragen; anschließend muss er das Kommando „score“/„Wertung“ geben und ebendiese Wertung ist gültig. Diese Situation kommt nicht sehr häufig vor. ABER: Wenn der komplette Fuß aus der Kampffläche heraus tritt, jedoch dann unmittelbar wieder zurück in die Kampffläche gesetzt wird, darf der

Ringrichter den Kampf weiter „laufen“ lassen, um zu gewährleisten, dass der Kampf flüssig „läuft“, und um dem Angreifer nicht den Vorteil abspenstig zu machen.

Mögliche Meinungen von Kampf- und Seitenrichtern, die durch klare Handzeichen angezeigt werden müssen:

Meinung:

Ja, ich sah den Punkt. Nein, ich sah nichts.

Ja, ich sah die Bewegung, aber da war kein Treffer.

Der Wettkämpfer trat aus der Wettkampffläche heraus.

Beide Wettkämpfer trafen (Überschneidung/Zusammenstoß). Verbotene Techniken.

Zeichen:

Heben der Hand und Anzeigen der Wertung gekreuzt. Beide Hände sind vor dem Gesicht

Beide Hände sind vor den Beinen gekreuzt. Auf die Flächenlinie zeigen und den Arm bewegen.

Beide Hände heben und alle Punkte anzeigen. Den Arm heben und die Hand kreisen.

Zusätzliche mögliche Handzeichen, die der Hauptkampfrichter benutzen kann:

Um dem Kämpfer eine Verwarnung aussprechen oder einen Strafpunkt (Minuspunkt) geben zu können, muss der Hauptkampfrichter den Kämpfer in Kenntnis setzen, warum er betrafft wurde. Er hat dies auf klare und bestimmte Weise zu tun.

Zuerst hat er das Foul zu nennen und das Zeichen dafür anzuzeigen, dann hat er seinen Finger zu „schwingen“ und laut und klar „NO“ zu sagen.

Meinung:

Zu starker/harter Kontakt Erlaubte Technik zu einer unerlaubten Trefferfläche

Verdeckte Wertung Halten oder Fassen

Den Rücken zudrehen oder weglaufen Sprechen während des Kampfes

Im Point Fighting wird Folgendes, Nachstehendes nicht gewertet:

Mögliche Situationen:

Zeichen:

Die Faust in die eigene Hand schlagen (Auf) die verbotene Fläche zeigen

Den Rücken zu drehen und einen Punch ausführen/schlagen

Seinen eigenen Arm halten und (daran) ziehen

Ebenso:

Öffnen und Schließen von Fingern und Daumen

Im Falle eines Schlages, der beim Gegner Benommenheit hervorruft, muss der Kampfrichter zu allererst die Zeit stoppen. Dann muss er seine Seitenrichter fragen: „Was habt ihr gesehen? War da ein Foul oder nicht?“. Wenn die Mehrheit ein „Foul“ feststellt, muss der Kampfrichter den Angreifer bestrafen. Wenn sie einen „Unfall“ feststellt, gibt es keine Strafe.

Wenn einer der Wettkämpfer verletzt ist, ist es einzig und allein die Entscheidung des Ring-Arzt es den Kampf zu stoppen; oder aber der Wettkämpfer selbst oder der Coach will vom Kampf zurücktreten.

Der Kampfrichter kann nicht feststellen, wie schwer ein Wettkämpfer verletzt ist; er muss einen Arzt holen!

Wenn einer der Wettkämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Fouls vorbei ist, wird der schuldlose Wettkämpfer als Sieger erklärt. Im Falle eines Unfalls kommt derjenige Wettkämpfer in die nächste Runde, der weiterkämpfen kann.

Wenn ein Sportler keine Kondition mehr hat, erklärt der Kampfrichter – nach Diskussion mit seinen Seitenrichtern – RSC.

Verwarnungen und Strafpunkte

Alle Regelverstöße/~verletzungen, je nachdem wie schwerwiegend sie sind, dürfen oder werden Verwarnungen, Straf-, (Minus-)punkten oder sogar Disqualifizierung(en) zur Folge haben. Verwarnungen werden mit durch das Turnier genommen (kumuliert). Nur Teamkämpfe starten wieder ohne Verwarnung(en) vom Vorkampf. Verwarnungen für „Austritt“ werden getrennt von Verwarnungen für andere Verstöße gewertet.

Es liegt im Ermessen des Kampfrichters einen Minuspunkt anstelle einer Verwarnung zu geben, wenn der Verstoß in seinen Augen zu stark war (ständiges Hinfallen oder Zeit schinden).

Wenn ein Wettkämpfer absichtlich aus der Wettkampffläche heraustritt oder sich weigert, zu kämpfen, hat der Kampfrichter die Möglichkeit, 10 Sekunden nachkämpfen zu lassen. Dies gilt unabhängig von anderen Verstößen.

Es ist nicht üblich, die Zeit zu stoppen, um Punkte zu geben.

Die Verwarnungen und Straf-, (Minus-) Punkte werden für den Gebrauch aller verbotenen Techniken und Handlungen vergeben; ebenso wie für jegliche verbotenen Handlungen seitens der Coaches.

Das Verfahren für Verwarnungen ist im Point Fighting normalerweise wie folgt:

1. Verwarnung 2. Verwarnung 3. Verwarnung = 1. Minuspunkt

2. Minuspunkt = Disqualifikation; der Kampf ist vorbei

Das Verfahren für absichtliches Heraustreten aus der Kampffläche ist normalerweise wie folgt:

1. Verwarnung 2. Verwarnung 3. Verwarnung = 1. Minuspunkt.

2. Minuspunkt = Disqualifikation; der Kampf ist vorbei

Sicherheitsregeln/-vorkehrungen für den Wettkampf

Die Anwesenheit eines Arztes ist bei nationalen und internationalen Turnieren obligatorisch; bei Weltmeisterschaften müssen es 2 sein. Ebenso müssen ein Erste-Hilfe Team und ein Rettungswagen vor Ort sein.

Wettkämpfer dürfen nur teilnehmen, wenn sie total gesund sind. Bei Verdacht von Krankheit muss der Wettkämpfer von dem Arzt/den Sanitätern vor Ort untersucht werden; diese

entscheiden, ob der Wettkämpfer teilnehmen darf oder nicht. Ihre Entscheidung ist endgültig/rechtskräftig.

Brillen sind verboten; weiche Kontaktlinsen sind zulässig, jedoch auf eigenes Risiko des Kämpfers. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika unmittelbar vor oder während eines Wettkampfes verabreicht/konsumiert werden.

Während sämtlicher Wettkämpfe müssen der Arzt/die Sanitäter an der Kampffläche in der Nähe des Zeitnehmers sein.

Sollten der Arzt/die Sanitäter nicht anwesend sein, hat der Kampf so lange ununterbrochen/ausgesetzt zu werden, bis er/es wieder zurückkehrt/zurückkehren.

Der Arzt/die Sanitäter dürfen den Austragungsort der Wettkämpfe erst verlassen, wenn der letzte Kampf ausgetragen wurde, und nachdem der Arzt sich selbst davon überzeugt hat, dass keine weitere medizinische Anwesenheit erforderlich ist.

Die Entscheidungen des Arztes/der Sanitäter sind in jedem Fall endgültige/rechtskräftige Entscheidungen.

Proteste und Neuerungen/Änderungen bei Europa- und Weltmeisterschaften

Die Wertung des Kampfrichters und der Seitenrichter ist endgültig/rechtskräftig

Proteste gegen die Entscheidungen eines Kampf- oder Seitenrichters können nur in dem Falle akzeptiert werden, wenn die Wettkampffregeln nicht korrekt angewendet wurden.

Das Urteil eines Kampf-/Seitenrichters, das am Ende eines jeden Kampfes (ab)gegeben wird, soll verbindlich sein und darf nur in dem Fall geändert werden, wenn der Hauptkampfrichter und der Präsident der WKC befinden, dass einer der folgenden Sachverhalte eingetreten ist:

a) Ein Komplott/eine Verschwörung hat stattgefunden oder es ist eine verbotene Abmachung eingegangen worden, die das Wettkampfergebnis beeinträchtigen/vortäuschen soll.

b) Eine klare Verletzung der WKC Regeln und Vorschriften, die direkt den Ausgang des Kampfes beeinträchtigt/vortäuscht, wurde begangen.

Proteste sollen an den Hauptkampfrichter gerichtet werden und sollen den Grund für die Beschwerde – zusammen mit etwaigem bestätigendem Beweis, dass eine falsche Entscheidung getroffen wurde – in angemessener Art und Weise darlegen (Videomaterial wird berücksichtigt). Der Hauptkampfrichter entscheidet über den Protest, nachdem er die Aussagen von der protestierenden Seite und den betroffenen Kampfrichtern angehört hat. (Videomaterial darf berücksichtigt werden). Seine Entscheidung ist endgültig/rechtskräftig.

Sollte einer der nachstehenden Punkte stattfinden, darf der Kampfrichter im Interesse der Fairness, nachdem er sich mit seinen Seitenrichtern beraten hat, Zeit nachkämpfen lassen („time on“) mit einem Minimum von 5 Sekunden.

- a) Wenn ein Ringrichter versäumt die Zeit zu stoppen, wenn er es hätte tun müssen.
- b) Wenn der Zeitnehmer die Zeit nicht gestoppt hat, als er angewiesen wurde, dies zu tun.
- c) Wenn es einen technischen Fehler im Zeitnehmer-System gab.

W.K.C. Regeln werden durchgesehen, überarbeitet und aktualisiert
(Wenn und wo es als notwendig angesehen wird)
Urheberrecht alle rechte vorbehalten

Dieses Regelwerk ist Eigentum des WKC Germany. Das World Karate und Kickboxing Council wird in Deutschland unter dem Namen World Kickboxing Council Germany vertreten und durch Herrn Peter-Siegfried Spallek 10. Dan als kommerzielles Unternehmen, unter dem Dach der Sportschulen Peter S. Spallek, geführt.

TM