



**WAKO Switzerland**

Schweizerischer Kickboxverband  
Fédération Suisse de Kickboxing  
Federazione Svizzera di Kickboxing  
Swiss Kickboxing Federation

 | Member

# Kickboxen

## Offizielles Reglement: Sportordnung und Wettkampfregeln

für folgende Disziplinen mit Niederschlagsverbot:

**Point Fighting / Light Contact und Kick-Light**

---

# WAKO SWITZERLAND

*Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden stets nur die männliche Form bezeichnet, gemeint ist immer auch die weibliche.*

---

## INHALTSVERZEICHNIS



1. Definition.....	4
2. Altersgrenzen .....	4
3. Wechsel von der Kategorie B (Anfänger) in die Kategorie A (Fortgeschrittene) .....	4
4. Gewichtsklassen .....	5
5. Wiegen / Möglichkeit von Mehrfachstarts .....	7
6. Messung Grösse (Junioren).....	8
7. Kampfsportbekleidung .....	8
7.1.Point Fighting und Light Contact .....	8
7.2.Kick-Light .....	8
7.3.Allgemein .....	8
7.4.Religiöse Sonderregelung .....	8
8. Schutzbekleidung .....	9
8.1. Handschutz.....	9
8.2. Kopfschutz .....	9
8.3. Fusschutz.....	9
8.4. Schienbeinschutz .....	9
8.5. Brustschutz .....	10
8.6. Mund- und Zahnschutz.....	10
8.7. Tiefschutz .....	11
8.8. Handbandagen .....	11
9. Kampftechniken.....	12
9.1.Point Fighting / Light Contact und Kick-Light.....	12
9.2.Allgemein für Point Fighting, Light Contact und Kick-Light .....	12
10. Kampfzeiten .....	12
11. Wettkampffregeln .....	12
12. Wertungen.....	14
12.1.Definition Treffer .....	14
12.2.Wertung .....	14
12.3.Punktevergabe.....	15
12.4.Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting .....	15
12.5.Kampfentscheidung.....	15
12.6. Sieg durch Nichtantreten.....	16
12.7. Abbruch ohne Entscheidung .....	16
12.8. Verweisung .....	16
12.9. Entscheidungsänderungen.....	16
13. Proteste .....	16
14. Betreuer, Coaches .....	16
15. Sanitätsteam .....	17
16. Schieds- und Punkterichter.....	17
16.1.Rechte und Pflichten des Schiedsrichters .....	17
16.2.Aufgaben des Schiedsrichters .....	18
17. Punkterichter .....	19
18. Zeitnehmer .....	19
19. Offizielle.....	20
19.1.Schiedsrichter-Kommission.....	20
19.2.Sportchef.....	20
20. Anti-Doping.....	20
21. Versicherung .....	20
22. Kämpferpass/Lizenz für Mitglieder .....	20

23. Tageslizenz & Startgebühr für Nicht-Mitglieder .....	21
24. Minderjährige.....	21
25. Preise .....	21

# **Offizielles Reglement: Point Fighting / Light Contact und Kick-Light (Disziplinen mit Niederschlagsverbot)**

**Dieses Reglement entspricht dem Regelwerk des Weltverbands WAKO IF.**

## **1. Definition**

### **Point Fighting und Light Contact:**

Das Ziel ist bei beiden Disziplinen, mehr Treffer als der Gegner zu erzielen. Beim Light Contact wird im Gegensatz zum Point Fighting nicht nach jedem erzielten Treffer unterbrochen, sondern weitergekämpft. Das Tragen von Schutzausrüstung (Handschuhe, Fuss- und Schienbeinschutz, Kopfschutz, Tiefschutz, Brustschutz bei Frauen und natürlich ein Gebisschutz) ist Pflicht.

Light Contact und Point Fighting sind beides Kickbox-Disziplinen mit dem Ziel, den Gegner nicht mit voller Kraft zu besiegen. Schläge und Kicks müssen auf die legalen Zonen des Körpers des Gegners mit Fokus, Schnelligkeit und Entschlossenheit treffen. Voraussetzung für jeden Wettkampf ist eine ehrenhafte, ehrliche und gerechte Haltung des Kämpfers.

Die Kämpfe finden auf den Kampfsportmatten statt. Alle Techniken müssen mit vernünftiger Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die das Ziel nur touchiert, darf nicht gewertet werden. Gesprungene Techniken zählen nur, wenn sie innerhalb der Matte treffen. Der Mattenrichter (Referee) ist verantwortlich für die Sicherheit des Kämpfers und stellt die Handhabung des Regelwerks sicher.

## **2. Altersgrenzen**

- a. Kämpfer bis zum 16. Altersjahr starten in der Kategorie Junioren. Damit eine Teilnahme für die Junioren möglich ist, benötigen diese eine schriftliche Vollmacht, die vom gesetzlichen Vertreter unterzeichnet wurde. Die Vollmacht des gesetzlichen Vertreters ist gültig für das gesamte Jahr, in welchem diese unterzeichnet wurde. Ist keine Vollmacht vorhanden, ist eine Teilnahme nicht möglich.
- b. In die Kategorie Erwachsene wechseln Jugendliche ab 16 Jahren. Der Kämpfer muss mit einem Ausweis das Alter am Veranstaltungsort belegen können, ansonsten keine Teilnahme möglich ist.
- c. Kinder dürfen ab dem 8. Altersjahr an Turnieren teilnehmen.

## **3. Wechsel von der Kategorie B (Anfänger) in die Kategorie A (Fortgeschrittene)**

- a. Die Kategorien B (Anfänger) und A (Fortgeschrittene) gibt es nur bei den Erwachsenenkategorien Point Fighting und Light Contact.
- b. Es ist möglich, dass jemand ohne Erfahrung in der Anfängerkategorie B an Turnieren in der Kategorie für Fortgeschrittene A starten kann. Voraussetzung ist, dass die kämpferischen Fähigkeiten für diese Kategorie auch vorhanden sind.
- c. Der Aufstieg von der Anfängerkategorie B in die Kategorie für Fortgeschrittene A ist grundsätzlich dann erforderlich, wenn ein Kämpfer maximal zwei Jahre lang in der Anfängerkategorie B an Turnieren teilgenommen hat. Ausnahmen sind nur in speziellen Fällen denkbar, zum Beispiel wenn jemand in zwei Jahren lediglich an ca. zwei bis drei Turnieren teilgenommen hat und die kämpferischen Fähigkeiten nicht für die Kategorie für Fortgeschrittene vorhanden sind. Bei einer solchen Konstellation ist die Teilnahme in der Anfängerkategorie B auch für ein weiteres Jahr möglich. Für diese Ausnahmeregelung bedarf es der Zustimmung des Sportchefs.
- d. Junioren, welche nach dem 16. Lebensjahr zu den Erwachsenen wechseln, können bei Bedarf direkt in der Kategorie A (Fortgeschrittene) starten.
- e. Kämpfer, welche bereits in der Kategorie A (Fortgeschrittene) Wettkämpfe absolviert haben, können nicht mehr in die Kategorie B (Anfänger) zurückwechseln, egal, wie lange sie nicht mehr an Turnieren teilgenommen haben.

#### 4. Gewichtsklassen

Sollten nicht genügend Anmeldungen eingehen, um Paarungen nach den offiziellen Gewichtsklassen gestalten zu können, so ist es der Turnierleitung vorbehalten, Kategorien zusammenzulegen.

##### **Kategorien & Gewichtsklassen Point Fighting**

###### **Point Fighting Männer B (Anfänger)**

Kategorien
- 70 kg *
+ 70 kg *

\* Startberechtigung ab dem **14. Altersjahr**

###### **Point Fighting Männer A**

###### **(Fortgeschrittene)**

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 75 kg
+ 75 kg

###### **Point Fighting Frauen B (Anfänger)**

Kategorien
offen*

\* Startberechtigung ab dem **14. Altersjahr**

###### **Point Fighting Frauen A**

###### **(Fortgeschrittene)**

Kategorien
- 55 kg
- 60 kg
+ 60 kg

###### **Point Fighting Junioren bis 16 Jahre**

Kategorien
- 135 cm - gemischte Kategorie mit Juniorinnen
- 145 cm
- 155 cm
- 165 cm
+ 165 cm

###### **Point Fighting Juniorinnen bis 16 Jahre**

Kategorien
- 135 cm - gemischte Kategorie mit Junioren
- 145 cm
- 155 cm
- 165 cm
+ 165 cm

###### **Point Fighting Männer A**

Kategorien
Grand Champion

## Kategorien & Gewichtsklassen Light Contact

### Light Contact Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

### Light Contact Männer A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

### Light Contact Frauen B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

### Light Contact Frauen A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 55 kg
- 60 kg
+ 60 kg

### Light Contact Junioren bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 165 cm
+ 165 cm

### Light Contact Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
+ 150 cm

### Light Contact Junioren 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig
<b>Gewichtsklassen:</b> ab 1. Januar des 16. Lebensjahres und bis 31. Dezember des 18. Lebensjahres

### Light Contact Juniorinnen 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
+ 60 kg 16 - 18-jährig
<b>Gewichtsklassen:</b> ab 1. Januar des 16. Lebensjahres und bis 31. Dezember des 18. Lebensjahres

## Kategorien & Gewichtsklassen Kick-Light

### Kick-Light Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 69 kg
- 79 kg
+ 79 kg

### Kick-Light Männer A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

### Kick-Light Frauen B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

### Kick-Light Frauen A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

### Kick-Light Junioren bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 165 cm
+ 165 cm

### Kick-Light Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
+ 150 cm

### Kick-Light Junioren bis 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig
<b>Gewichtsklassen:</b> ab 1. Januar des 16. Lebensjahres und bis 31. Dezember des 18. Lebensjahres

### Kick-Light Juniorinnen bis 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
+ 60 kg 16 - 18-jährig
<b>Gewichtsklassen:</b> ab 1. Januar des 16. Lebensjahres und bis 31. Dezember des 18. Lebensjahres

## 5. Wiegen / Möglichkeit von Mehrfachstarts

- Die Trainer und Coaches müssen das Gewicht ihrer Kämpfer vor der Anmeldung überprüfen. Die Toleranz beim Wägen am Turniertag beträgt 0.5 kg. Umschreibungen mit Abweichungen bis zu 3 kg kosten CHF 10.00. Bei Abweichungen mit mehr als 3 kg wird die volle Anmeldegebühr von CHF 30.00 nochmals zusätzlich erhoben.
- Die Turnierleitung nimmt sich das Recht vor, Gewichtsklassen mit einzelnen Kämpfern, bei Bedarf, in die nächst höhere oder niedrigere Gewichtsklasse einzufügen.
- Kämpfer in allen Gewichtsklassen werden am Morgen des Wettkampfes gewogen (Ausnahmen werden in der Ausschreibung mitgeteilt).
- Das Wiegen wird durch die vom WAKO delegierten Offiziellen durchgeführt.
- Doppelstart in der Anfängerkategorie B sind möglich (Point Fighting und Light Contact)

- f. Die Teilnahme ist pro Disziplin und Kategorie in maximal drei Gewichtsklassen zulässig. Wenn jemand möchte, kann er also in drei Disziplinen (Point, Light-Kontakt, Kick-Light) in insgesamt neun Gewichtsklassen teilnehmen.

## 6. Messung Grösse (Junioren)

Die Junioren werden beim ersten Turnier im Jahr, an dem sie teilnehmen, gemessen. Ihre Grösse wird im Pass mit Datum und Unterschrift des Schiedsrichters eingetragen. Die gemessene Grösse ist für die gesamte Saison massgebend und verbindlich.

## 7. Kampfsportbekleidung

### 7.1. Point Fighting und Light Contact

Herren und Damen: mit T-Shirt bedeckter Oberkörper und lange Hose

### 7.2. Kick-Light

Herren und Damen: mit T-Shirt bedeckter Oberkörper und kurze Hose

### 7.3. Allgemein

- a. Bekleidung anderer Kampfsportarten sind nicht erlaubt (Muay Thai Hosen beim Kick-Light).
- b. Das Tragen des Gürtels, der dem Rang des Kämpfers entspricht, ist zulässig.
- c. Unterarmschoner sind bei Bedarf erlaubt, im Point Fighting Pflicht.
- d. Das Hüftband der Hosen kann gebunden oder elastisch sein.
- e. Werbelogos auf der Kleidung sind zulässig.
- f. Kämpfer dürfen nichts tragen, was Verletzungen verursachen könnte; wie z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohringe, Piercings etc.

### 7.4. Religiöse Sonderregelung

Um religiöse Überzeugungen zu respektieren ist es weiblichen muslimischen Kämpferinnen erlaubt bei der Teilnahme an WAKO-Veranstaltungen spezielle Kleidung zu tragen.

Alle Teilnehmerinnen auf WAKO-Wettkämpfen müssen die Regeln befolgen wie im Tatamisport und Ringsport beschrieben.

Weibliche muslimische Kämpfer dürfen jedoch zusätzlich spezielle Kleidung, die den gesamten Körper ausser dem Gesicht bedeckt, tragen. Die Unterwäsche muss aus Stretch Material sein und eng am Körper anliegen. Sie dürfen ein Kopftuch unter dem Kopfschutz tragen, dass den Kopf jedoch nicht das Gesicht bedeckt. Darüber hinaus müssen sie für den Fall eines medizinischen Notfalls (Verletzungen, Cuts, usw.) unterschreiben, dass medizinisches Personal die nötigen Untersuchungen durchführen darf. Die zusätzliche Kleidung darf keine Verletzungen verursachen.





## 8. Schutzbekleidung

### 8.1. Handschutz

Beim Light Contact wiegen die Schutzhandschuhe 10oz und müssen an den Trefferflächen gepolstert sein und festsitzen. Die Polsterung muss die Faust, den Daumen, die Handrückenfläche sowie die Fingerspitzen umfassen und mindestens 5cm über das Handgelenk hinausreichen (offene Handschuhe sind nicht erlaubt). Die Daumen müssen mittels einer Verbindung am Zeigefinger befestigt sein. Die Handschuhgrösse von 10 oz gilt auch für Kinder.

In der Disziplin Point Fighting müssen die speziell für diese Sportart zulässigen Schutzhandschuhe verwendet werden.



### 8.2. Kopfschutz

Ein Kopfschutz muss getragen werden, der die Stirn, die Schädeldecke, die Schläfe und die Ohren bedeckt. Der Schutz darf weder die Sicht noch das Gehör beeinträchtigen. Es dürfen keine Tapes oder andere Hilfsmittel zur Befestigung des Kopfschutzes benutzt werden. Die Verwendung eines Kopfschutzes mit Wangenknochenschutz ist nicht erlaubt.



### 8.3. Fusschutz

Der Fusschutz besteht aus einem speziellen synthetischen Schaumgummi, ein kompaktes, weiches Material, das mit echtem oder Kunstleder überzogen ist. Er bedeckt die Fussoberseite, den Innen- und Aussenknöchel und die Ferse. Er besteht aus einem Stück, die Fusssohle aussparend. Er muss lang genug sein, um den kompletten Fuss samt Zehen zu bedecken. Der vordere Teil wird durch Gummis an den Zehen befestigt, der Schutz an sich mit elastischen Klettbandern am Fussende- über der Ferse.



### 8.4. Schienbeinschutz

Es müssen Schienbeinschoner getragen werden. Diese dürfen keine harten Einlagen wie Plastik, Metall oder Holz haben.



### 8.5. Brustschutz

Der Brustschutz ist für alle weiblichen Teilnehmer verpflichtend. Voraussetzung für das Tragen des Brustschutzes ist, dass eine Brust sichtbar vorhanden ist. Er besteht aus Hartplastik und kann mit Baumwolle überzogen sein. Der Brustschutz kann aus einem Teil, der die ganze Brust bedeckt, oder aus 2 Teilen, die in den BH eingesteckt werden, bestehen.



### 8.6. Mund- und Zahnschutz

Ein Zahnschutz ist ebenfalls Pflicht. Er muss von handelsüblicher Qualität sein. Sportler, die für die Unterkieferzähne eine Zahnspange tragen, müssen einen doppelten Zahnschutz, der ebenfalls die Unterkieferzähne schützt, tragen.



## 8.7. Tiefschutz

Der Tiefschutz ist für alle männlichen Teilnehmer verpflichtend. Er besteht aus Hartplastik und bedeckt vollständig die Genitalien. Er kann zusätzlich den Unterbauch bedecken und muss unter der Hose getragen werden. Weibliche Teilnehmerinnen dürfen einen Damen-Tiefschutz tragen.



## 8.8. Handbandagen

Bandagen werden genutzt, um Verletzungen an den Fäusten zu vermeiden und um das Handgelenk zu stützen. Im Light und Kick-Light ist das Tragen von Handbandagen Pflicht.



## 8.9. Ellenbogenschutz in Point Fighting

In den Kategorien der Frauen, Männer und Junioren sowie Juniorinnen ab -155cm ist das Tragen von Ellenbogenschützen (gepolstert) obligatorisch.



## 8.10. Sicherheitsausrüstung im Allgemeinen

Die Sicherheitsausrüstung darf nicht beschädigt sein, keine Riemen oder Bänder aufweisen, die zu Verletzungen während eines Kampfes führen könnten.

Fehlt ein Bestandteil der Schutzausrüstung oder ist sie nicht Normkonform, hat der Kämpfer zwei Minuten Zeit die Ausrüstung zu vervollständigen. Bleibt die Ausrüstung danach unvollständig oder nicht Normkonform, ist der Kämpfer vom Turnier auszuschliessen. Die gleiche Vorgehensweise ist bei nicht geschnittenen Fussnägeln anzuwenden.

## 9. Kampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

### 9.1. Point Fighting / Light Contact und Kick-Light

#### Handtechniken

- Linke und rechte Gerade
- Linker und rechter Haken
- Uppercut (nur in Light- und Kick-Light)
- Handrücken (nicht gedrehter Back Fist)
- Innenhandkante (nur beim Point Fighting)

#### Fusstechniken

- gerader Fusstritt nach vorne
- Seitwärtsfusstritt
- Rückwärtsfusstritt
- Halbkreisfusstritt
- Sichelfusstritt
- Hakenfusstritt (nur mit der Fusssohle)
- Axtfusstritt (nur mit der Fusssohle)
- gesprungene Fusstechniken
- Fusstechniken aus der Drehung heraus
- Fussfeger nur auf Höhe Fussgelenk; von aussen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen

### 9.2. Allgemein für Point Fighting, Light Contact und Kick-Light

- Hand- und Fusstechniken sollen ausgewogen sein. Fusstechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen.
- Keine Wertung erfolgt für jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird.

## 10. Kampfzeiten

### Junioren, Damen und Herrenklassen

#### Kampfzeiten

A: Light Contact, Point Fighting, Kick-Light  
B: Light Contact, Point Fighting  
Junioren

#### Ausscheidung und Finale

2 x 2 Minuten (30 Sekunden Pause)  
2 x 1.5 Minuten (30 Sekunden Pause)  
2 x 1.5 Minuten (30 Sekunden Pause)

Bei hoher Teilnehmerzahl behält sich die Turnierleitung vor, die Kampfzeiten zu reduzieren.

## 11. Wettkampfbregeln

- a) Die Kämpfer müssen vor dem Kampfbeginn vom Schiedsrichter ihre Ausrüstung kontrollieren lassen.
- b) Die Kämpfer begrüßen sich durch gegenseitiges Berühren der Handschuhe vor dem Kampfbeginn in der Mitte der Matte.
- c) Die Kämpfer nehmen nach der Begrüssung die Kampfstellung ein und warten, bis der Schiedsrichter das Kommando für den Kampfbeginn gibt.
- d) Die Kämpfer benötigen mindestens einen Coach oder Betreuer. Sie dürfen maximal zwei Coaches oder Betreuer haben. Diese müssen während der Kampfzeit ausserhalb der Matte, auf den dafür zur Verfügung gestellten Stühlen sitzen.
- e) Die Zeit wird nur beim „Zeit-Zeichen“ (Time) des Schiedsrichters unterbrochen. Wenn wieder weitergekämpft wird, benutzt der Schiedsrichter das Kommando „Zeit aus“ (Time Out = Fight).
- f) Bei Verletzungen wird die Regel „Medical Time“ angewendet. Der Unterbruch darf bei Verletzungen pro Kämpfer & Kampf für die gesamte Kampfdauer maximal 2 Minuten dauern (mit Beginn der Behandlung durch den Arzt/Sanitäter). Ist der Kämpfer nach Ablauf der Zeit noch nicht kampfbereit, wird der Kampf beendet.

- g) Ein Kämpfer kann einen Unterbruch (Time) verlangen, um seine Ausrüstung wieder in Ordnung zu bringen.
- h) Der Schiedsrichter muss keinen Unterbruch (Time) gewähren, wenn er der Meinung ist, es diene nur zum Vorteil des einen und zum Nachteil des andern Kämpfers.
- i) Wenn der Schiedsrichter bemerkt, dass ein Kämpfer den Unterbruch (Time) nur zum Ausruhen verwendet und dem anderen Kämpfer dadurch die Chance zum Punkten nimmt, soll eine offizielle Ermahnung ausgesprochen werden.
- j) Nach einer Kampfunterbrechung wird der Kampf an der Stelle fortgeführt, wo er unterbrochen wurde. Ausnahme: Verlassen der Kampffläche (Exit), dort werden die Kämpfer wieder in die Mitte gesetzt.
- k) Der Schiedsrichter kann einen Unterbruch (Time) machen, um sich mit den Punkterichtern oder mit dem Coach oder Kämpfer bei Bedarf zu besprechen oder um die Sicherheit und das Fairplay zu gewährleisten.
- l) Beim Point Fighting führt das Herausgleiten aus dem Handschuh (ohne Fremdeinwirkung) zur Verwarnung.
- m) Gerät ein Kämpfer nach Ausführung einer Technik neben die Kampffläche, wird die Technik nicht gewertet. Das Übertreten gilt in diesem Fall nicht als Exit.

### **11.1. Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:**

#### **Point Fighting / Light Contact**

- Der Kopf vorn und seitlich. Hinterkopf nur im Point Fighting mit korrekt ausgeführter Technik und nur bei absichtlicher Abdrehung des Gegners.
- Der Oberkörper vorn und seitlich.
- Die Füße nur zum Fegen (von innen und aussen bis Höhe Fussgelenk).

#### **Kick-Light**

- Kopf, Oberkörper, Füße wie beim Low Kick
- Beine: Oberschenkel (von aussen nach innen und umgekehrt) durch das Schienbein oder den Fuss des Gegners.

### **11.2. Verbotene Techniken**

- a. Niederschlag des Gegners sowie übertriebene Härte.
- b. Angriffe gegen Hals, Unterleib, Nieren, Rücken, Beine, Oberschenkel (ausser beim Kick-Light), Gelenke, Leiste, Oberseite des Kopfes, Hinterkopf (Ausnahme Point Fighting, wenn sich der Gegner absichtlich abdreh) und Nacken
- c. Angriffe mit Knie, Ellbogen, Schulter, Handkante (Ausnahme Point Fighting), Kopfstösse und Daumen
- d. Abdrehen, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Halten, blinde Techniken, zu tiefes Abducken (unter Gürtelhöhe des Gegners) und Wrestling/ Ringen
- e. Angriff gegen einen Kämpfer, der am Boden ist (d.h. sobald eine Hand oder Knie den Boden berührt)
- f. Verlassen der Matte oder Gegner hinausstossen
- g. Fortfahren nach dem Kommando „Stop“ oder „Break“ (ein Schritt zurück und weiterkämpfen) oder nach dem Rundenende
- h. Ölen des Gesichts oder Körpers
- i. Das Bein festhalten. Das Einklemmen des Beins mit dem Ellenbogen für eine Sekunde ist erlaubt, mit unmittelbar ausgeführtem Schlag.
- j. Ausspucken des Mundschutzes: wenn ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich ausspuckt, wird der Kampf unterbrochen und der Kämpfer erhält beim ersten Mal eine offizielle Ermahnung. Beim zweiten Mal erhält er Minuspunkt.
- k. Bodenangriffe: ein Kämpfer darf seinen Gegner nicht am Boden angreifen. Der Schiedsrichter muss den Kampf unterbrechen, sobald ein Kämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt.

- l. Schläge auf Kopf oder Körper eines sich am Boden befindlichen Kämpfers werden mit Minuspunkt oder Disqualifikation (Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter) geahndet.
- m. Im Kick-Light sind keine geraden Tritte (Frontkicks) und seitlichen Tritte (Sidekicks) auf den Oberschenkel und das Schienbein erlaubt.

### **11.3. Regel bezüglich Exit**

Bei jedem Verlassen der Kampffläche (Exit) erfolgt ein Minuspunkt. Wenn der Kämpfer noch keine Punkte hat und ihm somit nichts abgezogen werden kann, erhält der Gegner einen Pluspunkt. Wenn nach dreimaligem absichtlichem Verlassen der Kampffläche mit je einem Minuspunkt ein weiterer absichtlicher Exit stattfindet, erfolgt die Disqualifikation des Kämpfers. Beim Light Contact und Kick-Light wird bei absichtlichem Exit einen Minuspunkt erteilt. Übertreten der Fläche durch eine dynamisch ausgeführte Technik sowie Hinausstossen des Gegners gelten nicht als Exit.

1. – 3. Exit = je einen Minuspunkt
4. Exit = Disqualifikation

Regelverletzungen (andere als Exit)

Verbal Warning

1. offizielle Verwarnung
2. offizielle Verwarnung = ein Minuspunkt
3. offizielle Verwarnung = ein Minuspunkt
4. offizielle Verwarnung = Disqualifikation

Exit und Regelverletzungen werden getrennt voneinander behandelt.

### **11.4. Unsportliches Verhalten des Kämpfers**

Ein Kämpfer bekommt nur eine Ermahnung, danach folgt der normale Strafablauf. Im Falle grosser Unfairness kann der Kämpfer sofort einen Minuspunkt erhalten oder disqualifiziert werden, abhängig von der Schwere des Vergehens.

### **11.5. Unsportliches Verhalten des Betreuers**

Unangebrachtes Diskutieren/ Äusserungen über Kampfrichterentscheidungen, Äusserungen über nicht gegebene Trefferpunkte, angreifen oder beleidigen eines Offiziellen, schubsen, packen, spucken- auch der Versuch führt zur sofortigen Verweisung von der Matte und möglicherweise (nach Absprache mit dem Sportchef) zum Ausschluss aus der Halle/ Veranstaltung.

## **12. Wertungen**

### **12.1. Definition Treffer**

- Eine Wertung erhält der Kämpfer nur dann, wenn eine erlaubte Technik ein erlaubtes Ziel trifft. Der erlaubte Teil der Hand oder des Fusses muss einen klaren, kontrollierten Kontakt herstellen. Die Seitenkampfrichter müssen sehen, dass die Technik das Ziel trifft. Eine Punktevergabe aufgrund eines Treffergeräusches ist nicht zulässig. Der Kämpfer muss seinen Blick auf die Trefferfläche richten, wenn er eine Technik ausführt
- Jede Technik muss mit vernünftiger Kraft durchgeführt werden, zu hartes Schlagen wird verwahrt.
- Wenn ein Kämpfer nach Ausführung einer Technik die Balance verliert und den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt, wird sein Treffer nicht gewertet.

### **12.2. Wertung**

Eine Wertung wird gegeben, wenn eine erlaubte Technik mit folgenden Kriterien ein erlaubtes Ziel trifft:

- gute Ausführung (saubere Technik in Balance)
- zielgerichtete Ausführung
- Wachsamkeit (volle Konzentration)
- gutes Timing und richtige Distanz

- sportliche Haltung (kein bösartiges Verhalten bei erhaltenen Schlägen)
- der Gegner angeschaut wird (Fokus=keine Blinden Techniken).

### 12.3. Punktevergabe

- Für Faustschläge zum Körper oder Kopf: 1 Punkt
- Für Fusstechniken zum Körper: 1 Punkt
- Für Fusstechniken zum Oberschenkel (nur beim Kick-Light): 1 Punkt
- Für Fussfeger: 1 Punkt bei sauberer Ausführung, wenn der Gegner den Boden mit einem anderen Körperteil als die Füße berührt
- Für Fusstechniken zum Kopf: 2 Punkte
- Für gesprungener Fuss zum Körper: 2 Punkte
- Für gesprungener Fuss zum Kopf: 3 Punkte (Beide Beine müssen beim Treffer in der Luft sein)

### 12.4. Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting

- Mindestens zwei Schieds- oder Punktrichter müssen eine Wertung angeben, damit Punkte gutgeheissen werden können.
- Die Schieds- oder Punktrichter können zwei verschiedene Wertungen für denselben Kämpfer anzeigen, das heisst, ein Schieds- oder Punktrichter zeigt eine Wertung von 2 oder 3 Punkten an und ein anderer eine Wertung von einem oder zwei Punkten. Bei dieser Konstellation muss der Hauptrichter den Kampf stoppen (Time-Stop) und die Schieds- und Punktrichter fragen, welche Technik sie für die Wertung gesehen haben. Wurde dieselbe Technik gesehen (z.B. alle Schiedsrichter sahen einen Fusstreffer) wird dem Kämpfer die tiefere Wertung gegeben. Wurden unterschiedliche Techniken gesehen (z.B. ein Schiedsrichter sah Fusstreffer, ein anderer sah Handtreffer), wird keine Wertung gegeben.
- Wenn Schieds- oder Punktrichter beiden Kämpfern gleichzeitig einen Treffer gutheissen wollen, entscheidet, wenn alle Schieds- und Punktrichter (3 Personen) werten und einer davon nur einem Kämpfer den Punkt oder die Punkte gutheissen will, die höhere Punktzahl, welcher Kämpfer diesen erhält.
- Wenn beiden Kämpfern gleichviel Punkte gezeigt werden, soll beiden die jeweilige Punktezahl zugesprochen werden.
- Wenn zwei Schieds- und Punktrichter keine Wertung anzeigen, können keine Punkte zugesprochen werden.
- Wenn ein Schiedsrichter mit „STOP“ den Kampf unterbricht und einen Kämpfer verwarnt, kann er diesem nicht gleichzeitig eine Wertung zusprechen. Dem anderen Kämpfer können bei dieser Konstellation aber Punkte gutgeheissen werden.
- Wenn ein Kämpfer punktet, während sein Gegner gleichzeitig zum zweiten Mal einen Regelverstoß macht, erhält derjenige Kämpfer, welcher sich korrekt verhielt seinen Punkt oder Punkte zugesprochen und derjenige, welcher den Regelverstoß begangen hat, erhält einen Wertungsminuspunkt.
- Der Schiedsrichter ist ermächtigt, ohne Zustimmung der Punktrichter, Punkte zu werten oder Verstösse zu ahnden.

### 12.5. Kampfentscheidung

Der Gewinner des Kampfes ist der Kämpfer mit der Punktemehrheit am Ende des Kampfes. Im Point Fighting wird ein Kampf infolge Überlegenheit abgebrochen, wenn ein Vorsprung von 10 Punkten vorliegt.

Ist der Ausgang beim Point Fighting unentschieden, erfolgt eine Zusatzrunde von einer Minute. Wenn danach immer noch ein Unentschieden vorliegt, entscheidet in einer weiteren Zusatzrunde der zuerst erfolgte Treffer (Sudden Death) über den Sieg oder die Niederlage.

Wird ein Kämpfer disqualifiziert erhält sein Gegner den Sieg. Übertreten der Kampfmatte in letzter Sekunde gilt als Kampfverweigerung und gibt einen Minuspunkt. Das wiederholte Übertreten der Kampfmatte kann auch zur Disqualifikation führen.

Beim Light Contact und Kick-Light rechnet das Turniersystem Sportdata bei einem Unentschieden automatisch aufgrund der gesammelten Punkte den Sieger aus.

Bei grosser Überlegenheit, das heisst bei einem Punkteunterschied von 15 Treffern von mindestens zwei Punktrichtern erfolgt durch das Turniersystem Sportdata automatisch ein Kampfabbruch.

## 12.6. Sieg durch Nichtantreten

Sieger durch Nichtantreten wird der Kämpfer, dessen Gegner wegen Verletzung oder aus anderen Gründen zu einem Kampf nicht antritt.

## 12.7. Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abzubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Dieser Entscheid erfolgt nach Besprechung durch Schieds- und Punkterichter.

## 12.8. Verweisung

Wenn ein Kämpfer aufgrund des Entscheides vom Schiedsrichter verwiesen wird, oder er eine übermässige Strafe erhält, wird der Kampf, nach Besprechung durch Schieds- und Punkterichter, angehalten und der Gegner zum Sieger erklärt.

## 12.9. Entscheidungsänderungen

Alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nicht geändert werden ausser:

- Fehler beim Zusammenrechnen der Punkte sind entdeckt worden
- wenn ein Punkterichter erklärt, dass er die Ecken vertauscht hat, oder einen Fehler gemacht hat.
- wenn eine klare Regelverletzung vorliegt

## 13. Proteste

- a. Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung resp. gegen eine Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort bei dem Schiedsrichter machen, der den Kampf leitet (Zentralschiedsrichter).
- b. Kann der Protest nicht beigelegt werden, muss der Flächenchef zugezogen werden. Kann dieser den Protest auch nicht beigelegen, muss der Supervisor (= Mitglied der Schiedsrichterkommission) beigezogen werden. Sollte auch dieser den Protest nicht erledigen zu können, kann gegen eine Hinterlegung einer Kautions von Fr. 50.- der Sportchef beigezogen werden. Der Sportchef ist befugt, die Situation vor Ort zu entscheiden. Ist der Protest unbegründet, verfällt die Kautions zu Gunsten des Verbandes.
- c. Der Protest wird sofort behandelt.
- d. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, führt dies sofort zu einer Disqualifikation des gesamten Vereins.
- e. Video-/Filmbeweise sind bei WAKO-Veranstaltungen nicht zugelassen. Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Protesten zugelassen.

## 14. Betreuer, Coaches

- a. Jeder Kämpfer darf maximal zwei Betreuer in seiner Seite haben. Er muss mindestens einen Betreuer, der für ihn verantwortlich ist, an seiner Seite haben, sonst darf er den Kampf nicht bestreiten.
- b. Der Kämpfer muss für seinen Betreuer selbst sorgen.
- c. Nur die Betreuer dürfen an der Seitenmatte stehen.
- d. Während dem Kampf darf Rat, Hilfe oder Ermutigung erteilt werden. Die Lautstärke darf nicht übermässig sein. Es dürfen keine abschätzigen oder beleidigenden Ausdrücke verwendet werden.
- e. Ein Betreuer kann im Namen eines Kämpfers einen Kampf aufgeben, oder wenn der Kämpfer in grossen Schwierigkeiten ist das Handtuch auf die Matte werfen.
- f. Während des Kampfes darf kein Betreuer auf der Matte stehen.
- g. Jeder Betreuer oder Offizielle ist angehalten die sportliche Fairness zu wahren.
- h. Während des Kampfes dürfen Betreuer keine Diskussionen mit dem im Einsatz befindlichen Schiedsrichter oder Punkterichtern führen.
- i. Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.
- j. Betreuer werden bei unsportlichem Verhalten von der Wettkampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Betreuer des Kämpfers den Platz einzunehmen.



- k. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Schiedsrichter kann als äusserste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.

## **15. Sanitätsteam**

- a. Ohne Anwesenheit eines Sanitätsteams darf keine Veranstaltung durchgeführt werden.
- b. Das Sanitätsteam muss der Turnierleitung oder dem Sportchef seine vorübergehende Abwesenheit mitteilen. In dieser Zeit dürfen keine Kämpfe durchgeführt werden.
- c. Das Sanitätsteam muss auf Aufforderung durch Kampfrichter sofort handlungsbereit sein.
- d. Das medizinische Team muss genügend Ausrüstung und Personal zur Verfügung haben.

## **16. Schieds- und Punkterichter**

Der Schiedsrichter ist absoluter Souverän auf der Matte, der fair und gerecht, jedoch mit Verständnis für nicht absichtliche Verstösse die gültigen Regeln interpretieren muss.

Er muss dies durch eindeutiges, klares Verhalten mit deutlicher Sprache und Gestik zum Ausdruck bringen, so dass die Kämpfer sowie die Coaches diese hören und verstehen können. Er ist für den Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

Die Schiedsrichterkommission oder der Sportchef können einen Schieds- oder Punkterichter suspendieren, wenn sie der Meinung sind, er respektiere die WAKO-Regeln nicht.

Sollte ein Schiedsrichter in unzulässiger Weise agieren, kann der Kampf gestoppt werden. Der fragliche Schiedsrichter wird ausgetauscht und durch einen neutralen Schiedsrichter ersetzt. Diese leitet den Kampf bis zum Ende.

### **16.1. Rechte und Pflichten des Schiedsrichters**

- a. Um einen Minuspunkt zu verteilen, muss der Schiedsrichter zuerst den Kampf mit Zeitunterbruch (Time-Stop) stoppen. Er muss sich zu den Punkterichtern hinwenden und diesen mit lauter Stimme signalisieren, welcher Kämpfer den Minuspunkt erhält und warum.
- b. Wenn eine Disqualifikation erforderlich ist, hat sich der Schiedsrichter vorher mit den Punkterichtern zu besprechen und deren Einschätzung zur Beurteilung mitzurücksichtigen, ob alle Regeln richtig angewendet wurden.
- c. Der Schiedsrichter kann zusammen mit den Punkterichtern einen Kampf zu jeder Zeit wegen Einseitigkeit zu Gunsten der Gesundheit und Sicherheit eines Kämpfers abbrechen.
- d. Er kann zusammen mit den Punkterichtern einen Kampf zu jeder Zeit abbrechen, wenn ein Kämpfer regelwidrige Treffer nehmen muss, verletzt ist, oder wenn er ihn für unfähig den Kampf weiterzuführen erachtet.
- e. Er kann zusammen mit den Punkterichtern einen Kampf jederzeit abbrechen, wenn sich ein Kämpfer oder beide Kämpfer unsportlich verhalten. In diesem Fall kann er einen oder beide Sportler disqualifizieren.
- f. Der Schiedsrichter kann den Kampf unterbrechen, um eine verbale Ermahnung, eine offizielle Ermahnung oder einen Minuspunkt, in Absprache mit den Punkterichtern, wegen eines Regelverstosses zu vergeben.
- g. Der Schiedsrichter kann einen Kämpfer verwarnen, wenn dieser Unterbrüche (Time) verwendet, um sich auszuruhen oder dem Gegner die Chance zum Punkten nimmt. Ein Kämpfer kann durch den Schiedsrichter zusammen mit den Punkterichtern disqualifiziert werden wegen absichtlicher Verzögerung oder Zurückweisung des Kampfes.
- h. Der Schiedsrichter muss mittels Handzeichen jedem Punkterichter die verbale Ermahnung, offizielle Ermahnung oder die Minuspunkte anzeigen und deutlich machen, welcher Kämpfer gemeint ist. Danach gibt er den Kampf wieder frei. Wenn eine verbale Ermahnung, eine offizielle Ermahnung, zwei Mal je einen Minuspunkt sanktioniert wurden und danach ein weiterer Regelverstoss vorkommt, wird der Kämpfer disqualifiziert.
- i. Bei den unter Abs. a–h. aufgeführten Beispiele entscheidet stets die Mehrheit der Richterstimmen.

## 16.2. Aufgaben des Schiedsrichters

- a. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die Punkterichter und die Zeitnehmer auf ihren Plätzen bereit sind.
- b. Der Flächenchef entscheidet wer dafür verantwortlich ist, sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäss mit sauberer Kleidung und der kompletten zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind, keinen Schmuck tragen und die Fussnägel kurz geschnitten sind.
- c. Der Schiedsrichter hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen (bis auf zwei Betreuer), von der Betreuerfläche zu verweisen.
- d. 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.
- e. Seine Kommandos lauten allgemein „Time“, „Time Out“, „Fight“, „Stopp“ und „Break“. Im Falle, dass die Kämpfenden die Trennkommandos nicht gehört haben und nicht sofort beachten, muss der Schiedsrichter dazwischen gehen und jede weitere Kampfhandlung unterbinden oder die Kämpfer mit einem Klaps auf die Schulter ermahnen, seine Kommandos zu respektieren.
- f. Um einen engen Kampf nicht zu stören, sollte der Schiedsrichter nicht im Weg stehen oder zu früh eingreifen. Er muss den Kämpfern durch bestimmte Zeichen/ Gestik Regelverletzungen anzeigen.
- g. Der Schiedsrichter ist verantwortlich, dass der Kampf nur dann geführt oder weitergeführt wird, wenn die Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim geringsten Verdacht oder Anhaltspunkt einer verminderten Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung muss der Kampf unterbrochen werden. Hierzu zählt auch Konditionsschwäche.
- h. Ist eine Verletzung oder ein K.O. durch einen Regelverstoss verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren.
- i. Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
- j. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst an die Kampffläche zu holen, um die Schwere festzustellen. Der Schiedsrichter muss sicherstellen, dass „Medical Time“ gestartet wird.
- k. Der Schiedsrichter muss sich ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung, wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen, Nachdruck zu verleihen.
- l. Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass beim Kommando „Break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten, ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.
- m. Der Schiedsrichter soll bei Regelverstössen in erster Linie ermahnen. Bei groben Verstössen muss er verwarnen und dabei zu erkennen geben, dass weitere Unsportlichkeiten in der Folge geahndet werden. Nach einer verbalen Ermahnung soll er danach mit den Fingern die 1. offizielle Ermahnung deutlich machen. Ein 2. Regelverstoss ist gleichzeitig ein Minuspunkt. Bei grob unsportlichen Verhalten oder groben Regelverstössen kann er auch sofort einen Minuspunkt aussprechen.
- n. Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstosses, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Für jede Regelverletzung, die durch einen Betreuer begangen wird, erhält dessen Kämpfer zuerst eine verbale Ermahnung, dann eine offizielle Ermahnung und danach Minuspunkte. Schwere und ernste Regelverstösse werden mit der sofortigen Gabe eines Minuspunktes oder der Disqualifikation geahndet. Für den Fall, dass ein Schiedsrichter es für nötig hält eine Disqualifikation auszusprechen, soll er sich vorher mit seinen Punkterichtern besprechen, um sicherzustellen, dass alles regelkonform abläuft. Die Mehrheit der Richterstimmen entscheidet.
- o. Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine offizielle Ermahnung/Minuspunkt und einen Trefferpunkt erhalten.
- p. Minuspunkte sollten in der Regel nur nach vorangehenden Ermahnungen (verbale Ermahnung, offizielle Ermahnung) ausgesprochen werden. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.  
Beispiel: Verbale Ermahnung → offizielle Ermahnung → 1. Minuspunkt → 2. Minuspunkt → Disqualifikation
- q. Ein Minuspunkt muss deutlich mit erhobenem Finger und einer folgenden Halbkreisbewegung nach unten direkt vor dem Kämpfer klar zum Ausdruck gebracht und ebenfalls auch jedem Seitenkampfrichter angezeigt werden.

- r. Zur Siegereverkündung ruft der Schiedsrichter beide Kämpfer in die Mitte, erfasst die ihm zugewandten Arme und hebt den Arm des Siegers Richtung Publikum in die Höhe. Danach veranlasst er die Kämpfer, sich sportlich zu verabschieden.
- s. Nur die Schiedsrichterkommission oder der Sportchef können einen Kampf von ausserhalb der Matte stoppen. Sie müssen dem Schiedsrichter ein Zeichen geben, damit dieser das Kommando für den Unterbruch (Time) geben kann.

## 17. Punkterichter

- a. Ein Kampf soll nebst dem Schiedsrichter durch drei an der Kampffläche sitzende Punkterichter im Light Contact und Kick-Light bzw. zwei auf der Kampffläche stehende und sich mitbewegende Punkterichter im Point Fighting mitbewertet werden.
- b. Die Punkterichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen.
- c. Punktezzettel: Wenn manuell beim Light Contact oder Kick-Light gewertet wird, sind Klickers verpflichtend. Es ist wichtig im Vorfeld eines Turniers zu klären wer die Klicker zur Verfügung stellt (WAKO, Veranstalter, Kampfrichter).
- d. Die Ergebnisse ihrer Bewertungen werden auf dem Turnierbewertungssystem Sportdata elektronisch erfasst.  
Die Minuspunkte können auf dem Turnierbewertungssystem Sportdata eingegeben werden. Während der Runde kann der Punkterichter keine Regelverstösse ahnden, dies obliegt dem Schiedsrichter. Die Punkterichter können den Schiedsrichter während der Runde auf Regelverstösse hinweisen. Für einen Minuspunkt werden beim Light Contact und Kick-Light von den erzielten Treffern drei Trefferpunkte durch das Turnierbewertungssystem Sportdata abgezogen bzw. dem Gegner dazugezählt. Im Point Fighting wird nach einem Minuspunkt unverzüglich ein Trefferpunkt im Turnierbewertungssystem Sportdata abgezogen. Die Mehrheit der Richter entscheidet ob Regelverstösse zu ahnden sind.
- e. Das Gesamtergebnis der Runden wird durch das Turnierbewertungssystem Sportdata elektronisch addiert.
- f. Jede Runde ist durch jeden Punkterichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.
- g. Jede Runde beim Light Contact und Kick-Light wird mit dem elektronischen Turnierbewertungssystem Sportdata bewertet.  
Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat, dies gilt auch für das Point Fighting.
- h. Jeder Nahkampf ist beim Light Contact und Kick-Light ohne Berücksichtigung von Einzeltreffern, nach seinem Gesamteindruck zu bewerten, falls Einzeltreffer nicht mehr erkennbar sind. Um den besseren Nahkämpfer nicht zu benachteiligen, soll der Schiedsrichter einen sich entwickelnden Nahkampf nicht behindern oder vorzeitig unterbinden.
- i. Bei allen Turnieren mit Light Contact und Kick-Light wird bei Punktgleichheit ein Sieger automatisch durch das Turnierbewertungssystem Sportdata ermittelt.

## 18. Zeitnehmer

- a. Der Zeitnehmer hat im Bewertungssystem vor dem Kampfstart zu überprüfen, ob auf dem Bildschirm die richtigen Einstellungen zum bevorstehenden Kampf bereit sind.
- b. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit eines Kampfes auf Sportdata wie vom Schiedsrichter angezeigt.
- c. Zum Ablauf der Kampfzeit soll er ein Zeitzeichen auf die Kampffläche werfen.
- d. Der Zeitnehmer ist in seiner Tätigkeit dem Schiedsrichter unterstellt.
- e. Wenn es unklar ist, ob ein Treffer oder eine Regelverletzung vor oder nach dem Zeitzeichen passierte, entscheidet die Mehrheit der Schieds- und Punkterichter.
- f. Der Zeitnehmer notiert in Sportdata jeden Exit und jede vom Schiedsrichter angegebene Strafe

## 19. Offizielle

### 19.1. Schiedsrichter-Kommission

- Die Schiedsrichterkommission arbeitet eng mit dem Sportchef zusammen
- Die Kontrolle der Matte worauf Kämpfe ausgetragen werden
- Sie kann den Kampf unterbrechen, um Proteste zu beantworten oder interpretieren
- Sie kann den Kampf unterbrechen, wenn sie findet, dass die Regeln nicht korrekt angewendet wurden
- Sie kann Schiedsrichter auswechseln, welche ihre Arbeit nicht richtig wahrnehmen

### 19.2. Sportchef

Trägt Verantwortung über die Entscheidungen und für die gesamte Abwicklung des technischen Turnierablaufs (Resultate, Reklamationen usw.).

## 20. Anti-Doping

- a. Die Bestimmungen des Doping-Status von Swiss Olympic gelten grundsätzlich für alle Sporttreibenden, die einem Swiss Olympic angeschlossenen Verband oder einem angeschlossenen Verein angehören, die von einer dieser Gruppierungen lizenziert sind und an Wettkämpfen teilnehmen.
- b. Jegliche Einnahme von Drogen oder andere verbotene Substanzen, welche auf der Dopingliste ([www.antidoping.ch](http://www.antidoping.ch)) aufgeführt sind, stellen eine schwere gesundheitliche Gefährdung der Kämpfer dar und sind verboten.
- c. Der Verstoss gegen diese Bestimmungen zieht die Disqualifikation oder Sperre des Kämpfers nach sich.
- d. Jeder Kämpfer, der eine medizinische Untersuchung oder einen Dopingtest verweigert, kann disqualifiziert oder gesperrt werden. Das gleiche gilt für Personen, die die Verweigerung unterstützen.
- e. Der Gebrauch von Lokalanästhetika ist nach Absprache mit dem anwesenden Turnierarzt und dessen Einverständnis erlaubt. Es gelten die Anti Doping-Regeln der Swiss Olympic.
- f. Doping ist nachgewiesen durch die Feststellung (auch durch Drogen- oder Medikamentenvortests) verbotener Substanzen in Urin oder Blut des Kämpfers, bei Verweigerung, Vereitelung oder sonstiger Manipulationen einer Dopingkontrolle innerhalb oder ausserhalb des Wettkampfes.
- g. Die Anerkennung darüberhinausgehender Sanktionen, die ein zuständiger internationaler Verband aus demselben Anlass gegen die Athleten, Trainer und Betreuer verhängt, ist zulässig.
- h. Sanktionen werden auf der Verbandswebsite in nicht anonymisierter Form veröffentlicht.

## 21. Versicherung

Die Teilnehmer müssen sich selbst gegen Unfall und Diebstahl versichern. Die Veranstalter und der Verband übernehmen keine Haftung.

Alle Kämpfer/Kämpferinnen müssen gegen die Folgen eines Sportunfalls versichert sein. Die Verantwortung über einen genügenden Versicherungsschutz (SUVA, Unfallversicherung) liegt in der alleinigen Verantwortung der Kämpfer/innen. Der Verband WAKO SWITZERLAND sowie die Turnierveranstalter übernehmen bei Unfällen keinerlei Haftung. Kontaktsportarten können als sogenannte Risikosportarten eingestuft werden. Gemäss Art. 50 UVV (Verordnung über die Unfallversicherung) können Versicherungen bei Nichtberufsunfällen Leistungen einschränken. Kämpfer/Kämpferinnen, welche nicht in der Lage sind, die erforderlichen sportspezifischen Leistungen ohne Gefahr für ihre Gesundheit zu erbringen, dürfen nicht an den Wettkämpfen der WAKO SWITZERLAND teilnehmen. Die Teilnahme erfolgt freiwillig und auf eigenes Risiko.

## 22. Kämpferpass/Lizenz für Mitglieder

Jeder Mitglieder-Kämpfer muss einen gültigen Pass des Schweizerischen Kickboxverbandes mit aktueller Jahreslizenz vorweisen, ansonsten ist vor Ort eine Tageslizenz zu lösen.

### **23. Tageslizenz & Startgebühr für Nicht-Mitglieder**

Externe interessierte Klubs können jederzeit an Wettkämpfen teilnehmen, unter der Voraussetzung, dass sie eine Tageslizenz lösen und eine Startgebühr (=Einschreibe-/Anmeldegebühr) bezahlt haben.

### **24. Minderjährige**

Die Wettkampferlaubnis für Minderjährige unter 18 Jahre im Point Fighting, im Light Contact und im Kick-Light muss im Pass auf Seite 4 von den Erziehungsberechtigten unterschrieben sein, oder auf dem Formular aus der Website.

### **25. Preise**

Kämpferpass	CHF 30.-
Jahreslizenz	CHF 60.-
Tageslizenz	CHF 15.-
Startgebühr für 1. Kategorie	CHF 30.-
Startgebühr 2. Kategorie	CHF 10.- pro weitere angemeldete Kategorie