



WAKO Switzerland

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



Kickboxen

**Offizielles Reglement Sportordnung und
WettkampfregeIn**

RINGSPORT DISZIPLINEN / ANTI-DOPING

WAKO SWITZERLAND

INHALTSVERZEICHNIS

1. DEFINITION	4
2. ALTERSGRENZEN DER KÄMPFER	4
3. MEDIZINISCHE TAUGLICHKEIT	4
4. GEWICHTSKLASSEN	5
5. WIEGEN	7
6. AUSSTATTUNG RING	7
7. KAMPFKLEIDUNG	8
7.1 Ohne Low Kick	8
7.2 Mit Low Kick	8
7.3 K1 Style	8
7.4 Allgemein	8
7.5 Sonderregelung.....	8
8. SCHÜTZE	9
8.1 Handschutz	9
8.2 Kopfschutz	9
8.3 Fusschutz	9
8.4 Schienbeinschutz.....	10
8.5 Brustschutz	10
8.6 Mund- und Zahnschutz.....	11
8.7 Tiefschutz.....	11
8.8 Handbandagen.....	11
9. KAMPFTECHNIKEN	12
9.1 Ohne Low Kick	12
9.2 Mit Low Kick	12
9.3 K1 Style	13
9.4 Allgemein für alle Ringsport Disziplinen.....	13
10. KAMPFZEIT	13
11. ERLAUBTE ANGRIFFSZIELE	13
11.1 Ohne Low Kick	13
11.2 Mit Low Kick	14
11.3 K1 Style.....	14
12. WERTUNGEN	15
12.1 Definition Treffer.....	15
12.2 Wertung.....	15
12.3 Punktevergabe in alle Ringsport Disziplinen	15
13. ENTSCHEIDUNGEN	15
13.1 Sieg durch Niederschlag = K.O.	15
13.2 Sieg durch Aufgabe eines Kampfes	15
13.3 Sieg durch RSC - Abbruch eines Kampfes.....	15
13.4 Die 3. Niederschlag-Regel	16
13.5 Abbruch wegen Verletzung	16
13.6 Sieg durch Punktwertung	16
13.7 Sieg durch Disqualifikation des Gegners.....	16
13.8 Unentschieden	17
13.9 Sieg durch Nichtantreten.....	17
13.10 Abbruch ohne Entscheidung	17
13.11 Verweisung	17
13.12 Entscheidungsänderungen.....	17
13.13 Kein Kampf.....	17
14. PROTESTE	17
15. BETREUER (COACHES)	18
16. DER ARZT / DAS SANITÄTSTEAM	18
17. DER RINGRICHTER (REFEREE)	18
• Rechte des Ringrichters	19

• Aufgaben des Ringrichters	20
18. DIE SEITENRINGRICHTER (JUDGES).....	22
19. DER HALLEN- UND RINGSPRECHER	23
20. DER KICKZÄHLER	23
21. DER ZEITNEHMER	23
22. DER PUNKTEZÄHLER	24
23. DER LISTEFÜHRER.....	24
24. DIE OFFIZIELLEN	24
24.1 Der Ringsport Koordinator.....	24
24.2 Der Vorsitzende der Technischen Kommission (TK).....	24
24.3 Die Beschwerdekommision (BK)	24
24.4 Spezielle Verantwortung der TK.....	24
24.5 Spezielle Regelungen	24
25. ANTI-DOPING	25

Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden stets nur die männliche Form bezeichnet, gemeint ist jeweils auch die Weibliche.

1. DEFINITION

Bei den Ringsport Disziplinen wird angestrebt, den Gegner mit überzeugender 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 im Ring statt. Der Ringrichter (Referee) ist verantwortlich für die Sicherheit des Kämpfers und stellt die Handhabung des Regelwerks sicher. Die Seitenkampfrichter (Judges) bewerten die legalen Treffer.

2. ALTERSGRENZEN DER KÄMPFER

1. Kämpfer die das 16. Altersjahr überschritten haben und noch keine 18 Jahre alt sind, 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, dann ist eine Teilnahme an den Ringsport Turniere nicht möglich.
2. In der Kategorie Erwachsene können Kämpfer starten, die das 18. Altersjahr überschritten haben. Der Kämpfer muss mit einem Ausweis das Alter am Veranstaltungsort belegen können, ansonsten keine Teilnahme möglich ist.
3. Die Obergrenze ist 45 Jahre. Im letzten Wettkampfsjahr ist es erlaubt, die laufende Saison zu Ende zu führen.

3. MEDIZINISCHE TAUGLICHKEIT

1. Ein Kämpfer darf nur dann an einem internationalen/nationalen Wettkampf teilnehmen, wenn er von einem Sportarzt (anerkannt vom veranstaltenden Verband oder von der Medizinischen Kommission der WAKO während Kontinental- oder Weltmeisterschaften) für fit und kampftauglich befunden wurde (Eintrag im WAKO-Pass nicht älter als ein Jahr) oder das Dokument «Teilnahmevoraussetzung bei den Ringsport Disziplinen» unterschreibt.
2. Ein Kämpfer, der im Ausland kämpfen will, braucht eine Bestätigung eines Arztes, dass er, bevor er sein Land verlassen hat, in gutem körperlichen Zustand ist, keine Verletzungen aufweist, keine Infektionen oder medizinische Probleme hat, welche seine Fähigkeit im Gastgeberland zu kämpfen, beeinflussen könnte. Dieses Zeugnis muss dem WAKO-Pass beiliegen und beim Wiegen und der medizinischen Untersuchung am Wettkampfort gezeigt werden.
3. Kämpfer mit nur einem Auge, Taub und Stumm sowie Epileptiker dürfen nicht Kämpfen. Das Tragen von harten Kontaktlinsen während eines Kampfes im Ring ist verboten.
4. Ein Kämpfer darf nicht kämpfen, wenn er eine bandagierte Wunde aufweist, eine Schnittwunde hat, eine Verletzung, ein Geschwür, eine Risswunde, wenn Blut am Kopf oder im Gesicht fließt (Nase und Ohren eingeschlossen). Es ist jedoch erlaubt zu kämpfen, wenn ein Geschwür mit Collodium geschützt ist. Diese Entscheidung trifft der Arzt, der den Kämpfer am Tage des Wettkampfes untersucht.
5. Ein anerkannter Sportarzt muss während des Wettkampfes anwesend sein und darf seinen Platz vor dem Ende der letzten Runde oder bevor er die Kämpfer, welche am Kampf teilgenommen haben, gesehen hat, nicht verlassen.

4. GEWICHTSKLASSEN

K1 style / Low kick / Full contact

Sofern nicht genügend Anmeldungen eingehen, um Paarungen nach den offiziellen Gewichtsklassen gestalten zu können, nimmt sich die Turnierleitung das Recht vor, Gewichtsklassen mit einzelnen Kämpfern in die nächsthöhere oder niedrigere Gewichtsklasse einzufügen. Der Gewichtsunterschied zwischen den Kämpfern sollte jedoch nicht grösser sein als 6 kg. Disziplinen-Wechsel werden mit den verantwortlichen Coachs besprochen.

Männer

(für Kämpfer ab 6 Kämpfen)

Klasse	Gewicht
Light-bantam	- 51 kg
Bantam-weight	- 54 kg
Feather-weight	- 57 kg
Light-weight	- 60 kg
Light-welter-weight	- 63,5 kg
Welter-weight	- 67 kg
Light-middle-weight	- 71 kg
Middle-weight	- 75 kg
Light-heavy-weight	- 81 kg
Cruiser-weight	- 86 kg
Heavy-weight	- 91 kg
Super-heavy-weight	+ 91 kg

Newcomer Männer

(für Kämpfer mit bis zu 5 Kämpfen, keine Schweizermeisterschaft.)

Klasse	Gewicht
Light-bantam	- 51 kg
Bantam-weight	- 54 kg
Feather-weight	- 57 kg
Light-weight	- 60 kg
Light-welter-weight	- 63,5 kg
Welter-weight	- 67 kg
Light-middle-weight	- 71 kg
Middle-weight	- 75 kg
Light-heavy-weight	- 81 kg
Cruiser-weight	- 86 kg
Heavy-weight	- 91 kg
Super-heavy-weight	+ 91 kg

Frauen

(für Kämpferinnen ab 6 Kämpfen)

Klasse	Gewicht
Bantam-weight	- 48 kg
Feather-weight	- 52 kg
Light-weight	- 56 kg
Middle-weight	- 60 kg
Light-heavy-weight	- 65 kg
Heavy-weight	- 70 kg
Super-heavy-weight	+ 70 kg

Newcomer Frauen

(für Kämpferinnen mit bis zu 5 Kämpfen, keine Schweizermeisterschaft.)

Klasse	Gewicht
Bantam-weight	- 48 kg
Feather-weight	- 52 kg
Light-weight	- 56 kg
Middle-weight	- 60 kg
Light-heavy-weight	- 65 kg
Heavy-weight	- 70 kg
Super-heavy-weight	+ 70 kg

Juniorinnen

(16 – 18 Jahre, mit Unterschrift Erziehungsberechtigte)

Klasse	Gewicht
Light-bantam	- 48 kg
Bantam-weight	- 51 kg
Feather-weight	- 54 kg
Light-weight	- 57 kg
Light-welter-weight	- 60 kg
Welter-weight	- 63 kg
Light-middle-weight	- 66 kg
Middle-weight	- 69 kg
Light-heavy-weight	- 74 kg
Cruiser-weight	- 79 kg
Heavy-weight	- 84 kg
Super-heavy-weight	+ 84 kg

Junioren

(16 – 18 Jahre, mit Unterschrift Erziehungsberechtigte)

Klasse	Gewicht
Bantam-weight	- 44 kg
Feather-weight	- 48 kg
Light-weight	- 52 kg
Light-welter-weight	- 56 kg
Middle-weight	- 60 kg
Light-heavy-weight	- 65 kg
Heavy-weight	- 70 kg
Super-heavy-weight	+ 70 kg

5. WIEGEN

1. Vor dem Wiegen muss der betreffende Kämpfer als kampftauglich erklärt werden (Kontrolle Pässeintrag durch einen offiziell von der WAKO Delegierten).
2. Kämpfer in allen Gewichtsklassen werden am Morgen des Wettkampfes gewogen (Ausnahmen werden in der Ausschreibung mitgeteilt).
3. Das Wiegen wird durch die vom WAKO delegierten Offiziellen durchgeführt.

Erreicht der Kämpfer dabei nicht sein Limit, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Direkte Disqualifikation- die Entscheidung des WAKO Offiziellen ist endgültig und unanfechtbar.
2. Eine Gewichtsklasse höher zu starten. In diesem Fall ist eine Umschreibegebühr in der Höhe der doppelten Startgebühr dieses Tages zu entrichten. Die vorherige Startgebühr verfällt.
3. 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.
4. Wenn sich ein Kämpfer entkleiden muss und damit ein Problem hat, sollte er, wenn er zum Wiegen erscheint, Badesachen unter der Sportkleidung tragen.
5. Das Wiegen muss auf hartem Boden, nicht auf Teppich, erfolgen. Das Wiegen muss auf diskrete Art und Weise durchgeführt werden, die Bedürfnisse sowohl der männlichen als auch der weiblichen Teilnehmer müssen respektiert werden.
6. Es sollten zwei verschiedene Räume für Männer und Frauen vorhanden sein.
7. Es gibt keine Toleranz: der Kämpfer muss das Gewicht seiner Klasse entsprechend aufweisen.

6. AUSSTATTUNG RING

Kann dies vom Veranstalter nicht gestellt werden, muss er den WAKO Switzerland-Präsidenten um Erlaubnis bitten, einen normalen Sporthallenboden oder einen Box-Ring verwenden zu dürfen.

Der Ring muss folgende Kriterien erfüllen:

- Der Ring sollte auf einer erhöhten Plattform mit elastischer Oberfläche errichtet sein.
- Die Grösse entspricht dem internationalen Standard (in der Regel 8m x 8m)
- Der Ring beinhaltet 4 Seilen mit mindestens einem vertikalen Zwischenseil pro Seil
- Es müssen Polster in alle Ecken vorhanden sein (1 x Rot, 1 x Blau, 2 x Weiss)
- Bei erhöhter Plattform mindestens 2 Treppen
- 2 Stühle für Coaches pro Kämpfer (Original = 2 Stühle)
- 2 aufklappbare Stühle für die Kämpfer zwischen den Runden
- Trinkbecher und Wasserflaschen für Punkterichter, Ringrichter und Offizielle
- 2 Wasserkübel für blaue und rote Ecke
- Abfalleimer in die neutralen Ecken
- Tisch und Stühle für die Offiziellen
- Sportdata Computer System
- 2 Bildschirmen (jede Ecke 1 Bildschirm)
- 3 elektronische Bewertungs-Pads für Punktezähler
- 1 elektronische Bewertungs-Pad für Kickzähler
- Ein Ersteilfe-Set
- Plastikhandschuhe und Papiernasstücher für den Ringrichter
- Ein Mikrofon verbunden mit einem Signalsystem

Notausrüstung im Falle das elektronische System ausfällt:

- Ein Gong und eine Glocke
- Eine (oder besser zwei) Stoppuhren
- Punkteliste für alle Seitenringrichtern nach WAKO-Modell
- Einen Behälter für die Punkteliste

7. KAMPFKLEIDUNG

7.1 Ohne Low Kick

Bei den Herren: freier Oberkörper und lange Hose Bei den Damen: Sport Top und lange Hose

7.2 Mit Low Kick

Bei den Herren: freier Oberkörper und Shorts Bei den Damen: Sport Top und Shorts

7.3 K1 Style

Bei den Herren: freier Oberkörper und Shorts Bei den Damen: Sport Top und Shorts

7.4 Allgemein

- Es darf keine Kleidung getragen werden, auf welcher Aufschriften wie „Muay Thai“ oder anderweitige Martial Arts Begriffe vorhanden sind. Wenn Logos vorhanden sind, darf nur der Name des Landes vorhanden sein.
- Budogürtel sind bei den Ringsportarten nicht erlaubt.
- Kämpfer dürfen nichts tragen, was Verletzungen verursachen könnte; wie z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohrringe, Piercings etc.

7.5 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 das Gesicht bedeckt, tragen. Die Unterwäsche muss aus Stretchmaterial 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 Nofalls (Verletzungen, Cuts, usw.) unterschreiben, dass medizinisches Personal die nötigen Untersuchungen durchführen darf. Die zusätzliche Kleidung darf keine Verletzungen verursachen.



8. SCHÜTZE

8.1 Handschutz

Die Schutzhandschuhe wiegen 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.



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 kein Tape oder andere Hilfsmittel zur Befestigung des Kopfschutzes benutzt werden.



8.3 Fussschutz

Bei der Disziplin ohne Low Kick besteht der Fussschutz aus speziellem synthetischen Schaumgummi, kompaktem, weichem 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 Klettbindern am Fussende über der Ferse.



Beim Low Kick und K1 ist der sogenannte strumpfbartige Schutz gestattet, welcher den Fuss bis an die Zehen schützt. Es ist den Kämpfern gestattet, Fusssschütze wie bei der Disziplin ohne Low Kick zu tragen (entweder, oder).

Tape oder andere Hilfsmittel zur Befestigung der Fusssschütze sind nicht erlaubt. Es dürfen keine doppelten Fusssschütze oder Schuhe getragen werden.



8.4 Schienbeinschutz

Bei alle Ringsport Disziplinen müssen Schienbeinschoner getragen werden. Diese dürfen keine harten Einlagen wie Plastik, Metall oder Holz haben.



Für Low Kick und K1 Kämpfer ist mindestens ein Schienbeinschutz mit Spannschutz verpflichtend. Der Schienbeinspannschutz besteht aus einem strumpfbartigen Schutz, der sowohl den Spann als auch das Schienbein bis unter das Knie bedeckt. Der Strumpf kann aus beliebigem Material sein, ist aber mit einem Schaumstoffpolster am Spann und Schienbein ausgestattet. Der Schienbeinschutz darf nicht verrutschen. Es ist dem Kämpfer erlaubt mit Schienbeinschonern wie bei der Disziplin ohne Low Kick zu kämpfen, diese dürfen jedoch nicht über den strumpfbartigen Fusschutz angelegt werden.

Es ist ausschliesslich therapeutisches Tape aus dehnbarem Textilmaterial zur Befestigung der Schienbeinschoner erlaubt. Es dürfen keine doppelten Schienbeinschoner getragen werden.

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 nur für männliche Teilnehmer obligatorisch. Er besteht aus Hartplastik und bedeckt vollständig die Genitalien. Er kann zusätzlich den Unterbauch bedecken und muss unter der Hose getragen werden.



8.8 Handbandagen

Bandagen werden genutzt um Verletzungen an den Fäusten zu vermeiden und das Handgelenk zu stabilisieren. Diese sind 250cm lang und 5cm breit, bestehend aus Baumwollstreifen ohne scharfe Kanten. Die Bandagen werden mit einem selbstklebenden Tape auf Baumwollbasis am Handgelenk fixiert (max. Länge: 15cm, max. Breite: 2cm).



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, hat der Kämpfer Zwei Minuten Zeit die Ausrüstung zu komplettieren. Bleibt die Ausrüstung danach unvollständig, 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 Ohne Low Kick

Handtechniken

- Linke und rechte Gerade
- Linker und rechter Haken
- Uppercut

Fusstechniken

- gerader Fusstritt nach vorne
- Seitwärtsfusstritt
- Rückwärtsfusstritt
- Halbkreisfusstritt
- Sichelfusstritt
- Hakenfusstritt
- Axtfusstritt
- gesprungene Fusstechniken
- Fusstechniken aus der Drehung heraus
- Fussfeger nur auf Knöchelhöhe; 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

Anzahl Kicks pro Runde

- Jeder Kämpfer muss mind. 6 Kicks pro Runde leisten. Er muss die klare Absicht durch den Kick zu treffen erkennbar sein
- Nach der 1. Runde muss der Kickzähler den Ringrichter über fehlende Kicks informieren, der wiederum die Ringecke in Kenntnis setzt. Der Kämpfer hat die Möglichkeit die fehlenden Kicks in der nächsten Runde nachzuholen. Falls er dies nicht schafft, erhält er nach der 2. Runde 1 Minuspunkt
- Wenn der Kämpfer in der 1. Runde 6 Kicks erzielt, in der 2. Runde jedoch nicht, kann er dies in der 3. Runde ausgleichen. Falls nicht, erhält er nach der 3. Runde 1 Minuspunkt
- Wenn der Kämpfer in der 1. Runde 6 Kicks, in der 2. Runde 6 Kicks, aber in der 3. Runde weniger erzielt, erhält er 1 Minuspunkt- unabhängig davon ob er überzählige Kicks in den Vorrunden erzielt hat
- Der Ringrichter kann einen Kämpfer aufgrund fehlender Kicks max. 2 Minuspunkte erteilen. Minuspunkte für Kicks werden zu den Minuspunkten bei Vergehen dazugezählt. Der 3. Minuspunkt im Kampf ist gleichzeitig die Disqualifikation.

9.2 Mit Low Kick

Handtechniken

- alle Boxtechniken wie bei der Disziplin ohne Low Kick

Fusstechniken

- Alle Fusstechniken wie bei der Disziplin ohne Low Kick
- Fussfeger: Fuss an Fuss (unterhalb des Knöchels)
- Schienbein für Angriffe auf Beine oder Körper (erlaubte Ziele!)
- Front- sowie Sidekicks auf die Oberschenkel sind nicht erlaubt.

Anzahl Kicks pro Runde

- Wegen des LowKick Charakters ist das Zählen der Kicks nicht notwendig.

9.3 K1 Style

Handtechniken

- alle Boxtechniken wie bei der Disziplin ohne Low Kick
- Back Fist
- Spinning Back Fist
- Halten mit 2 Händen (Hals) nicht länger als 5 Sekunden; dabei nur 1 Knie

Fuss-, Bein- und Knietechniken

- Alle Fusstechniken wie bei der Disziplin mit Low Kick
- Knie erlaubt (siehe Kap. 11 Angriffsziele)
- K1 Kämpfer dürfen den Gegner nicht durch Oberkörper, Hüfte, Knöchel, Füsse oder Beine werfen.

Anzahl Kicks pro Runde

Wegen des K1 Charakters ist das Zählen der Kicks nicht notwendig.

9.4 Allgemein für alle Ringsport Disziplinen

- Hand- und Fusstechniken sollen ausgewogen sein. Fusstechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit überzeugender Kraft ausgeführt werden
- Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird oder den Gegner nur leicht berührt, wird nicht gewertet.

10. KAMPFZEIT

Junioren, Damen und Herrenklassen

Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen und Finalkämpfen 3 x 2 Minuten mit je 1 Minute Pause dazwischen betragen. Die Kampfzeit kann aus organisatorischen Gründen gekürzt werden. Dies ist zu Beginn der Veranstaltung den Teilnehmern mitzuteilen.

1. Die Rundenzahl beträgt 3 x 2 Minuten oder je nach Vereinbarung.
2. Die Zeit wird nur unterbrochen beim „Zeit aus“ Zeichen des Ringrichters.
3. Bei Verletzungen darf die Zeit nur solange unterbrochen werden, bis festgestellt wird, wie schwer die Art der Verletzung ist bzw. ob der Kampf sofort weitergeführt werden kann oder ob abgebrochen werden muss.
4. Eine Behandlung kann nur in der Kampfpause, die eine Minute beträgt, oder nach dem Kampf vorgenommen werden.
5. Ausnahme: Zeigt ein Kämpfer nach einem groben Foul des Gegners seine Kampfbereitschaft, ist aber nach Auffassung des Ringrichters nicht in der Lage sofort ohne Einschränkung weiterkämpfen, kann der Ringrichter ihm eine Pause bis zu einer Minute gewähren.
6. Ist eine Behandlung erforderlich, so muss der Kampf beendet werden.
7. Bei Wertung mit Punktezettel hat sich der Seitenringrichter bei Punktgleichheit für einen Kämpfer zu entscheiden und dies zu dokumentieren. Bei Wertung mit Sportdata ermittelt das System automatisch den Sieger mit mehr Punkten in der letzten Runde.

11. ERLAUBTE ANGRIFFSZIELE

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:

11.1 Ohne Low Kick

- Der Kopf oben, vorn und seitlich.
- Der Oberkörper vorn und seitlich.
- Die Füsse nur zum Fegen (von innen und aussen bis Knöchelhöhe).

11.2 Mit Low Kick

- Kopf, Oberkörper, Füsse wie bei der Disziplin ohne Low Kick
- Beine: Oberschenkel (von aussen nach innen und umgekehrt) durch das Schienbein des Gegners

11.3 K1 Style

- Kopf, Oberkörper, Füsse wie bei der Disziplin ohne Low Kick
- Beine (überall): (von aussen nach innen und umgekehrt) durch das Schienbein des Gegners
- Knie an Körper bei Newcomer & JuniorenInnen. Knie an Kopf zusätzlich erlaubt bei Herren und Frauen (ab 6 Kämpfe).

Verboten

- Angriffe gegen Hals, Unterleib, Nieren, Rücken, Beine (ausser im K1), Oberschenkel (ausser im Low Kick), Gelenke, Leiste, Hinterkopf und Nacken
- Angriffe mit Ellbogen, Schulter, Handkante, Kopfstösse und Daumen
- Abdrehen, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Halten, blinde Techniken, zu tiefes Abducken (unter Gürtelhöhe des Gegners) und Wrestling/ Ringen
- Angriff gegen einen Kämpfer, der zwischen den Seilen ist
- Angriff gegen einen Kämpfer, der am Boden ist (d.h. sobald eine Hand oder Knie den Boden berührt)
- Verlassen des Rings
- Fortfahren nach dem Kommando „Stopp“ oder „Break“ oder nach dem Rundengong
- Ölen des Gesichts oder Körpers
- das Bein festzuhalten
- Ausspucken des Mundschutzes: wenn ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich ausspuckt, wird der Kampf unterbrochen und der Kämpfer angezählt. Beim zweiten Mal erhält er eine offizielle Ermahnung.
- Bodenangriffe: ein Kämpfer darf seinen Gegner nicht am Boden angreifen. Der Ringrichter muss den Kampf unterbrechen sobald ein Kämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füssen berührt.
- Schläge auf Kopf oder Körper eines sich am Boden befindlichen Kämpfers werden mit Minuspunkt oder Disqualifikation (Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter) geahndet.

Zusätzlich verboten im K1

- Wai Khru (traditionelle Zeremonie in Thailand) zu Beginn des Kampfes auszuführen
- Mon Kong, Pratchat oder andere traditionelle Symbole des Muay Thai zu tragen
- Während des Kampfes Muay Thai Musik zu spielen. Regelverletzungen führen- je nach Schwere- zu Ermahnungen, Minuspunkten und/ oder Disqualifikation

Unsportliches Verhalten des Kämpfers

Ein Kämpfer bekommt nur 1 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.

Unsportliches Verhalten des Betreuers

Unangebrachtes Diskutieren/ Äusserungen über Kampfrichterentscheidungen unangebrachtes Diskutieren/ Äusserungen über nicht gegebene Trefferpunkte, angreifen oder beleidigen eines Offiziellen, schubsen, packen, spucken- auch der Versuch- führt zur sofortigen Verweisung vom Ring und möglicherweise (nach Absprache mit dem techn. Ausschuss) 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 (keine Innenhand) oder des Fusses muss einen klaren, kontrollierten Kontakt herstellen. Die Seitenringrichter 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.
- 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)
- wirkungsvolle Ausführung
- Wachsamkeit (volle Konzentration)
- gutes Timing und richtige Distanz (damit die Technik den grösstmöglichen Effekt hat)
- sportliche Haltung (kein böses Verhalten bei erhaltenen Schlägen)
- der Gegner angeschaut wird (Fokus=keine Blinden Techniken).

12.3 Punktevergabe in alle Ringsport Disziplinen

- für Hand- und Fusstechniken zum Körper oder Kopf: 1 Click
- für Back Fist (Spinning Back Fist nur im K1 erlaubt): 1 Click
- für Kicks zum Oberschenkel: 1 Click
- für Kicks zum Unterschenkel: 1 Click (ist nur im K1 erlaubt)
- für Sprungkicks zum Körper oder Kopf: 1 Click
- Knie oder gesprungenes Knie zum Körper & Kopf: 1 Click (ist nur im K1 erlaubt)
- für Fussfeger, welcher den Gegner so aus dem Gleichgewicht bringt, das andere Teile des Körpers, ausser der Füsse, den Boden berühren: 1 Click

13. ENTSCHEIDUNGEN

Folgende Entscheidungen können einen Kampf beenden.

13.1 Sieg durch Niederschlag = K.O.

Ein Sieg durch K.O. wird verkündet, wenn einer der Kämpfer mindestens 10 Sekunden kampfunfähig ist, sei es, dass er am Boden liegt, auf dem Boden kniet, in den Seilen hängt, sich ausserhalb des Ringes befindet oder verteidigungsunfähig ist. Diese Entscheidung erfolgt auch bei einem schweren Niederschlag, wenn das „Aus“ des Ringrichters bereits nach der Zahl „1“ erfolgt und eine sofortige Unterbrechung oder Behandlung notwendig ist.

Wenn beide bei 10 noch am Boden sind wird der Kampf beendet und die Entscheidung verkündet- Punktstand vor K.O., anderenfalls ist es ein Kampf ohne Ergebnis.

13.2 Sieg durch Aufgabe eines Kampfes

Der Kampf kann durch einen Kämpfer aufgegeben werden. Der Kämpfer muss in diesem Fall einen Arm gestreckt hochheben und den Boden mit einem Knie berühren. Nach Unterbrechung durch den Ringrichter teilt der Kämpfer diesem seine Aufgabe mit. Ein Betreuer kann den Kampf durch das Hineinwerfen eines Handtuches sofort beenden. Sein Gegner wird zum Sieger durch Aufgabe. Ein Kämpfer, der den Kampf nach einer Pause oder dem Anzählen nicht fortführt, verliert den Kampf.

13.3 Sieg durch RSC - Abbruch eines Kampfes

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Ringrichter bestimmt. Die Entscheidung des Kampfes heisst: Sieger durch „RSC = Referee Stopps Contest“.

13.4 Die 3. Niederschlag-Regel

Nach dreimaligem Anzählen im Verlauf eines Kampfes ist der Kampf zum Schutze des Kämpfers abubrechen.

Das bedeutet, dass der Kampf beendet wird, wenn ein Kämpfer in einem Kampf durch erlaubte Kopf- oder Körpertreffer 3x niedergeschlagen bzw. angezählt wird. Der Ringrichter erklärt den Kämpfer nach dem 3. Niederschlag für technisch K.O (T-KO).

13.5 Abbruch wegen Verletzung

Wenn der Ringrichter einen Kämpfer für unfähig weiterzukämpfen erachtet, wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Ursachen, wird der Kampf angehalten und der Gegner zum Sieger erklärt. Das Recht diese Entscheidung zu fällen obliegt dem Ringrichter, der einen Arzt hinzuziehen kann. Falls er dies tut, folgt er dem Rat des Arztes.

Wenn der Ringrichter den Arzt zum Einschreiten bittet, sind diese 2 Personen als offizielle im Ring. Betreuer sind nicht zugelassen.

Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Ringrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden:

1. wer die Verletzung verursacht hat.
2. ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde.
3. ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde.
4. ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Technik.
5. In diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners.
6. ob es sich um eine Eigenverletzung handelt. In diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
7. Ist eine Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte oder verbotene Technik verursacht worden und kann der Verletzte den Kampf nicht sofort weiterführen, so muss der Kämpfer zum Sieger erklärt werden, welcher bis zu diesem Zeitpunkt nach Wertungspunkten vorn liegt. Voraussetzung dafür ist, dass der Sanitätsdienst eine Verletzung feststellt. Stellt der Sanitätsdienst keine Verletzung fest, so ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
8. Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitätsteam zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, ausser die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt. Dann ist wie unter **13.5 1 bis 8** der Wettkampffregeln zu verfahren.

13.6 Sieg durch Punktwertung

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, für den sich die Mehrheit der Seitenringrichter entscheidet.

Beispiel: Liegt bei 2 Seitenringrichtern die blaue Ecke vorne, und ein Seitenringrichter sieht die rote Ecke vorne, so ist blau der Sieger mit 2:1 Seitenringrichterstimmen.

Werden zwei Seitenringrichter unentschieden und ein Seitenringrichter sieht blau oder rot vorne, so endet der Kampf mit 2:1 Stimmen unentschieden. Bei Turnieren darf nicht unentschieden gewertet werden, weshalb der Kämpfer nach Urteil der Seitenringrichter den Kampf gewinnt welcher technisch besser gekämpft hat.

13.7 Sieg durch Disqualifikation des Gegners

Nach dreimaliger Verwarnung, d.h. beim 3. Minuspunkt, ist der Kampf abubrechen. Der Gegner wird zum Sieger durch Disqualifikation.

In schwerwiegenden Fällen kann der Ringrichter eine Disqualifikation auch aussprechen, ohne dass vorher eine Verwarnung erfolgt ist. Zum Beispiel:

1. bei exzessivem Nachschlagen nach dem Kommandos „Stopp“/„Break“ oder nach den

Rundenenden.

2. bei Verlassen des Ringes, wenn der Kämpfer nicht bis „9“ wieder kampfbereit im Ring steht.
3. bei grob unsportlichem Verhalten eines Kämpfers wie Beleidigung des Ringrichters, Gegners oder Publikums bzw. aggressivem Verhalten etc.
4. bei absichtlicher Ausführung verbotener Techniken.

Ein disqualifizierter Kämpfer kann keine Medaille, Pokal, Preisgeld oder Titel erhalten, ausser das Executive-Komitee entscheidet anderweitig.

13.8 Unentschieden

Ein Unentschieden gibt es an Meisterschaftsturnieren nicht.

13.9 Sieg durch Nichtantreten

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

13.10 Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Der Ringrichter ist dazu berechtigt, infolge höherer Gewalt, Ausfall der Ringbeleuchtung, schadhafte Ringe und gewaltsamen Störungen.

13.11 Verweisung

Wenn ein Kämpfer auf Rat des Ringrichters verwiesen wird, oder er eine übermässige Strafe erhält, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt.

13.12 Entscheidungsänderungen

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

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

13.13 Kein Kampf

Ein Ringrichter kann den Kampf noch vor dem regulären Ende stoppen, aus Gründen, die weder in der Verantwortung des Referees noch der Kämpfer liegen. Beschädigter Ring, Stromausfall, technische Probleme, aussergewöhnliche Wettersituationen. In solchen Fällen wird "Kein Kampf" ausgerufen und im Falle einer Meisterschaft, wird die Jury über das weitere Vorgehen entscheiden und entsprechende Massnahmen einleiten.

14. PROTESTE

1. Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung, Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort bei dem Ringrichter machen, der den Kampf leitet.
2. Kann der Protest nicht beigelegt werden, 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.
3. Der Protest wird sofort behandelt.
4. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, führt dies sofort zu einer Disqualifikation des gesamten Vereins.
5. Video-/Filmbeweise sind bei WAKO-Veranstaltungen nicht zugelassen. Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Protesten zugelassen.

15. BETREUER (COACHES)

1. Jeder Kämpfer darf maximal 2 Betreuer in seiner Ecke haben. Er muss mindestens einen Betreuer, der für ihn verantwortlich ist, in seiner Ecke haben.
2. Der Kämpfer muss für seinen Betreuer selbst sorgen.
3. Nur die Betreuer (Coach und Second) dürfen an den Ring. Nur einer von beiden darf sich innerhalb der Ringseile befinden.
4. Während dem Kampf darf kein Rat, Hilfe oder Ermutigung erteilt werden.
5. Ein Betreuer kann im Namen eines Kämpfers einen Kampf aufgeben, oder wenn der Kämpfer in grossen Schwierigkeiten ist das Handtuch in den Ring werfen. Während des Anzählens ist es dem Coach untersagt das Handtuch in den Ring zu werfen.
6. Während des Kampfes darf kein Betreuer im Ring sein. Sie müssen vor jeder Runde Hocker, Eimer, Handtücher, etc. entfernen und während der Runde sitzen bleiben.
7. Jeder Betreuer oder Offizielle ist angehalten die sportliche Fairness zu wahren.
8. Die Betreuer müssen einen Sweater tragen.
9. Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.
10. Betreuer werden bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Betreuer des Kämpfers den Platz einzunehmen.
11. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Ringrichter kann als äusserste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.
12. Ist eine Ausfälligkeit von Seiten des Betreuers zu beobachten, so verbleibt es der Turnierleitung dem betreffenden Verein nach Rücksprache mit dem Kampfgericht eine Geldstrafe in Höhe von CHF 100.- aufzuerlegen, die zweckgebunden zur Kampfrichterausbildung eingesetzt werden muss. Bei Nicht-Begleichung der auferlegten Strafe wird ein Turnierstartverbot für das darauffolgende Turnier auferlegt.

16. DER ARZT / DAS SANITÄTSTEAM

1. Ohne Anwesenheit eines Arztes darf kein Kampf stattfinden.
2. Verlässt der Arzt die Veranstaltung vorübergehend, so sind die Kämpfe bis zu dessen Wiederkehr zu unterbrechen.
3. Der Arzt muss der Turnierleitung oder dem Kampfrichterreferenten seine vorübergehende Abwesenheit mitteilen.
4. Der Arzt ist vor Beginn der Veranstaltung durch den Veranstalter über diesen Punkt zu informieren.
5. Der Arzt soll mit dem Kickboxen vertraut sein und muss Erfahrung im Umgang mit kickboxspezifischen Verletzungen haben.
6. Nach dem Ende der Veranstaltung soll ein Abschlussgespräch zwecks Analyse aus medizinischer Sicht mit dem Präsidium oder der Turnierleitung stattfinden.
7. Der Arzt muss auf Aufforderung durch Kampfrichter sofort handlungsbereit sein. Er darf den Ring ohne Aufforderung nicht betreten.
8. Das medizinische Team muss genügend Ausrüstung und Personal für alle Ringe zur Verfügung haben.
9. Der Veranstalter ist verantwortlich für das Stellen eines medizinischen Teams mit Ambulanzwagen. WAKO medizinische Abläufe und Gesundheitssicherheitsrichtlinien müssen befolgt werden.

17. DER RINGRICHTER (REFEREE)

Der Ringrichter ist absoluter Souverän im Ring, 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. Er ist für den Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

Personen die als Ringrichter oder Seitenkampfrichter für einen oder mehrere Kämpfe eingeteilt sind, dürfen zu keinem Zeitpunkt der laufenden Kämpfe als Manager, Coach, Betreuer oder

Trainer für einen Kämpfer oder ein Team von Kämpfern agieren. Auch nicht als Offizieller in einem Kampf in dem ein Kämpfer seiner Schule/Club teilnimmt.

Das Executiv-Komitee oder dessen offizieller Vertreter, die sich mit den Angelegenheiten der Jury befassen (temporär oder permanent) können einen Ringrichter suspendieren, wenn sie der Meinung sind, er respektiere die WAKO-Regeln nicht (dergleichen auch für die Seitenkampfrichter deren Beurteilung unbefriedigend ist).

Sollte ein Referee im Ring unzulänglich agieren, kann der Kampf durch den Gong-Operator gestoppt werden. Der fragliche Schiedsrichter wird ausgetauscht und durch einen auf der WAKO Switzerland-Liste nächstfolgenden neutralen Schiedsrichter nach erfolgten Instruktionen ersetzt. Diese leitet den Kampf bis zum Ende der Runde.

Der Ringrichter trägt eine WAKO-Uniform die wie folgt aussieht:

- Marineblauer Kittel
- Weisses Hemd
- Graue Hosen
- Leichte schwarze Schuhe
- Offener Kragen bei Ausscheidungskämpfen
- WAKO-Fliege bei Finals und Titelkämpfen

• Rechte des Ringrichters

1. einen Kampf zu jeder Zeit wegen Einseitigkeit zu Gunsten der Gesundheit und Sicherheit abubrechen.
2. einen Kampf zu jeder Zeit abubrechen, wenn ein Kämpfer regelwidrige Treffer nehmen muss, verletzt ist, oder wenn er ihn für unfähig den Kampf weiterzuführen erachtet.
3. einen Kampf jederzeit abbrechen, wenn sich der/ die Sportler unsportlich verhalten. In diesem Fall kann er einen oder beide Sportler disqualifizieren.
4. einen Kämpfer zu warnen oder den Kampf zu unterbrechen um eine Ermahnung oder Verwarnung (=Minuspunkt) wegen eines Regelverstosses zu vergeben.
5. Der Ringrichter kann einen Kämpfer verwarnen, wenn dieser die Time-Stopps verwendet um sich auszuruhen oder dem Gegner die Chance zum Punkten nimmt. Ein Kämpfer kann disqualifiziert werden wegen Verzögerung oder Zurückweisung des Kampfes.

In diesem und folgenden Fällen gibt der Ringrichter das Zeitzeichen (Time-Stopp):

1. bei Vergabe einer Verwarnung (Gegner muss sich auf seiner Ausgangsposition befinden).
2. wenn ein Kämpfer durch Heben der rechten Hand darum bittet (Gegner muss sofort in die neutrale Ecke).
3. wenn der Ringrichter es für nötig hält die Ausrüstung eines Kämpfers richten zu lassen.
4. wenn der Ringrichter eine Verletzung feststellt.
5. einen Betreuer zu disqualifizieren, der die Regeln verletzt oder dessen Kämpfer, falls der Betreuer sich den Anordnungen widersetzt.
6. einen Kämpfer zu disqualifizieren (mit oder ohne vorherige Verwarnung), der ein Vergehen begangen hat.
7. im Falle eines K.O's beim Zählen innezuhalten, wenn der andere Kämpfer absichtlich nicht in die neutrale Ecke geht.
8. die Regeln auszulegen, solange sie für den Kampf anwendbar und vereinbar sind. Wenn ein Kämpfer gegen Regeln verstösst, was nicht notwendigerweise zur Disqualifikation führen muss, muss der Ringrichter den Kampf unterbrechen und den Kämpfer verwarnen (Foul). Vor der Verwarnung (= Minuspunkt) muss der Ringrichter den Kampf stoppen. Die Verwarnung muss klar und deutlich sein, so dass der Kämpfer den Grund dafür versteht.

Der Ringrichter muss mittels Handzeichen jedem Seitenringrichter die Verwarnung anzeigen und deutlich machen, welcher Kämpfer gemeint ist. Danach gibt er den Kampf wieder frei. Wenn ein Kämpfer 3 offizielle Verwarnungen innerhalb eines Kampfes erhält, ist er disqualifiziert.

Ein Ringrichter kann auch Ermahnungen erteilen. Dafür muss er den Kampf nicht unterbrechen- der Kämpfer wird verbal während des Kämpfens auf den Regelverstoss hingewiesen.

• Aufgaben des Ringrichters

1. Die Kämpfer haben mit abgezogenen Handschuhen im Ring zu erscheinen. Der Ringrichter kontrolliert die korrekte Handhabung der Handbandagen und kontrolliert ob die Handschuhe der Norm entsprechen. Der Kämpfer darf erst nach Aufforderung des Ringrichters die Handschuhe anziehen.
2. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die Seitenkampfrichter und die Zeitnehmer auf ihren Plätzen bereit sind.
3. Er hat sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäss, mit sauberer Kleidung und der kompletten, von der WAKO zugelassenen Schutzausrüstung, ausgerüstet sind.
4. Er hat zu kontrollieren, dass die Kämpfer keinen Schmuck tragen und die Fussnägel kurz geschnitten sind.
5. Der Ringrichter hat das Recht alle nicht am Kampf beteiligten Personen (bis auf zwei Betreuer) oder den Anhang des Kämpfers, aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen.
6. 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.
7. Der Ringrichter muss den Kampf mit der Aufforderung zum „Shake Hands“ an beide Kämpfer eröffnen. Die Kämpfer nehmen dann die Kampfstellung ein bis der Referee das Kommando "Fight" gibt. Jeder weitere Handgruss während des Kampfes ist wegen der hiermit verbundenen Gefahr verboten.
8. Seine Kommandos lauten allgemein „Fight“, „Stopp“ und „Break“. Im Falle, dass die Kämpfenden die Trennkommandos nicht gehört haben und nicht sofort beachten, muss der Ringrichter dazwischen gehen und jede weitere Kampfhandlung unterbinden oder die Kämpfer mit einem Klaps auf die Schulter ermahnen, seine Kommandos zu respektieren.
9. Um einen engen Kampf nicht zu stören, sollte der Ringrichter nicht im Weg stehen oder zu früh eingreifen. Er muss den Kämpfern durch bestimmte Zeichen / Gestik Regelverletzungen anzeigen.
10. Der Ringrichter 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 entweder unterbrochen oder mit dem Anzählen begonnen werden. Hierzu zählt auch Konditionsschwäche. Um die Kampffähigkeit eines Kämpfers zu prüfen ist dieser anzuzählen.
11. Im Falle des Anzählens muss der andere Kämpfer sofort in die neutrale Ecke geschickt werden. Erst wenn dieser sich dort befindet wird mit dem Anzählen fortgefahren.
12. Im Falle einer Verletzung siehe **13.5, 1 bis 8** der Wettkampffregeln.
13. Ist die Verletzung durch einen Regelverstoss verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren.
14. Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
15. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst/Arzt an die Kampffläche oder den Ring zu holen um die Schwere festzustellen.
16. Das An- und Auszählen geschieht im Sekunden-Rhythmus von eins bis zehn. Die Zahl 10 bedeutet das Aus, d.h. der Kampf ist damit beendet. Während des Anzählens kann der Betreuer den Kampf nicht durch Werfen des Handtuches aufgeben. Dies ist erst möglich, wenn der Ringrichter den Kampf wieder freigibt.
17. Wird der Kämpfer angezählt muss er bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft anzeigen, ansonsten wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.
18. Kommt während des Anzählens der Runden- oder Schlussgong, so ist in jedem Fall über die Kampfzeit hinaus weiter zu zählen, um die Schwere eines Niederschlags oder der Schlageinwirkung festzustellen.
19. In alle Ringsportdisziplinen soll der Ringrichter nur unterbrechen bei Knockout, bei Regelverstössen, bei Verletzungen, oder wenn ein Kämpfer am Boden ist, in den Ringseilen verwickelt ist, wenn die Sicherheitsausrüstung nicht in Ordnung ist oder wenn ein Kämpfer, der Coach oder der Ringarzt den Kampf beenden will.
20. Der Ringrichter muss sich im Ringsportdisziplinen ständig nahe bei den Kämpfern bewegen,

um einer Entscheidung, wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen, Nachdruck zu verleihen.

21. Der Ringrichter muss darauf achten, dass der Kampf rechtzeitig abgebrochen wird. Er muss darauf achten, dass nach einem Stopkommando, beim Ende des Kampfes oder Verwicklung in den Seilen, jede Kampfhandlung sofort gestoppt wird. Damit können unvorhergesehene Treffer, unzulässige Niederschläge und Verletzungen verhindert werden, die sonst evtl. mit Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet werden müssten, denn jeder Kämpfer kann davon ausgehen, dass nach einer Unterbrechung der Kampf auch tatsächlich ruht.
22. Der Ringrichter muss darauf achten, dass beim Kommando „Break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.
23. Der Ringrichter 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. Ermahnung deutlich machen. Ein 2. Regelverstoss ist gleichzeitig ein Minuspunkt. Bei grob unsportlichen Verhalten oder groben Regelverstößen kann er auch sofort einen Minuspunkt aussprechen.
24. 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 eine Verwarnung. Schwere und ernste Regelverstöße werden mit der sofortigen Gabe eines Minuspunktes oder der Disqualifikation geahndet. Für den Fall, dass ein Ringrichter es für nötig hält eine Disqualifikation auszusprechen, soll er sich vorher mit seinen Seitenkampfrichtern besprechen, um sicherzustellen, dass alles regelkonform abläuft.
25. Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und einen Punkt erhalten.
26. Minuspunkte sollten in der Regel nur nach vorangehenden Ermahnungen ausgesprochen werden. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.
Beispiel: Verbale Ermahnung 7 offizielle Ermahnung 7 1. Minuspunkt 7 2. Minuspunkt 7 Disqualifikation
27. 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 Seitenringrichter angezeigt werden.
28. Wird ein Kämpfer durch eine Kampfhandlung aus dem Ring gekickt/gestossen, so muss der Ringrichter mit dem Anzählen beginnen. Kommt der betreffende Kämpfer nicht sofort wieder in den Ring und signalisiert bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft, so wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.
29. Erleidet ein Kämpfer beim Fall durch die Ringseile eine Verletzung, so soll der Ringrichter entsprechend **13.5, 1 bis 8** der Wettkampffregeln verfahren.
30. Bei Wertung mit Punktezettel sammelt der Ringrichter die Wertungszettel der Seitenringrichter nach dem Ende des Kampfes ein und soll sich von deren Auffassung über die Kampfbeurteilung ein Bild machen. Er soll auch feststellen, ob die von ihm ausgesprochenen Minuspunkte in der Beurteilung berücksichtigt wurden. Stellt er fest, dass Seitenringrichter den notwendigen Anforderungen einer gerechten Beurteilung nicht genügen, so muss er dem Hauptschiedsrichter Mitteilung machen.
31. Falls Fehler beim Ausfüllen der Punktezettel festgestellt werden, darf nur der zuständige Seitenringrichter Änderungen vornehmen.
32. Der Ringrichter übergibt die Wertungsprotokolle nach seiner Einsicht dem Kampfgericht, das die Ergebnisse überprüft und den Sieger ausruft.
33. Zur Siegerverkündung ruft der Ringrichter 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.
34. Nur der Chef-Schiedsrichter, die Sportchefs, der Ringsport Koordinator oder dessen Stellvertreter können einen Kampf ausserhalb des Ringes stoppen. Sie müssen dem Referee ein Zeichen geben, damit er das Time-Out Kommando geben kann.

18. DIE SEITENRINGRICHTER (JUDGES)

1. Ein Kampf soll durch drei Seitenringrichter bewertet werden. Diese sitzen um den Ring/die Kampffläche bzw. am Kampfrichtertisch.
2. Die Seitenringrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen.
3. Der Seitenringrichter benutzt entweder das elektronische Punktesystem (OSS) oder das manuelle System (Punktezettel des Verbandes).
 - a. **OSS:** Das elektronische System soll in allen Ringsportdisziplinen verwendet werden. Das System wird vom Zeitnehmer bedient. Alle 3 Seitenringrichter benutzen eine Computermaus mit 2 Knöpfen für die 2 Ecken. Ein Bildschirm zeigt den Punktestatus der beiden Kämpfer aller 3 Seitenringrichter zu jeder Zeit an. Der Bildschirm ist für das Publikum und die Betreuer sichtbar (Fernsehbildschirm oder Leinwand).

Ermahnungen, Minuspunkte und Zeit werden auch angezeigt. Diese müssen vom Zeitnehmer nach Aufforderung des Ringrichters in den Computer eingegeben werden. Dieser zieht die Minuspunkte automatisch vom Ergebnis ab.

Der Kampf und seine Daten werden als PDF-File im Computer gesichert.
 - b. **Punktezettel:** Wenn manuell gewertet wird sind Clickers verpflichtend. Es ist wichtig im Vorfeld eines Turniers zu klären wer die Clicker zur Verfügung stellt (WAKO, Veranstalter, Kampfrichter).
4. Die Ergebnisse ihrer Bewertung sind nach jeder Runde einzutragen.

Verwarnungen (Minuspunkte), Anzählungen im Stand und nach Niederschlägen, sind zu notieren. Während der Runde kann der Seitenringrichter keine Regelverstöße ahnden. Er kann den Ringrichter darauf aufmerksam machen. Wenn der Ringrichter eine offizielle Ermahnung erteilt, muss dies vom Seitenringrichter notiert werden indem er „W“ in die Foul-Spalte einträgt. Wenn 1 Minuspunkt vergeben wird, wird ein „-1“ in der entsprechenden Spalte notiert. Für einen Minuspunkt werden am Rundenende von den erzielten Trefferpunkten 3 Trefferpunkte abgezogen.
5. Das Gesamtergebnis der Runden ist zu addieren.
6. Jede Runde ist durch jeden Seitenringrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.
7. Bei Wertung mit Punktezettel muss jede Runde mit mechanischen Zählern einzeln bewertet werden. Am Ende jeder Runde werden die Trefferpunkte in den Punktezettel eingetragen. Am Ende des Kampfes werden die Trefferpunkte addiert. Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat.
8. Kriterien für Ermahnungen und Minuspunkte, welche nur dem Ringrichter vorbehalten sind:
 - a. unsauberer Kampfstil / unsaubere Techniken
 - b. ständiges Klammern
 - c. ständiges und wiederholtes Abducken
 - d. zu wenig Fuss- oder Handtechniken
 - e. unerlaubte Techniken
 - f. grobe Unsportlichkeit
9. Jeder Nahkampf ist ohne Berücksichtigung von Einzeltreffern nach seinem Gesamteindruck zu bewerten, falls Einzeltreffer nicht mehr erkennbar sind. Um den besseren Nahkämpfer nicht zu benachteiligen, soll der Ringrichter einen sich entwickelnden Nahkampf nicht behindern oder vorzeitig unterbinden.
10. Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Sollten die Kämpfer auch gleich viele Vergehen aufweisen, ist nach den folgenden Gesamtkriterien vorzugehen:
 - besserer Stil und Technik
 - aktiver
 - mehr Kicks
 - bessere Verteidigung

11. Ein Unentschieden ist nur zulässig bei Einzel-, Freundschafts- und Mannschaftskämpfen.
12. Den Seitenringrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.
13. Die Entscheidungen der einzelnen Seitenringrichter können öffentlich bekannt gegeben werden.
14. Die Wertungen der Seitenringrichter dürfen nur von den zuständigen Verbandsorganen eingesehen werden.

19. DER HALLEN- UND RINGSPRECHER

Er ruft die Kämpfer auf- zuerst nennt er den Kämpfer in der roten Ecke, danach den in der blauen Ecke.

Bei Galakämpfen ist der Heimkämpfer in der roten Ecke. Daher wird dort erst der Gastkämpfer in die blaue Ecke gerufen und danach der Heimkämpfer in die rote Ecke.

Auf Meisterschaften und Cups ruft der Sprecher die Kämpfer für die nächste Kampfpaarung und zur Vorbereitung für den Kampf danach auf. Bei Nichterscheinen eines Kämpfers nach 3maligem Aufruf gibt er dem Zeitnehmer das Zeichen zum Start der Uhr.

Wenn der Kämpfer innerhalb von 2 min. nicht anwesend ist, gibt der Sprecher dem Kampfrichter ein Zeichen den Sieger durch Nichtantreten des Gegners (w.o.) zu erklären. Zeitnehmer werden vom Ringrichter oder Ausrichter eingesetzt.

20. DER KICKZÄHLER

Der Kickzähler ist ein Seitenringrichter, der in der neutralen Ecke sitzt. Die Betreuer müssen ihn sehen können. Es ist verpflichtend Kickzähler auf allen WAKO Welt- und Kontinentalmeisterschaften zu haben. Es ist auch empfohlen diese in anderen WAKO Turnieren wie Weltcups oder offenen Turnieren einzusetzen. Der Kickzähler berichtet dem Ringrichter nach jeder Runde über die Anzahl der fehlenden Kicks.

Die Aufgabe des Kickzählers ist es sich zu vergewissern, dass die Kämpfer in jeder Runde ausreichend kicken (6x). Auf allen WAKO Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist es verpflichtend dafür Anzeigetafeln mit roten und blauen Ziffern zu verwenden. Auf anderen Turnieren können auch Clickers verwendet werden, aber auch dort sind Tafeln empfohlen.

Die Anzahl der Kicks kann beim OSS auch auf der Anzeige angezeigt werden, wenn das Programm dafür geeignet ist.

21. DER ZEITNEHMER

1. Der Zeitnehmer hat die vorgesehene Kampfdauer zu kontrollieren. Er stoppt die Zeit eines Kampfes wie vom Ringrichter angezeigt.
2. Zum Ablauf der Kampfzeit soll er den Gong schlagen, ein Zeitzeichen auf die Kampffläche werfen oder den Kampf mit dem Ruf „Zeit“ beenden.
3. Bei mehreren Runden hat er darauf zu achten, dass die Pausenzeit von 1 Minute genau eingehalten wird. Er muss 10 Sekunden vor dem Ende der Pause dem Ringrichter durch das Kommando „Seconds Out“/ „Ring Free“ ein Zeichen geben.
4. Die Stoppuhr darf erst bei der Vorstellung des nächsten Kampfes zurückgestellt werden.
5. Er beobachtet Extra-Zeit mit einer Uhr oder Stoppuhr
6. Wenn am Rundenende ein Kämpfer am Boden ist, und der Ringrichter diesen anzählt, muss der Gong trotzdem nach 2 min. ertönen, auch wenn der Ringrichter noch zu Ende zählen muss.
7. Der Zeitnehmer ist in seiner Tätigkeit dem Ringrichter unterstellt.
8. Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein.
9. Die Zeit muss jederzeit für die Betreuer sichtbar sein
10. Wenn es unklar ist ob ein Treffer oder eine Regelverletzung vor oder nach dem Zeitzeichen passierte, entscheidet die Mehrheit der Seitenringrichtern.

22. DER PUNKTEZÄHLER

Der Punktezähler notiert alle Punkte, Verwarnungen und Strafen, die der Ringrichter gibt. Der Punktezähler muss den Ringrichter informieren, wenn sich die Ermahnungen zu einem Minuspunkt addieren, oder die Minuspunkte zur automatischen Disqualifikation führen.

23. DER LISTEFÜHRER

1. Bei Wettkämpfen dürfen nur die vom Verband vorgeschriebenen Listen verwendet werden.
2. Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Sport vertraut sein.
3. Er hat die Listen sauber und ordentlich zu führen. Alle Eintragungen müssen deutlich lesbar in Druckschrift vorgenommen werden.
4. Er hat die Kampfergebnisse in die Wettkampflisten einzutragen.
5. Die Kämpfe sollen in der Reihenfolge der Austragung für jede Kampfklasse nummeriert werden.
6. Der Listenführer soll die nächsten Kampfpaarungen rechtzeitig aufrufen.

24. DIE OFFIZIELLEN

24.1 Der Ringsport Koordinator

- Ist verantwortlich für die Kontrolle des Rings
- Er kann den Kampf unterbrechen, um Proteste zu beantworten oder interpretieren
- Er kann den Kampf unterbrechen, wenn er meint, dass die Regeln nicht korrekt angewendet wurden
- Er kann auch als Chef-Schiedsrichter der Ringsportdisziplinen agieren
- Er kann Schiedsrichter auswechseln, welche ihre Arbeit nicht richtig wahrnehmen
- Er kann für sich einen Stellvertreter ernennen.

24.2 Der Vorsitzende der Technischen Kommission (TK)

Er ist verantwortlich über die Entscheidungen des "Board of Directors" und für die gesamte administrative Abwicklung betreffend korrekte Resultate und Reklamationen.

24.3 Die Beschwerdekommision (BK)

Der Vorsitzende der TK soll Chef der Beschwerdekommision sein. Diese Kommission besteht aus drei Mitgliedern der TK die ihrerseits keine Schiedsrichterverantwortung haben. Ein Schiedsrichter oder Coach kann bei dieser Kommission Beschwerde einbringen. Diese Kommission wird beide Parteien anhören und eine Entscheidung nach dem Mehrheitsprinzip treffen.

24.4 Spezielle Verantwortung der TK

- Kontrolle und Beurteilung der Sicherheitsausrüstung (SAFE-T's) die vom Veranstalter gestellt wird.
- Kontrolle vom Ring
- Beim Wiegen müssen immer zwei Mitglieder der TK anwesend sein

24.5 Spezielle Regelungen

25. ANTI-DOPING

1. Die Bestimmungen des Doping-Status von Swiss Olympic gelten grundsätzlich für alle Schweizer Sporttreibenden, die einem Swiss Olympic angeschlossenen Verband oder einem letzterem angeschlossenen Verein angehören, die von einer dieser Gruppierungen lizenziert sind oder an Wettkämpfen teilnehmen, die einen Bezug zu einer solchen Gruppierung aufweisen.
2. Jegliche Einnahme von Drogen oder andere verbotene Substanzen, welche auf der Dopingliste (www.antidoping.ch) aufgeführt sind, stellen eine schwere gesundheitliche Gefährdung der Kämpfer dar und sind untersagt.
3. Jede Verletzung dieses Codes führt zur Disqualifikation oder Sperre.
4. Jeder Kämpfer, der eine medizinische Untersuchung oder Dopingtest verweigert, kann disqualifiziert oder gesperrt werden. Das gleiche gilt für Personen, die die Verweigerung unterstützen.
5. Der Gebrauch von Lokalanästhetika ist nach Absprache mit dem anwesenden Turnierarzt und dessen Einverständnis erlaubt. Die WAKO bezieht sich auf die Anti Doping-Regeln von Swiss Olympic.
6. Doping ist nachgewiesen durch die Feststellung verbotener Substanzen in Urin oder Blut des Kämpfers, bei Verweigerung, Vereitelung oder sonstiger Manipulationen einer Dopingkontrolle innerhalb oder ausserhalb des Wettkampfes.
7. Verboten sind alle auf der Dopingliste auf www.antidoping.ch von Swiss Olympic aufgeführten Substanzen.
8. Der Verstoss gegen die Bestimmungen zieht die Disqualifikation des Kämpfers nach sich.
9. Bei einem Dopingverstoss wird der Kämpfer nach den Richtlinien von Swiss Olympic bestraft. Dies betrifft auch Betreuer und Trainer.
10. Die Anerkennung darüberhinausgehender Sanktionen, die ein Zuständiger internationaler Verband aus demselben Anlass gegen die Athleten, Trainer und Betreuer verhängt, ist zulässig.
11. In Dopingsachen unterwirft sich WAKO auf nationaler Ebene den Antidopingcodes von Swiss Olympic. Dies betrifft auch Strafen und Sperren.