



WAKO Switzerland

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

 **swiss
olympic** | Member

Kickboxen

Offizielles Reglement: Sportordnung und Wettkampfbregeln

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. Kategorien und Altersgrenzen	5
3. Wechsel von der Kategorie B (Anfänger) in die Kategorie A (Fortgeschrittene)	5
4. Gewichtsklassen.....	6
5. Wiegen / Möglichkeit von Mehrfachstarts.....	6
6. Kampfsportbekleidung	6
6.1 Point Fighting	6
6.1. Light Contact.....	7
7.1.Kick-Light	7
7.2.Allgemein	8
7.3.Religiöse Sonderregelung	8
7.4.Bart, Haare und Nägel.....	9
7. Schutzbekleidung und persönliche Kampfsportbekleidung	9
7.2.Kopfschutz	10
7.3.Fussschutz.....	10
7.4.Schienbeinschutz	11
7.5.Brustschutz	11
7.6.Mund- und Zahnschutz.....	11
7.7.Tiefschutz.....	11
7.8.Handbandagen	12
7.9.Ellenbogenschutz in Point Fighting	12
7.10.Sicherheitsausrüstung im Allgemeinen.....	12
8. Zielbereich	12
8.1.Point Fighting	12
8.2.Light Contact.....	13
8.3.Kick-Light	13
9. Kampftechniken.....	13
9.1.Point Fighting / Light Contact und Kick-Light	13
9.2.Kampfzeiten	14
10. Wettkampfbregeln	14
10.1.Verbotene Techniken	15
10.2.Regeln bezüglich Exits.....	16
10.3.Regelverletzungen (andere als Exit) und unsportliches Verhalten des Kämpfers	16
11. Wertungen.....	17
11.1.Definition Treffer.....	17
11.2.Wertung	17
11.3.Punkte.....	17
11.4.Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting	18
12. Kampfbentscheidung.....	18
12.1.Sieg nach Punkten	18
12.2.Sieg durch Aufgeben.....	19
12.3.Verletzungen.....	19
12.4.Sieg durch Disqualifikation	19
12.5.Sieg durch Nichtantreten.....	20
12.6.Abbruch ohne Entscheidung	20
12.7.Entscheidungsänderungen.....	20
13. Proteste	20
14. Betreuer, Coaches.....	21
15. Sanitätsteam	22
16. Offizielle Funktionäre	22

16.1. Schiedsrichter-Kommission	22
16.2. Sportchef.....	22
16.3. Anzahl der Offiziellen pro Tatami	22
16.4. Uniform der Schiedsrichter	23
16.5. Flächenchef.....	23
16.6. Zentralschiedsrichter (ZR)	23
16.6.1 Rechte und Pflichten des ZR.....	23
16.6.2 Aufgaben des Zentralschiedsrichter (ZR)	24
16.6.3 Kommandos des Zentralrichters (ZR).....	26
16.6.4 Start des Kampfes vom Zentrum	26
16.6.5 Start des Kampfes von der gleichen Position	26
16.7. Punkterichter (PR)	27
16.8. Zeitnehmer	28
17. Anti-Doping.....	28
18. Versicherung und ärztliche Untersuchungen	29
19. WAKO-Sport-Pass/Lizenz für Mitglieder	29
20. Tageslizenz & Startgebühr für Nicht-Mitglieder	29
21. Minderjährige.....	29
22. Kosten	29

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. Der Kampf wird nach jedem Treffer vom ZR gestoppt und inklusive PR gewertet. Eine gültige Wertung bedingt die Punktemehrheit (2 von 3) von ZR und PR. Gewertet werden legale Techniken mit angemessener Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Sicht zum Zielbereich.
- **Light Contact (LC)**
Beim LC kämpfen die Kickboxer kontinuierlich. Diese Disziplin ist eine Zwischenstufe zwischen PF- und Vollkontakt (VK). Wie der Name schon sagt, handelt es sich um gut kontrollierte Leichtkontakttechniken.
- **Kick-Light (KL)**
In dieser Disziplin werden die LC-Techniken angewendet mit zusätzlich erlaubten Tritten zur Innen-, Aussen- und Rückseite der Oberschenkel. Es handelt sich um eine Zwischenstufe zwischen LC (Light Contact) und LK (Low Kick).
- **Musical Forms (MF)** werden hier nicht erläutert

2. Kategorien und Altersgrenzen

Kickboxen kann bereits im frühen Kindesalter ausgeübt werden und die Alterskategorien sind wie folgt im Tatami:

- a. **Kinder** dürfen ab dem 7. Altersjahr an Turnieren in der Schweiz teilnehmen. Für 7/8/9-Jährige.
- b. **Junge Kadetten** für 10/11/12-Jährige.
- c. **Ältere Kadetten** für 13/14/15-Jährige.
- d. **Junioren** für 16/17/18-Jährige.
- e. **Senioren** ab 19 bis 40-Jährige in allen Disziplinen.
- f. In die Kategorie **Senioren** (Erwachsene) wechseln Jugendliche ab 19 Jahren.
- g. Bei der ältesten Kategorie **Masters** liegt die Altersgrenze bei 55 Jahren und gilt für 41 bis 55-Jährige.
- h. Damit eine Teilnahme für **Kinder** möglich ist, benötigen diese eine schriftliche Vollmacht, die vom gesetzlichen Vertreter unterzeichnet wurde. Die Vollmacht des gesetzlichen Vertreters ist gültig für das ganze Jahr, in welchem diese unterzeichnet wurde. Ist keine Vollmacht vorhanden, ist eine Teilnahme nicht möglich.
Der Kämpfer muss am Veranstaltungsort einen Ausweis vorlegen können, der das Alter bestätigt. Ohne Ausweis ist eine Teilnahme nicht möglich.
- i. Die Kategorien basieren auf dem **Jahrgang** der Kämpfer, nicht auf dem Geburtsdatum.

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 ab dem 19. Lebensjahr zu den Erwachsenen wechseln, können bei Bedarf direkt in der Kategorie A (Fortgeschrittene) starten.
- e. Kämpfer, welche bereits in der Kategorie A (Fortgeschrittene) Wettkämpfe absolviert haben, können nicht mehr in die Kategorie B (Anfänger) zurückwechseln, egal, wie lange sie nicht mehr an Turnieren teilgenommen haben.

4. Gewichtsklassen

Diese Angaben sind in separatem Reglement (Anhang) festgehalten.

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. Bei Abweichungen im Gewicht können zusätzliche Kosten erhoben werden.
- 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 (PF und LC).
- f. Die Teilnahme ist pro Disziplin und Kategorie in maximal 2 Gewichtsklassen zulässig. Wenn jemand möchte, kann er also in drei Disziplinen (PF, LC und KL) in insgesamt 6 Gewichtsklassen teilnehmen.

6. Kampfsportbekleidung

6.1 Point Fighting

a) Persönliche Sicherheitsausrüstung

- Kopfschutz
- Gesichtsmaske in den Kategorien für Kinder (7/8/9 Jahre alt) und Junioren (10/11/12 Jahre alt). Es ist optional an nationalen Turnieren, aber es ist obligatorisch an internationalen Turnieren.
- Mundschutz (bei doppelten Zahnspangen ein Doppelschutz)
- Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
- Handschutz für PF 8oz
- Handbandagen für PF, LC und KL sind für Kinder und Junioren -150 cm nicht obligatorisch
- 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 (nicht ärmellos) für bedeckten Oberkörper und lange Hosen. T-Shirts vom PF und LC werden auch im KL toleriert.
- Internationale Turniere: V-Ausschnitt T-Shirt bedeckter Oberteil und lange Hosen.

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

6.1. Light Contact

a) Persönliche Sicherheitsausrüstung

- Kopfschutz
- Mundschutz (bei doppelten Zahnspangen ein Doppelschutz)
- Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
- Handschutz für LC 10oz
- Handbandagen für LC ist Pflicht. Für Kinder und Junioren -150 cm sind sie optional
- Tiefschutz obligatorisch für Männer, optional für Frauen an nationalen Turnieren. An internationalen Turnieren ist er 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

7.1. Kick-Light

a) Persönliche Sicherheitsausrüstung

- Kopfschutz
- Mundschutz (bei doppelten Zahnspangen ein Doppelschutz)
- Brustschutz (nur für weibliche Kickboxer)
- Handschutz für KL 10oz
- Handbandagen für KL ist Pflicht. Für Kinder und Junioren -150 cm sind sie optional

- Tiefschutz obligatorisch für Männer. (Optional für Frauen an nationalen Turnieren; international ist es 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.

7.2. Allgemein

- Bekleidung anderer Kampfsportarten ist nicht erlaubt (zum Beispiel Muay Thai Hosen beim Kick-Light).
- Der Hosenbund kann gebunden oder elastisch sein.
- Werbelogos auf der Kleidung sind zulässig (max. 10-10cm).
- Kämpfer dürfen nichts tragen, was Verletzungen verursachen könnte; wie z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohrringe, Piercings, Reissverschlüsse, Hosentaschen etc.

7.3. 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.

7.4. 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.

7. Schutzbekleidung und persönliche Kampfsportbekleidung

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



7.1. 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.

7.2. 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.



7.3. 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.

7.4. Schienbeinschutz

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



7.5. 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.



7.6. 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.



7.7. 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.



7.8. 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 (optional für Kinder und Junioren -150cm). Handbandagen sind 2.5 bis 5 m lang und 5 cm breit, aus Baumwollstreifen.



7.9. Ellenbogenschutz in Point Fighting

In den Kategorien der Frauen, Männer und Junioren sowie Juniorinnen ab 150cm ist das Tragen von Ellenbogenschützen (gepolstert) obligatorisch.



7.10. 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 Kampf auszuschliessen.

8. Zielbereich

8.1. Point Fighting

Kopf: Vorderseite, Stirn. Hinterkopf nur bei absichtlichem Wegdrehen des Gegners und seitlich.

Oberkörper: vorn und seitlich.

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

8.2. Light Contact

Kopf: Vorderseite, Stirn und seitlich.

Oberkörper: vorn und seitlich.

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

8.3. 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.



9. Kampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

9.1. 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 LC und KL)
- Handrücken (nicht gedrehte Back Fist)

- Innenhandkante (nur beim PF)

Fusstechniken

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

9.2. 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)

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

10. Wettkampfbregeln

- Die Kämpfer müssen vor dem Kampfbeginn vom Schiedsrichter ihre Ausrüstung kontrollieren lassen.
- Die Kämpfer begrüßen sich durch gegenseitiges Berühren der Handschuhe vor dem Kampfbeginn in der Mitte der Matte.
- Die Kämpfer nehmen nach der Begrüssung die Kampfstellung ein und warten, bis der ZR das Kommando für den Kampfbeginn gibt.
- 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.
- 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 PR 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.

10.1. Verbotene Techniken

- a. Niederschlag des Gegners sowie übertriebene Härte.
- b. Angriffe gegen Hals, Unterleib, Nieren, Rücken, Beine, Oberschenkel (ausser beim KL), Gelenke, Leiste, Oberseite des Kopfes, Hinterkopf (Ausnahme Point Fighting und nur bei absichtlichem 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 weiter Kämpfen) oder nach dem Rundenende.
- g. Ölen des Gesichts oder Körpers.
- h. Festhalten des Gegners in irgend einer Weise.
- i. Ausspucken und Herausschieben des Mundschutzes: wenn ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich ausspuckt oder hinausschiebt, wird der Kampf unterbrochen und der Kämpfer erhält beim ersten Mal eine offizielle Ermahnung. Beim zweiten Mal erhält er Verwarnung/Minuspunkt.

- 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.

10.2. Regeln 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 Verlassen der Kampffläche mit je einem Minuspunkt ein weiterer Exit stattfindet, erfolgt die Disqualifikation des Kämpfers. Beim Light Contact und Kick-Light wird bei jedem 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.

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

Ein Kämpfer bekommt nur einmalig eine Ermahnung (verbale Ermahnung), danach folgt der normale Strafablauf:

Verbale Ermahnung

- 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.

11. Wertungen

11.1. 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 verwarnet.
- 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.

11.2. 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).

11.3. 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.
- Schnelle Schlagkombinationen gelten als 1 Treffer.

11.4. Spezielle Punktevergabe beim Point Fighting

- Mindestens zwei Schiedsrichter müssen eine Wertung anzeigen, damit Punkte gutgeheissen werden können.
- Der Zentral- oder die Punktrichter können zwei verschiedene Wertungen für denselben Kämpfer anzeigen, das heisst, ein ZR - oder PR 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 nicht **zwei** Kampfrichter (ZR und/oder PR) eine 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.

12. Kampfentscheidung

12.1. 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 (ohne Pause) 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 und aufgrund diverser Beurteilungen der gesammelten Punkte/Strafen den Sieger aus.

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

12.2. 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.

12.3. 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 2 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 oder 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.

12.4. 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 STOP-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 dem Flächenchef.

12.5. 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.

12.6. 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.

12.7. Entscheidungsänderungen

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

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

13. Proteste

- 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.
- 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.
- Der Protest muss sofort innerhalb 10 Minuten nach Kampfbende behandelt werden.
- Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, führt dies sofort zu einer Disqualifikation des gesamten Vereins.

- e. Video-/Filmbeweise sind bei WAKO-Veranstaltungen nicht zugelassen. Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Protesten zugelassen.

14. Betreuer, Coaches

14.1. 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 Fehler 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.

14.2. 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.

15. Sanitätsteam

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

16. Offizielle Funktionäre

16.1. Schiedsrichter-Kommission

Die Schiedsrichterkommission arbeitet eng mit dem Sportchef zusammen.

Sie hat die Kontrolle auf dem Tatami/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.

16.2. Sportchef

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

16.3. Anzahl der Offiziellen pro Tatami

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

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

16.4. Uniform der Schiedsrichter

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

16.5. Flächenchef

Seine Hauptverantwortung besteht in der Sicherstellung der Wettkämpfe auf seinem Tatami/Matte.

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. Er kann seine Rolle auch wechseln mit dem ZR..

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

16.6. Zentralschiedsrichter (ZR)

16.6.1 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 (Handzeichen) zum Ausdruck bringen, so dass die Offiziellen am Tisch, die Kämpfer sowie die Coaches diese hören/sehen 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 PR 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 PR zu besprechen und deren Einschätzung zur Beurteilung mitzurücksichtigen, damit alle Regeln richtig angewendet wurden.
- c. Der ZR kann zusammen mit den PR einen Kampf zu jeder Zeit wegen Einseitigkeit zu Gunsten der Gesundheit und Sicherheit eines Kämpfers abbrechen.
- d. Er kann zusammen mit den PR 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 PR 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 warnen, 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 PR disqualifiziert werden wegen absichtlicher Verzögerung oder Zurückweisung des Kampfes.
- h. Der ZR muss mittels Handzeichen jedem PR 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 Verwarnung, 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.

16.6.2 Aufgaben des Zentralschiedsrichter (ZR)

- a. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die PR 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. Wenn ein Kickboxer durch einen Schlag oder eine Serie von Schlägen benommen zu Boden geht (Knockdown), wird der Kampf für die Gesundheit des Kämpfers durch den ZR gestoppt. Der ZR zählt und zeigt bis 8, während der verursachende Kämpfer in der Ecke wartet. Signalisiert der Kämpfer mit erhobenen Händen Kampfbereitschaft, wird der Kampf weitergeführt. Der Verursacher erhält vorher beim Sportdata wegen kraftvollen und unkontrollierten Treffern Punkteabzug (-1 Punkt im Pointfighting und -3 Punkte von jedem PR im LC & KL) Wird ein Kämpfer 3 Mal angezählt, wird der Kampf abgebrochen und der Verursacher für das Turnier disqualifiziert.
- h. Ist eine Verletzung oder ein K.O. durch einen Regelverstoss verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren.

- i. Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
- j. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst auf die Kampffläche zu holen, um die Schwere festzustellen. Der ZR muss sicherstellen, dass "Medical Time" gestartet wird.
- k. Der ZR muss sich ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung, wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen, Nachdruck zu verleihen.
- l. Der ZR muss darauf achten, dass beim Kommando „Break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten, ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.
- m. Der ZR soll bei Regelverstößen einmal ermahnen (verbale Ermahnung). Bei weiteren Verstößen muss er offiziell verwarnen und dabei zu erkennen geben, dass weitere Unsportlichkeiten in der Folge geahndet werden. Nach bereits erfolgter verbalen Ermahnung soll er danach mit den Fingern die 1. offizielle Ermahnung deutlich machen. Ein 2. Regelverstoss ist gleichzeitig ein Minuspunkt. Bei grob unsportlichen Verhalten oder groben Regelverstößen kann er auch sofort einen Minuspunkt aussprechen.
- n. Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstosses, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Für jede Regelverletzung, die durch einen Coach begangen wird, erhält dessen Kämpfer zuerst eine verbale Ermahnung, danach eine 1. Offizielle Verwarnung und folglich Minuspunkte. Schwere und ernste Regelverstöße werden mit der sofortigen Vergabe 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 PR besprechen, um sicherzustellen, dass alles regelkonform abläuft. Die Mehrheit der Richterstimmen entscheidet.
- o. Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine offizielle Ermahnung/Minuspunkt und einen Trefferpunkt erhalten.
- p. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.
Beispiel: Verbale Ermahnung → offizielle Verwarnung → 1. Minuspunkt → 2. Minuspunkt → Disqualifikation.
Ein Minuspunkt muss nach dem 'Stopp Time' 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.
- q. Zur Siegereverkündung ruft der Schiedsrichter beide Kämpfer in die Mitte, erfasst die ihm zugewandten Arme und hebt den Arm des Siegers Richtung Publikum in die Höhe. Danach veranlasst er die Kämpfer, sich sportlich zu verabschieden. Dabei müssen die Kämpfer die Schutzausrüstung noch tragen.
- r. 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.

16.6.3 Kommandos des Zentralrichters (ZR)

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 ohne Zeitunterbruch fortgesetzt wird. Wiederholtes Halten kann mit einer Verwarnung geahndet werden.

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 zu stoppen. 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 unterbrochen wird, muss er an der Position des Unterbruchs auf der Tatami oder in der Mitte neu gestartet werden.

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.

16.6.4 Start des Kampfes vom Zentrum

- Zu Beginn des Kampfes
- Nach dem Zählen (International und ab 2026 auch National)
- Nach dem Exit oder Verwarnung
- Nach dem Stossen (und er ist mit einem ganzen Fuss ausserhalb der Tatami)
- Wenn der Kickboxer nach dem Stossen hinfällt (aus der Tatami)
- Wenn er am Tatamirand angreift und nach dem Angriff übertretet. Kein Exit, keine Wertung.

16.6.5 Start des Kampfes von der gleichen Position

- Die Schutzausrüstung richten
- Nach der Arzt- / Sanitätbehandlung

- 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 Contact & Kick-Light“.

16.7. Punkterichter (PR)

- Ein Kampf soll nebst dem ZR durch drei an der Kampffläche sitzenden PR im Light Contact und Kick-Light bzw. zwei auf der Kampffläche stehenden und sich mitbewegenden PR im Point Fighting mitbewertet werden.
- 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.
- Die PR müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen. Er wertet nur das, was er sieht.
- Punktezettel: Wenn manuell beim Light Contact oder Kick-Light gewertet wird, sind Klickers verpflichtend. Jeder Schiedsrichter besitzt 2 Klickers für diese Situation.
- 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 PR keine Regelverstösse ahnden, dies obliegt dem ZR. Die PR können den ZR 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.

- Das Gesamtergebnis der Runden wird durch das Turnierbewertungssystem Sportdata elektronisch addiert.
- Die durch den PR gewerteten Trefferpunkte werden in jeder Runde laufend addiert.
- 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.
- 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.
- Bei allen Turnieren mit Light Contact und Kick-Light wird bei Punktgleichheit ein Sieger automatisch durch das Turnierbewertungssystem Sportdata ermittelt.

16.8. Zeitnehmer

- a. Der Zeitnehmer und der ZR haben 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 mit 'Time Stopp' 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 PR.
- f. Der Zeitnehmer notiert in Sportdata jeden Exit und jede vom Schiedsrichter angegebene Verwarnung oder Minuspunkt.

17. 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.

18. 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.

19. 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.

20. 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. Sie müssen das Regelwerk der WAKO kennen und befolgen.

21. 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.

22. Kosten

Sind auf separatem Anhang der Gewichtsklassen aufgeführt.