



WAKO Switzerland

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

 **swiss olympic** | Member

Kickboxen

Offizielles Reglement: Sportordnung und WettkampfregeIn

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. Tatami Disziplinen	4
2. Altersgrenzen	5
3. Wechsel von der Kategorie B (Anfänger) in die Kategorie A (Fortgeschrittene)	5
4. Gewichts- und Grössenklassen	5
5. Wiegen / Möglichkeit von Mehrfachstarts.....	9
6. Messung Grösse (Junioren).....	9
7. Kampfsportbekleidung	9
7.1.Point Fighting	9
7.2.Light Contact.....	10
7.3.Kick-Light	10
7.4.Allgemein	11
7.5.Religiöse Sonderregelung	11
7.6.Bart, Haare und Nägel.....	12
8. Schutzbekleidung	12
8.1.Handschutz	12
8.2.Kopfschutz	13
8.3.Fussschutz.....	13
8.4.Schienbeinschutz	14
8.5.Brustschutz	14
8.6.Mund- und Zahnschutz.....	14
8.7.Tiefschutz.....	14
8.8.Handbandagen	15
8.9.Ellenbogenschutz in Point Fighting	15
8.10.Sicherheitsausrüstung im Allgemeinen.....	15
9. Zielbereich.....	15
9.1.Point Fighting	15
9.2.Light Contact.....	16
9.3.Kick Light	16
10. Kampftechniken.....	16
10.1.Point Fighting / Light Contact und Kick-Light	16
10.2.Kampfzeiten	17
11. Wettkampffregeln	17
11.1.Verbotene Techniken	18
11.2.Regel bezüglich Exits.....	19
11.3.Regelverletzungen (andere als Exit) und unsportliches Verhalten des Kämpfers	19
12. Wertungen.....	20
12.1.Definition Treffer.....	20
12.2.Wertung	20
12.3.Punkte.....	20
12.4.Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting	21
13. Kampfentscheidung.....	21
13.1.Sieg nach Punkten	21
13.2.Sieg durch Aufgeben.....	22
13.3.Verletzungen	22
13.4.Sieg durch Disqualifikation	22
13.5.Sieg durch Nichtantreten.....	23
13.6.Abbruch ohne Entscheidung	23
13.7.Entscheidungsänderungen.....	23
14. Proteste	23
15. Betreuer, Coaches.....	24
16. Sanitätsteam	25

17. Offiziellen.....	25
17.1. Schiedsrichter-Kommission	25
17.2. Sportchef.....	25
17.3. Anzahl der Offiziellen pro Tatami.....	25
17.4. Uniform.....	25
17.5. Flächenchef.....	26
17.6. Zentralschiedsrichter	26
17.6.1 Rechte und Pflichten des ZR.....	26
17.6.2 Aufgaben des Zentralschiedsrichter	27
17.6.3 Seine Kommandos lauten	28
17.6.4 Start des Kampfes vom Zentrum	29
17.6.5 Start des Kampfes von der gleichen Position	29
17.7. Punkterichter	29
17.8. Zeitnehmer	30
18. Anti-Doping.....	30
19. Versicherung und ärztliche Untersuchungen	31
20. WAKO-Sport-Pass/Lizenz für Mitglieder	31
21. Tageslizenz & Startgebühr für Nicht-Mitglieder	32
22. Minderjährige.....	32
23. Kosten	32

Offizielles Reglement Kickboxing Light

Point Fighting / Light Contact und Kick-Light

(Disziplinen mit Niederschlagsverbot)

1. Tatami Disziplinen

- **Point Fighting (PF)**
- **Light Contact (LC)**
- **Kick Light (KL)**
- **Musical Forms (MF)**

Point Fighting, Light Contact und Kick Light sind 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.

Das Ziel des Kickboxers ist es, seinen Gegner zu besiegen, indem er mehr Treffer als der Gegner erzielt.

Die Kämpfe finden auf den Kampfsportmatten (Tatami genannt) statt. Alle Techniken müssen mit vernünftiger Kraft ausgeführt werden.

- **Point Fighting (PF)**

Ist eine Disziplin, bei der zwei Kickboxer einen Punktekampf durchführen, mit gut kontrollierter Technik und Schnelligkeit, und nach jedem Treffer unterbrochen wird. Bei jedem gültigen Punkt stoppt der ZR den Kampf und wenn man die Mehrheit der Punkte hat, gibt er den Punkt an diesen Kickboxer. Es werden bewertet legale Techniken mit Geschwindigkeit, Gleichgewicht und ohne Blindheit.
- **Light Contact (LC)**

Beim LC kämpfen die Kickboxer kontinuierlich. Diese Disziplin ist eine Zwischenstufe zwischen PF- und Vollkontakt. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um gut kontrollierte Leichtkontakttechniken.
- **Kick Light (KL)**

In dieser Disziplin werden die Techniken vom Low Kick (LK) bis hin zu einer guten Kontrolle verwendet, wenn die Techniken auf legalem Zielbereich landen. Es handelt sich um eine Zwischenstufe zwischen LC und LK (Low Kick)

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 in der Schweiz teilnehmen. International können Kickboxer ab dem 7. Altersjahr an Turnieren teilnehmen.
- d. Die obere Altersgrenze liegt bei 55 Jahren.
- e. Die Kategorien basieren auf dem Geburtsdatum der Kämpfer, nicht auf dem Jahrgang.

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. Verantwortlich ist der Coach.
- 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, wie 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. Gewichts- und Grössenklassen

Die Turnierleitung nimmt sich das Recht vor, bei Bedarf einzelne Kämpfer, in Absprache mit dem Coach, in die nächsthöhere Kategorie einzufügen. Die Toleranz beim Wägen am Turniertag beträgt 0,5 kg.

Kategorien Point Fighting

Point Fighting Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg *
- 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
- 140 cm - gemischte Kategorie mit Juniorinnen
- 150 cm
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Point Fighting Juniorinnen bis 16 Jahre

Kategorien
- 140 cm - gemischte Kategorie mit Junioren
- 150 cm
- 160 cm
+ 160 cm

Point Fighting Männer A

Kategorie
Grand Champion

Point Fighting Frauen A

Kategorie
Grand Champion

Kategorien 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
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Light Contact Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 160 cm
+ 160 cm

Light Contact Junioren 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig

Light Contact Juniorinnen 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 55 kg 16 - 18-jährig
+ 55 kg 16 - 18-jährig
+ 65 kg 16 - 18-jährig

Kategorien 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
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Kick-Light Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 160 cm
+ 160 cm

Kick-Light Junioren von 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig

Kick-Light Juniorinnen von 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 55 kg 16 - 18-jährig
+ 55 kg 16 - 18-jährig
+ 65 kg 16 - 18-jährig

5. Wiegen / Möglichkeit von Mehrfachstarts

- a. 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.
- b. Die Turnierleitung nimmt sich das Recht vor, Gewichtsklassen mit einzelnen Kämpfern, bei Bedarf, in die nächsthöhere Kategorie einzufügen.
- c. Kämpfer in allen Gewichtsklassen werden am Morgen des Wettkampfes gewogen (Ausnahmen werden in der Ausschreibung mitgeteilt).
- d. Das Wiegen wird durch die vom WAKO delegierten Offiziellen durchgeführt.
- e. Doppelstarts in der Anfängerkategorie B sind möglich (Point Fighting und Light Contact)
- f. Die Teilnahme ist pro Disziplin und Kategorie in maximal 2 Gewichtsklassen zulässig. Wenn jemand möchte, kann er also in drei Disziplinen (Point, Light-Contact, Kick-Light) in insgesamt 6 Gewichtsklassen teilnehmen.

6. Messung Grösse (Junioren)

Die Junioren werden bei jedem Turnier, an dem sie teilnehmen, gemessen. Die Coachs sind dafür verantwortlich, dass die Kämpfer an jedem Turnier in der korrekten Grössen-Kategorie angemeldet sind. Es gilt das Geburtsdatum am Turnier (= Stichtag), nicht der Jahrgang.

7. Kampfsportbekleidung

7.1. Point Fighting

- a) Persönliche Sicherheitsausrüstung
 - Kopfschutz
 - Gesichtsmaske in den Kategorien für Kinder (7/8/9 Jahre alt) und jüngere Kadetten (10/11/12 Jahre alt). Es ist optional an nationalen Turnieren, aber es ist obligatorisch an internationalen Turnieren.
 - Mundschutz
 - Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
 - Handschutz für PF 8oz
 - Handbandagen für PF ist optional
 - Ellenbogenschützer für PF ist Pflicht. Für Kinder und Junioren -150 cm ist es nicht obligatorisch.
 - Tiefschutz obligatorisch für Männer, optional für Frauen an nationalen Turnieren. An internationalen Turnieren ist es Pflicht.
 - Schienbeinschützer

- Fusschutz
- b) Persönliche Kampfsportbekleidung
- Nationale Turniere: T-Shirt für bedeckten Oberkörper und lange Hosen.
 - Internationale Turniere: V-Ausschnitt T-Shirt bedeckter Oberteil und lange Hosen.

Das Tragen des Gürtels, der dem Rang des Kämpfers entspricht, ist zulässig.

7.2. Light Contact

- a) Persönliche Sicherheitsausrüstung
- Kopfschutz
 - Mundschutz
 - Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
 - Handschutz für LC 10oz
 - Handbandagen für LC ist Pflicht
 - Tiefschutz obligatorisch für Männer, optional für Frauen an nationalen Turnieren. An internationalen Turnieren ist es Pflicht.
 - Schienbeinschützer
 - Fusschutz
- b) Persönliche Kampfsportbekleidung
- Nationale Turniere: T-Shirt für bedeckten Oberkörper und lange Hosen.
 - Internationale Turniere: Rundhalsausschnittshirt bedeckter Oberteil und lange Hosen.

Das Tragen des Gürtels, der dem Rang des Kämpfers entspricht, ist nicht erlaubt

7.3. Kick-Light

- a) Persönliche Sicherheitsausrüstung
- Kopfschutz
 - Mundschutz
 - Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
 - Handschutz für KL10oz
 - Handbandagen für KL ist Pflicht

- Tiefschutz Obligatorisch für Männer, Optional für Frauen (in Nationaler Turnieren International es ist Pflicht).
- Schienbeinschützer
- Fusschutz

b) Persönliche Kampfsportbekleidung

- Nationale Turniere: T-Shirt für bedeckten Oberkörper und kurze Hosen (Muay Thai Hosen sind nicht erlaubt)
- Internationale Turniere: Ärmelloses-Shirt für bedecktes Oberteil und Kickboxshorts.

Das Tragen des Gürtels, der dem Rang des Kämpfers entspricht, ist nicht erlaubt.

7.4. Allgemein

- a. Bekleidung anderer Kampfsportarten ist nicht erlaubt (zum Beispiel Muay Thai Hosen beim Kick-Light).
- b. Der Hosenbund kann gebunden oder elastisch sein.
- c. Werbelogos auf der Kleidung sind zulässig.
- d. Kämpfer dürfen nichts tragen, was Verletzungen verursachen könnte; wie z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohringe, Piercings, Reissverschlüsse, Hosentaschen etc.

7.5. 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.

7.6. Bart, Haare und Nägel

Kickboxer mit Bart dürfen an WAKO-Wettkämpfen teilnehmen, wenn ihr Bart eine Länge von nicht mehr als 2 Zentimetern hat.

Kickboxer mit langen Haaren müssen darauf achten, dass ihre Haare den Kampf nicht stören.

Kickboxer dürfen keine langen Nägel an ihren Fingern oder Zehen haben. Die Nägel müssen auf angemessene Länge geschnitten sein, um den Gegner nicht zu verletzen.

8. Schutzbekleidung

Die Schutzbekleidung muss bei internationalen Turnieren das WAKO-Label haben.



Es dürfen ausschliesslich Schutzausrüstungen getragen werden, die von den offiziellen Marken der Hauptsponsoren der WAKO und nicht von anderen Kampfsportarten stammen.

8.1. Handschutz

Es werden zwei Arten von Schutzhandschuhen bei Kickboxer verwendet:

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 10oz gilt auch für Kinder.



In der Disziplin **Point Fighting** wiegen die Schutzhandschuhe 8oz 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 8oz gilt auch für Kinder.



Kickboxerhandschuhe müssen in gutem Zustand sein, ohne Risse.
 Handschuhe mit Schnürsenkelbefestigung sind nicht erlaubt.

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.

Der Kopfschutz muss von geeigneter Grösse sein, um ein Entfernen oder Verdrehen während des Kampfes zu verhindern.



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 mit elastischen Bändern an den Zehen befestigt. Der Fusschutz wird mit elastischen selbstklebenden Bändern auf der



Rückseite der Füße oberhalb der Ferse befestigt.

Kickboxerfusschutz müssen in gutem Zustand sein, ohne Risse

8.4. Schienbeinschutz

Es müssen Schienbeinschoner getragen werden. Diese dürfen keine harten Einlagen wie Plastik, Metall oder Holz haben und müssen vom Fusschutz getrennt sein.



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.



8.8. Handbandagen

Bandagen werden genutzt, um Verletzungen an den Fäusten zu vermeiden und um das Handgelenk zu stützen, nicht um der Schlagkraft zusätzliche Kraft zu verleihen. Im Light und Kick-Light ist das Tragen von Handbandagen Pflicht. Handbandagen sind 2.5 bis 5 m lang und 5 cm breit aus Baumwollstreifen.



8.9. Ellenbogenschutz in Point Fighting

In den Kategorien der Frauen, Männer und Junioren sowie Juniorinnen ab -150cm 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.

9. Zielbereich

9.1. Point Fighting

Kopf: Vorderseite, Stirn, Hinterkopf nur bei absichtlichen wegdrehen des Gegners und seitlich.

Oberkörper: vorn und seitlich.

Füsse: nur zum Fegen (von innen und aussen bis Höhe Fussgelenk).

9.2. Light Contact

Kopf: Vorderseite, Stirn und seitlich.

Oberkörper: vorn und seitlich.

Füße: nur zum Fegen (von innen und aussen bis Höhe Fussgelenk).

9.3. Kick Light

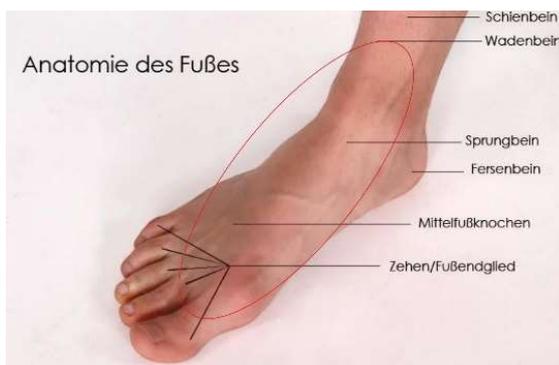
Kopf: Vorderseite, Stirn und seitlich.

Oberkörper: vorn und seitlich.

Beine: Oberschenkel, innen, aussen und hinten.

Füße: nur zum Fegen (von innen und aussen bis Höhe Fussgelenk).

Bei der Ausführung eines Kicks auf den Oberschenkel ist nur der Fuss bis zum Ansatz des Unterschenkels (Wadenbein) erlaubt. Das Schienbein darf nicht verwendet werden.



10. Kampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

10.1. 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.

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

10.2. 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 ZR 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 ZR unterbrochen. Wenn wieder weitergekämpft wird, benutzt der ZR 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 ZR 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 ZR 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 ZR 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. 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 und nur bei absichtlichen wegdrehen des Gegners) 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. Verlassen der Matte oder Gegner hinausstossen
- f. Fortfahren nach dem Kommando „Stopp“ oder „Break“ (ein Schritt zurück und weiterkämpfen) oder nach dem Rundenende
- g. Ölen des Gesichts oder Körpers
- h. Festhaltenden Gegner in irgendeiner Weise festhalten.
- i. 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 Minuspunkte.
- j. 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.

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

11.2. Regel bezüglich Exits

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 ein 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

Gerät ein Kämpfer nach einer korrekt ausgeführten Technik (z.B. eine gesprungene Technik) neben die Kampffläche, wird die Technik nicht als Punkt und auch nicht als Exit gewertet.

11.3. Regelverletzungen (andere als Exit) und unsportliches Verhalten des Kämpfers

Ein Kämpfer bekommt nur eine Ermahnung, danach folgt der normale Strafablauf:

Verbal Warning

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

Im Falle grosser Unfairness kann der Kämpfer sofort einen Minuspunkt erhalten oder disqualifiziert werden, abhängig von der Schwere des Vergehens.

Bei einer technischen Disqualifikation hat der Kämpfer das Recht, eine Medaille basierend auf den Leistungen vor der Disqualifikation zu erhalten. Bei einer Disqualifikation wegen Verhaltens verliert der Kämpfer das Recht, eine Medaille zu erhalten. Verhaltensdisqualifikationen bezeichnet den groben und vorsätzlichen Verstoss gegen die Regeln während des Kampfes, der zu Verletzungen des Gegners führen kann. Unsportliches Verhalten bedeutet auch Beleidigung, Anschreien des Gegners, des Trainers, des Schiedsrichters, eines Offiziellen oder der Zuschauer.

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 böses Verhalten bei erhaltenen Schlägen)
- der Gegner angeschaut wird (Fokus=keine blinden Techniken).

12.3. Punkte

- 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 gesprungenen Fuss zum Körper: 2 Punkte
- Für gesprungenen Fuss zum Kopf: 3 Punkte (Beide Beine müssen beim Treffer in der Luft sein)
- 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.
- Jede Technik, die das Ziel nur touchiert, darf nicht gewertet werden. Gesprungene Techniken zählen nur, wenn sie innerhalb der Matte treffen und beide Füße in der Luft sind

12.4. Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting

- Mindestens zwei Schiedsrichter müssen eine Wertung angeben, damit Punkte gutgeheissen werden können.
- Die Zentral- oder Punktrichter können zwei verschiedene Wertungen für denselben Kämpfer anzeigen, das heisst, ein Zentral- oder Punktrichter zeigt eine Wertung von 2 oder 3 Punkten an und ein anderer eine Wertung von 1 oder 2 Punkten. Bei dieser Konstellation muss der ZR den Kampf stoppen (Time-Stopp) und die PR 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 beiden Kämpfern gleichviel Punkte gezeigt werden, soll beiden die jeweilige Punktezahl zugesprochen werden.
- Wenn zwei Zentral- und Punktrichter keine Wertung anzeigen, können keine Punkte zugesprochen werden.
- Wenn der ZR 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 ZR ist ermächtigt, ohne Zustimmung der Punktrichter, Punkte zu werten oder Verstösse zu ahnden.

13. Kampfentscheidung

13.1. Sieg nach Punkten

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.

Beim Light Contact und Kick-Light, wenn ein Kämpfer einen Vorsprung von 15 Punkten, von mindestens zwei Punkterichtern erreicht hat, erfolgt durch das Turniersystem Sportdata automatisch ein Kampfabbruch und der Kämpfer wird als Gewinner erklärt.

13.2. Sieg durch Aufgeben

Wenn ein Kickboxer freiwillig aufgibt, aufgrund einer Verletzung oder aus irgendeinem anderen Grund nicht mehr weiterkämpfen kann, wird sein Gegner als Gewinner erklärt.

13.3. Verletzungen

Im Falle einer Verletzung eines Kickboxers wird der Kampf nur so lange unterbrochen, bis der Sanitäter/Arzt entscheidet, ob der verletzte Kickboxer weitermachen kann oder nicht. Sobald der Sanitäter/Arzt auf der Tatami eintrifft, hat er nur zwei Minuten Zeit, um zu entscheiden. Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung abgebrochen werden muss, müssen der ZR und die PR entscheiden, wer die Verletzung verursacht hat. Ob es sich um eine absichtliche Verletzung handelte, ob es die Schuld des verletzten Kickboxers war, ob die Verletzung durch eine unzulässige Technik verursacht wurde. Wenn es keine Regelverstöße durch den unverletzten Kickboxer gab, gewinnt dieser durch Aufgeben. Wenn es einen Regelverstoss durch den unverletzten Kickboxer gab, gewinnt der verletzte Kickboxer durch Disqualifikation.

13.4. Sieg durch Disqualifikation

Ein Kickboxer wird disqualifiziert, wenn:

- Ihm 4 offizielle Verwarnungen vom ZR gegeben werden
- 4 Exits
- Er den Gegner K.O. schlägt
- Er exzessiv weiterhin zuschlägt, nachdem das STOPP Kommando gegeben wurde
- Durch extrem unsportliches Verhalten eines Kickboxers, wie Beleidigung des ZR, des PR, des Gegners oder der Coachs oder durch übermässig aggressives Verhalten. In schwierigen Fällen kann der ZR auch eine Disqualifikation aussprechen, ohne zuvor eine Verwarnung gegeben zu haben, jedoch nur nach Rücksprache mit seinen PR und den Flächenchef.

13.5. Sieg durch Nichtantreten

Wenn ein Kickboxer auf der Tatami anwesend und kampfbereit ist und sein Gegner nach dreimaliger Ankündigung über den Lautsprecher nicht erscheint, siegt der Anwesende. Wenn der Kämpfer zu spät kommt oder nicht bereit für den Kampf ist, jedoch rechtzeitig vor Ablauf von 2 Minuten, wird der ZR den Kampf mit einer offiziellen Verwarnung beginnen.

13.6. Abbruch ohne Entscheidung

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

13.7. Entscheidungsänderungen

Alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nur unter folgenden Bedingungen geändert werden:

- 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.
- Technischer Fehler des Computersystems.

14. Proteste

- a. Wenn ein Coach Protest gegen eine Wertung resp. gegen eine Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort bei dem ZR machen, der den Kampf leitet.
- b. Kann der Protest nicht beigelegt werden, muss der Flächenchef zugezogen werden. Kann dieser den Protest auch nicht beilegen, muss der Supervisor (= Mitglied der Schiedsrichterkommission) beigezogen werden. Sollte auch dieser den Protest nicht erledigen 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 muss sofort innerhalb 10 Minuten nach Kampfbende behandelt werden.
- 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.

15. Betreuer, Coaches

15.1. Allgemein

Coaches müssen Trainingsanzug des Vereins/Clubs, lange Hosen und Sportschuhe tragen. Obligatorisch Handtuch und Wasserflasche mit Wasser (Glasflaschen sind verboten). Es dürfen keine grossen Taschen getragen werden, nur kleine Hüfttaschen sind erlaubt. Keine Mütze oder Hut, keine Sonnenbrillen, keine Flip-Flops und keine kurzen Hosen. Es ist nicht erlaubt, Kleidung aus anderen Sportarten zu tragen. Coaches dürfen Kämpfe nicht filmen oder aufzeichnen, während sie auf dem Trainerstuhl sitzen.

- a. Jeder Kämpfer darf maximal zwei Coaches an seiner Seite haben. Er muss mindestens einen Coach, der für ihn verantwortlich ist, an seiner Seite haben, sonst darf er den Kampf nicht bestreiten.
- b. Der Kämpfer muss für seinen Coach selbst sorgen.
- c. Nur die Coaches dürfen an der Seitenmatte sitzen.
- 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 Coach 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 Coach auf der Matte stehen. Im Falle eines Materiellen Fehlers hat er das Recht aufzustehen, das T-Zeichen zu zeigen und eine Pause zur Korrektur zu verlangen. 2-mal in einem Kampf darf nach einem Materiellen Fehlers gefragt werden.
- g. Jeder Coach oder Schiedsrichter ist angehalten, die sportliche Fairness zu wahren.
- h. Während des Kampfes dürfen Coaches keine Diskussionen mit dem im Einsatz befindlichen ZR oder PR führen.
- i. Coaches haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.
- j. Coaches werden bei unsportlichem Verhalten von der Wettkampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Coach des Kämpfers den Platz einzunehmen.
- k. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den ZR kann als äusserste Konsequenz auch der Kämpfer eines Coachs mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.
- l. Jeder Coach muss ein Handtuch dabei haben, zudem Material, um einfache Verletzungen selbst zu behandeln und Blut zu stillen (z.B. im Falle von Nasenbluten), oder einfache Prellungen selber zu kühlen (cool Pads).
- m. Im Falle einer Verletzung des Kämpfers muss der Coach allfällige Blutspuren von der Matte reinigen.

15.2. Unsportliches Verhalten des Coaches

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.

16. 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 den Kampfrichter sofort handlungsbereit sein.
- d. Das medizinische Team muss genügend Ausrüstung und Personal zur Verfügung haben.

17. Offiziellen

17.1. Schiedsrichter-Kommission

Die Schiedsrichterkommission arbeitet eng mit dem Sportchef zusammen

Sie hat die Kontrolle der Matte, worauf Kämpfe ausgetragen werden

Sie kann den Kampf unterbrechen, um Proteste zu beantworten oder zu 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

17.2. Sportchef

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

17.3. Anzahl der Offiziellen pro Tatami

PF: 1 Flächenchef + 6 Schiedsrichter: 1 Zentralrichter / 2 Punkrichter / 1 Zeitnehmer und 2 Ersatz-Punkrichter.

LC und KL: 1 Flächenchef + 8 Schiedsrichter: 1 Zentralrichter / 3 Punkrichter / Zeitnehmer und 3 Ersatz-Punkrichter.

17.4. Uniform

Marineblaue Jacke - weisses WAKO-Hemd mit kurzen Ärmeln - WAKO Fliege - schwarze Hose - dunkelblaue oder schwarze Socken - schwarze Turnschuhe ohne Schnürsenkel. Eine ZR darf keine Brille tragen. Das Tragen eine Brille ist nur für PR oder Tischoffizielle erlaubt.

17.5. Flächenchef

Ihre Hauptverantwortung besteht in der Sicherstellung der Wettkämpfe auf ihrer Tatami.

Er muss mit den Regeln des Tatami-Sports vertraut sein.

Er muss wissen, wie man Aufgaben in Tatamis delegiert und verwaltet.

Er muss jeden einzelnen Kampf beobachten, um bereit zu sein, ZR und PR im Falle von Fehlern zu schulen oder Proteste zu bearbeiten. Sie können ihre Rolle auch wechseln.

Sie können den Kampf unterbrechen, um Proteste zu beantworten oder zu behandeln. Sie können den Kampf unterbrechen, wenn die Regeln nicht richtig angewendet werden. Sie können den ZR und PR entfernen, die nicht den akzeptablen Standards entsprechen.

17.6. Zentralschiedsrichter

17.6.1 Rechte und Pflichten des ZR

Das Hauptziel des ZR besteht darin, sicherzustellen, dass der Kampf gemäss den WAKO-Regeln und mit grösstmöglicher Sicherheit für beide Kickboxer durchgeführt wird. Er ist für den Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

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.

- a. Um einen Minuspunkt zu verteilen, muss der ZR 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 ZR vorher mit den Punkterichtern zu besprechen und deren Einschätzung zur Beurteilung mitzurücksichtigen, damit alle Regeln richtig angewendet wurden.
- c. Der ZR 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 erachtet, den Kampf weiterzuführen.
- 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 ZR kann den Kampf unterbrechen, um eine verbale Ermahnung, eine offizielle Ermahnung oder einen Minuspunkt, wegen eines Regelverstosses zu vergeben.
- g. Der ZR 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 ZR

direkt oder nach Absprache mit den Punkterichtern disqualifiziert werden wegen absichtlicher Verzögerung oder Zurückweisung des Kampfes.

- h. Der ZR 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 ein Minuspunkt sanktioniert wurde und danach ein weiterer Regelverstoss vorkommt, wird der Kämpfer disqualifiziert.
- i. Bei den unter Abs. a–h. aufgeführten Beispielen entscheidet stets die Mehrheit der Richterstimmen.

17.6.2 Aufgaben des Zentralschiedsrichter

- a. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die Punkterichter und die Zeitnehmer auf ihren Plätzen bereit sind.
- b. Er muss den Mundschutz des Kämpfers überprüfen.
- c. Der ZR hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen (bis auf zwei Coaches) 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. Um einen engen Kampf nicht zu stören, sollte der ZR nicht im Weg stehen oder zu früh eingreifen. Er muss den Kämpfern durch bestimmte Zeichen/ Gestik Regelverletzungen anzeigen.
- f. Der ZR 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.
- g. Ist eine Verletzung oder ein K.O. durch einen Regelverstoss verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren.
- h. Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
- i. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst an die Kampffläche zu holen, um die Schwere festzustellen. Der ZR muss sicherstellen, dass „Medical Time“ gestartet wird.
- j. Der ZR muss sich ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung, wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen, Nachdruck zu verleihen.
- k. Der ZR muss darauf achten, dass beim Kommando „Break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten, ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.
- l. Der ZR soll bei Regelverstössen in erster Linie ermahnen. Bei groben Verstössen muss er warnen 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.

- m. Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstosses, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Für jede Regelverletzung, die durch einen Coach 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 ZR 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.
- n. Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine offizielle Ermahnung/Minuspunkt und einen Trefferpunkt erhalten.
- o. 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
 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.
- p. Zur Siegerverkündung 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.
- q. Nur die Schiedsrichterkommission oder der Sportchef können einen Kampf von ausserhalb der Matte stoppen. Sie müssen dem ZR ein Zeichen geben, damit dieser das Kommando für den Unterbruch (Time) geben kann.

17.6.3 Seine Kommandos lauten

Shake Hands: dieser Befehl wird von Beginn des Kampfes verwendet, um den Kämpfer den Befehl zu geben, die Handschuhe zu berühren und sich gegenseitig Respekt zu zeigen.

Fight: dieser Befehl wird zu Beginn des Kampfes verwendet und jedes Mal, um den Kampf fortzusetzen.

Breake: mit diesem Befehl wird ein Körper zu Körper Position unterbrochen, wonach jeder Kämpfer einen Schritt zurücktreten muss, bevor der Kampf fortsetzen kann.

Stopp: dieser Befehl teilt dem Kämpfer mit, mit dem Kampf aufzuhören.

Stopp Time: dieser Befehl wird verwendet, um dem Zeitnehmer den Befehl zu geben, die aktive Zeit des Kampfes nicht mehr zu messen. Mit den Händen wird der Buchstabe T gebildet. Der ZR muss den Grund dafür nennen, warum er die Uhr angehalten hat. Wenn der Kämpfer offiziell verwarnt wird, wenn

der Kämpfer um einen Zeitstopp bittet, in dem er die Hand hebt, gibt es einen Stopp Time. Überall dort, wo der Kampf abgebrochen wird, muss er neu gestartet werden, ungefähr in der gleichen Position auf der Tatami oder in der Mitte.

Im Falle, dass die Kämpfenden die Trennkommandos nicht gehört haben und nicht sofort beachten, muss der ZR dazwischen gehen und jede weitere Kampfhandlung unterbinden oder die Kämpfer mit einem Klaps auf die Schulter ermahnen, seine Kommandos zu respektieren.

17.6.4 Start des Kampfes vom Zentrum

- Zu Beginn des Kampfes
- Nach dem Zählen nur International
- Nach dem Exit oder Warning
- Nach dem Stossen (und er ist mit einem ganzen Fuss aus der Tatami)
- Wenn der Kickboxer nach dem Stossen hinfällt (aus der Tatami).
- Wenn er in der Nähe der Kante der Tatami angreift und am Ende ausscheidet. Kein Exit

17.6.5 Start des Kampfes von der gleichen Position

- Die Schutzausrüstung richten
- Nach dem Arzt
- Wenn der Kämpfer selbst hinfällt, nicht absichtlich oder durch einen Stoss des Gegners, aber sie sich im Bereich der Tatami befinden.
- Nach dem Befehl „BREAK in light & kick light“.

17.7. Punkterichter

- a. Ein Kampf soll nebst dem ZR durch drei an der Kampffläche sitzenden Punkterichter im Light Contact und Kick-Light bzw. zwei auf der Kampffläche stehenden und sich mitbewegenden Punkterichter im Point Fighting mitbewertet werden.
- b. Sie überprüfen vor jeden Kampf die Kickboxer, um sicherzustellen, dass die ordnungsgemäss mit sauberer Kleidung und der kompletten zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind, keinen Schmuck tragen und die Fussnägel kurz geschnitten sind.
- c. Die Punkterichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen. Er wertet nur das, was er sieht.
- d. 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).

- e. 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 ZR. 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.
- f. Das Gesamtergebnis der Runden wird durch das Turnierbewertungssystem Sportdata elektronisch addiert.
- g. Jede Runde ist durch jeden PR einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.
- h. 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.
- i. 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.
- j. Bei allen Turnieren mit Light Contact und Kick-Light wird bei Punktgleichheit ein Sieger automatisch durch das Turnierbewertungssystem Sportdata ermittelt.

17.8. 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 ZR 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 ZR- und Punkterichter.
- f. Der Zeitnehmer notiert in Sportdata jeden Exit und jede vom Schiedsrichter angegebene Strafe.

18. 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) 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.

19. Versicherung und ärztliche Untersuchungen

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. Der/die Kämpfer:in übernimmt die volle Verantwortung für ihre Gesundheit und die regelmässigen Arztkontrollen.

20. WAKO-Sport-Pass/Lizenz für Mitglieder

Jeder Kämpfer eines WAKO-Klubs muss einen gültigen Sport-Pass des Schweizerischen Kickboxverbandes mit aktueller Jahreslizenz vorweisen. Externe haben eine WAKO-Tageslizenz zu lösen.

21. 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.

22. 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.

23. Kosten

Zu Gunsten des Veranstalters:

Startgebühr für 1. Kategorie	CHF 30.-
Startgebühr für 2. Kategorie	CHF 20.- pro weitere angemeldete Kategorie

Zu Gunsten des Verbands:

WAKO-Sport-Pass	CHF 30.-
Jahreslizenz für WAKO-Mitglieder	CHF 50.- (für Kämpfer ab 12 Jahren gemäss Jahrgang, für Kämpfer unter 12 Jahren kostenlos)
Tageslizenz für Externe	CHF 30.-
Umschreibe Gebühren bei Falsch-Anmeldungen	CHF 15.-