



§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich

- a) Satzung und Veranstaltungsordnung als Grundlage
- b) Kick-Box-Turniere als Verbandsveranstaltung
- c) Inhalt einer Turnier-/Wettkampf-Ausschreibung
- d) Disziplinen, Klassen
- e) Kampfdisziplinen von Semikontakt zum Vollkontakt

§ 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)

- a) Startberechtigung Kämpfer/Starter
- b) Betreuer
- c) Das Kampfgericht
- d) Organisationsteam/Veranstaltungsteam

§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung

- a) Altersklassen
- b) Leistungsklassen
- c) Listenführung

§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung

- a) Akteure
- b) Schutzausrüstung
- c) Fläche / Ring

§ 05 Ablauf Kampf (ggf. variierend nach SK, LK, VK, K 1)

- a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile und Wertung bei SK und LK (Trefferkontakt)
- b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK und Maßregelungen
- c) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele
- d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in Englisch)
- e) Kampfscheidungen
- f) Proteste

§ 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK; LK; VK, K 1 und Listenführung

- a) Semikontakt (SK)
- b) Leichtkontakt (LK)
- c) Vollkontakt (VK und K1-Regeln)

§ 7 Vollkontakt (VK mit und ohne Lowkicks sowie K1-Regeln)

- a) – h) besondere Regelungen für Vollkontakt

§ 8 Formen (folgt später)

§ 9 Partnertechniken, SV (folgt später)

§ 10 Show (folgt später)

Anhang

- a) Hallenplan
- b) Zeichen und Gesten der Kampfrichter (folgt später)

c) Musterformulare (Startkarten, Kampflisten)

§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich

a) Auf der Grundlage **der Satzung und der Veranstaltungsordnung** des NWTV gelten diese (Wett-Kampfgeln für Kick-Box-Turniere/Wettkämpfe innerhalb des Verbandes.

Mit der Anmeldung bzw. dem Besuch/ der Teilnahme an einem Wettkampf unterwirft sich der Verein sowie die einzelnen Personen diesen Regeln.

b) Wenn **Kick-Box-Turniere als Verbandsveranstaltungen** durchgeführt werden sollen, muss mindestens acht Wochen vor dem Termin die Zustimmung des Vorstandes eingeholt werden und das Turnier mindestens sechs Wochen vorher im Verband ausgeschrieben sein.

c) Die Ausschreibung soll mindestens die folgenden Angaben/Hinweise enthalten:

Art des Wettkampfes (Vollkontakt / Leichtkontakt/Semikontakt), Ort und Zeitpunkt, Veranstalter, Ausrichter und Turnierleitung, Angaben der Gewichts- und Kampfklassen, Teilnahmeberechtigung, Wiegetermine und Passkontrolle, Zeitplan der Veranstaltung, Startgebühren und Eintrittspreise, Meldeschluss und Meldestelle, gegebenenfalls Unterkunftmöglichkeiten, Haftung, Beschreibung des Anreisewege, Information zur Meldung der Kampfrichter, Ehrenpreise, Modus der Listenführung

d) Kick-Box-Wettkämpfe werden in **verschiedenen Disziplinen/Klassen** abgehalten:

- **Formen** (Einzel-, Synchron- und Team-Formen, Waffenformen, Musikformen)
(Einzelformen werden in „Klassisch Hart und Weich“ sowie „Freie Formen“ unterschieden (Synchron = Bewegungen synchron ohne versetzte Abschnitte, andere Startpunkte möglich)
(Team bedeutet, dass versetzte Abschnitte, Choreografien möglich sind)
- **Selbstverteidigung** (Traditionelle SV, keine Show-SV) als Partnerübung
- **Show** (Einzel-Show, Partner-Show, Team-Show) ggf. mit Musik
- **Semikontakt-Kampf (SK)**
Das ist der Wettkampf, bei dem nach jeder wertbaren Aktion/Treffer der Kampf zum Auszählen der Punktrichterstimmen unterbrochen wird. Die Kämpfer gehen nach der Unterbrechung unverzüglich an den Ausgangspunkt in der Mattenmitte zurück. Dort wird nach der Wertung/Sanktion oder Nichtwertung der Kampf weitergeführt/wieder freigegeben. Unabsichtlicher Körper K.O. mit regulärer Aktion wird nicht geahndet.
- **Leichtkontakt-Kampf (LK)**
Das ist der Wettkampf, in dem über die vorgegebene Zeitdistanz mit leichten akzentuierten Kontakten, etwa wie im Sparring oder Übungskampf, durchgekämpft wird. Jeder mit einer regulären Technik bzw. Angriffsteil erzielte Treffer (Kontakt an einer erlaubten Körperpartie) wird von den Punktrichtern gezählt während der Kampf weiterläuft. Unabsichtlicher Körper K.O. mit einer regulären Technik wird nicht geahndet. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.
- **Vollkontakt-Kampf (VK) in der Regel ohne Lowkicks (ggf. Lowkicks Oberschenkel außen)**
Das ist der Wettkampf mit vollem Einsatz der erlaubten Techniken. Gewertet wird nach

Punkten pro Runde wie beim Boxen, aber auch ein Sieg durch K.O. mit einer regulären Aktion ist möglich.

Unterbrochen wird nur durch den Mattenleiter/Kampfleiter (der selbst nicht mitpunktet) bei Regelverstößen und anderen Ausnahmefällen. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.

- **K 1 (Vollkontakt mit Low-Kicks, Knie, ohne Ellenbogen, ohne Knie zum Kopf)**
Kampf in Anlehnung an die bekannten K 1 Regeln, wobei keine Ellenbogen zum Angriff eingesetzt werden dürfen und mit dem Knie nicht oberhalb der Schulter attackiert werden darf (Clinch ist nicht erlaubt und wird sofort vom Kampfleiter unterbunden).

e) Die **Kampfdisziplinen entwickeln sich von Semikontakt zum Vollkontakt**. Ein Sportler bekommt so die Möglichkeit, eine ihm gemäße Kampfform zu finden bzw. schrittweise in härtere Kampfformen hinein zu wachsen. Dementsprechend werden die möglichen Aktionen vom Semikontakt ausgehend schrittweise erweitert bis hin zum Vollkontakt.

Aus den vielen Disziplinen, besonders bei Mehrroundenkämpfen, ergeben sich unterschiedliche Wertungssysteme. **Als Wertungen sind möglich:**

Trefferpunkte

1, 2 oder 3 Treffer-Punkte für eine reguläre Technik (SK und LK)

Wertungspunkte

maximal 10 Wertungs-Punkte pro Runde (VK und K1)

Kampf-Siegpunkte bzw. Runden-Siegpunkte (bei jeder gegen jeden bzw. Mehrroundenkämpfen)

gewonnene Runde 2, unentschiedene Runde 1, verlorene Runde 0 Punkte

Punktrichter-Siegpunkte (nur bei Mehrroundenkämpfen)

Ansonsten gibt es zwei Möglichkeiten der Wertung in Mehrroundenkämpfen:

Im SK/LK werden die Treffer aller Runden fortlaufend weiter addiert und im VK/K1 werden die Wertungspunkte fortlaufend pro KR weiter addiert und am Ende nach mehreren Runden gibt jeder KR seinen Sieger an (dann gibt es einen einstimmigen Sieger oder einen Sieger nach Split-Decision oder ein Unentschieden). **Diese Form wird im hauptsächlich angewendet!**

Oder

Im SK/LK werden pro Runde und KR anhand der Trefferpunkte und im VK / K1 pro Runde und KR anhand der Wertungspunkte ein Sieger ermittelt und an jedem Rundenende bekanntgegeben.

Die Kampfrichter geben nach jeder Runde ihre Wertungspunkte ab mit den Siegpunkten gewonnen (2), verloren (0), unentschieden (1). Nach den Runden wird pro Kampfrichter insgesamt ermittelt, welcher Kämpfer gewonnen, verloren, unentschieden hat. Wer dann insgesamt vorne liegt, wird anhand der addierten Kampfrichtervoten ermittelt (unentschieden ist möglich).

§ 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)

a) Startberechtigt ist jeder **Kämpfer/Starter**, der einen gültigen Sportpass (in Ausnahmefällen ohne NWTV-Verbandspass) mit sportärztlichem Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt. Es ist auch möglich, durch einen Arzt vor Ort die Starterlaubnis zu bekommen. In Ausnahmefällen (bei Semikontakt und eventuell Leichtkontakt und den sonstigen Disziplinen ohne Kampf) kann der Kämpfer bzw. seine Erziehungsberechtigten bzw. die anmeldenden

Betreuer eine schriftliche Erklärung darüber abgeben, dass keine medizinischen Bedenken gegen einen Turnierstart bekannt sind.

b) Die Vereinsleiter/anmeldenden Betreuer geben mit der Anmeldung Gewähr dafür, dass ihnen für alle Kämpfer unter 18 Jahren eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Turnierteilnahme vorliegt bzw. sie sich deren Einverständnis versichert haben.

Jeder Kämpfer soll durch einen Verein/Klub angemeldet sein und muss mindestens einen, maximal 2 Betreuer in Sportkleidung (und Hallenschuhe) mit Handtuch haben.

Der Betreuer sitzt an der Kampffläche und ist berechtigt, seinen Kämpfer in der Pause zu beraten und zu betreuen. Er darf den Kampf aufgeben und Protest einreichen.

Dem Betreuer ist es nicht gestattet, seinen Kämpfer während des Kampfes durch laute Zurufe anzufeuern. Er darf ihn nur durch Weisungen unterstützen.

Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen/belästigen könnte.

Bei Nichtbeachtung der Anordnungen des Kampfleiters kann auch der Kämpfer eines Betreuers mit Verwarnungen, Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden. Betreuer können bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen werden.

c) Das Kampfgericht (dunkle Hose, einheitliches Hemd/T-Shirt) besteht aus:

- Kampfleiter, Mattenleiter, Ringrichter
Er leitet das Geschehen auf und an der Matte/Fläche (punktet selbst nur bei SK)
- Hauptkampfrichter/Kampfrichterkoordinator
Er leitet das Turnier insgesamt an/auf mehreren Matten/Flächen (letzte Protestinstanz)
- Zwei bis vier Seitenkampfrichter, Punktrichter
Sie geben Punkte/Wertungen und bewegen sich ggf. am Rand der Fläche/Matte
- Drei bis fünf Wertungsrichtern bei den anderen Disziplinen
Sie geben auf ein Signal alle gleichzeitig eine Wertung z.B. mit Punktetafeln oder Fahnen/Handzeichen (eine Person davon koordiniert die Wertungsabgabe)

Das **erweiterte Kampfgericht** besteht aus:

- Zeitnehmer
Gibt Anfang und Ende der Kampfzeit durch Signal an und agiert ansonsten nur auf direkte Anweisung/Zeichen des Kampfleiters (Zeit Stopp nur bei T=Time out)
- Listenführer
Trägt Wertungen und Ergebnisse in die Kampflisten ein (Schlägt bei SK nur auf Zeichen bzw. Anweisung des Kampfleiters die Punkte/Verwarnungen/Minuspunkte auf der Tafel um)
- Ringsprecher/Kommentator
gibt Hinweise für die Zuschauer, ruft Sportler auf, macht Orga-Durchsagen

d) Zum Organisationsteam/Veranstaltungsteam gehören ggf. darüber hinaus:

- Sanitäter und/oder Ringarzt
- Ordnungsdienst bzw. Einlasspersonal (ggf. mit Kasse)
- Veranstaltervertreter
- Ausrichtervertreter
- Hausmeister bzw. Hallentechniker
- Halleneigentümer bzw. sein Vertreter
- Verkaufs- und Verpflegungsstandpersonal

§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung

a) Altersklassen (in der Regel getrennt nach männlich und weiblich)

- **D-Jugend (6 – 8 Jahre)** U 9 Kinder (ggf. nach Graduierung unterteilen)
nur Semikontakt-Kampf -20, -24, -28, -32, -36, -40, -44, +44 KG
oder nach Größe -110, -120, -130, -140, -150, +150
- **C-Jugend (9 – 11 Jahre)** U 12 Schüler (ggf. nach Graduierung unterteilen)
Semi-/ und Leichtkontakt-Kampf -28, -32, -36, -40, -44, -48, -52, +52 KG
oder nach Größe -120, -130, -140, -150, -160, +160
- **B-Jugend (12 – 14 Jahre)** U 15 Jugend (ggf. nach Graduierung unterteilen)
nur SK und LK -36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG (Frauen gleich)
- **A-Jugend (15 – 17 Jahre) U 18 Junioren** (ggf. nach Graduierung unterteilen)
SK, LK -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 KG (Frauen ab 45/+75)
VK und K1 -48, -52, -56, -60, -64, -68, -72, -76, -80, -84, -88, +88 KG
- **Senioren ab 18 Jahre (Erwachsene)**, ggf. nach Graduierung unterteilen)
SK und LK -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90 KG (Frauen -50, -55/+85)
VK und K1 -51, -54, -57, -60, -64, -67, -71, -75, -81, -86, -91, +91 KG
- **Oldies in der Regel ab 35 Jahre** (ggf. nach Graduierung unterteilen)
freie Einteilung nach Meldungen

b) Leistungsklassen (nach Graduierungen oder nach Anzahl gewonnener Kämpfe)

Graduierungen und gewonnene Kämpfe anderer Verbände werden berücksichtigt

- Gelbgurte und Orangegurte
- Grüngurte und Blaugurte
- Braungurte und Danträger

Rundenzahl/-Zeit VK + K 1 (LK/SK immer eine Runde 2 Min, ab A-Jugend 3 Min. möglich):

- D-Klasse 0 – 5 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 1 x 3 Minuten
- C-Klasse 6 – 12 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 2 x 2 Minuten
- B-Klasse 13 – 19 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 3 x 2 Minuten
- A-Klasse ab 20 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 5 x 2 Minuten

Mehrere Runden sind bei Turnieren nur möglich für maximal 4 Kämpfer einer Klasse. Das bedeutet, dass **bei mehr Kämpfern in einer Klasse die Vorrunde nur aus Einrundenkämpfen** (die dann immer 3 Minuten dauern) besteht und erst ab 4 bzw. 3 Personen (Endrunde) mehr Runden (maximal 3) möglich sind. Mehr als drei Runden sind nur bei Galas mit festen Kampfpaarungen vorgesehen.

c) Listenführung

(unterliegt dem Veranstalter/KR-Koordinator/HKR, an der Fläche dem Kampfleiter)

Formenwettbewerbe werden wie Kampfpaarungen im direkten Vergleich ausgetragen. Die Sportler tragen zur Unterscheidung rote und blaue oder rote und weiße Kennzeichnungen genauso wie die entsprechenden Wertungsfahnen (entweder parallel oder direkt nacheinander mit anschließender Wertung). Der Verlierer scheidet aus, der Sieger kommt eine Runde weiter.

Grundsätzlich wird nach **dem KO-System vorgegangen (wer verliert, scheidet aus)**, wobei es Varianten geben kann (Trostrunde o.ä.).

- 2 Akteure treten direkt als Endausscheidung gegeneinander an
- 3 Akteure treten jeder gegen jeden gegeneinander an (drei Durchgänge)
- 4 Akteure werden in zwei Paaren gegeneinander gesetzt (Halbfinale, Finale)
- Mehr Akteure werden über Freilose in der ersten Runde
- und so gesetzt, daß nach der ersten Runde kein Freilos mehr erforderlich ist.

Ab 5 Akteuren werden die Listen (außer beim „Amerikanischen System) so geführt, dass durch Freilosvergabe in der ersten Runde danach immer eine Zahl von Akteuren folgt, die jeweils durch 4 teilbar ist. Der dritte Platz wird in der Regel nicht ausgetragen (es gibt dann zwei dritte Plätze). Akteure des gleichen Vereins/Klubs werden am Anfang möglichst weit auseinander geschrieben. Freilose werden ausgelost.

§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung

Die Akteure, die Ausrüstung und die Ausstattung vor Ort (Fläche, Ring u.ä.) werden hier allgemein umrissen und können variieren.

a) Akteure sollen in vorgeschriebener/zugelassener Kleidung und Ausrüstung an der Fläche/Ring erscheinen. Bei **Mängeln bekommen sie zwei Minuten Zeit**, sie zu beheben bzw. die Ausrüstung zu tauschen. Es besteht in Ausnahmefällen (z.B. am Anfang eines Wettbewerbes) auch die Möglichkeit, die Startreihenfolge zu ändern.

Die Akteure sollen keine Ausrüstung/Kleidung tragen, die Unfallgefahren bergen bzw. von ihnen selbst sollen keine Unfall-/Verletzungsgefahren ausgehen (Schmuck, Knöpfe, Metallschnallen, Spangen, kaputte Ausrüstung, zu harte bzw. zu weiche Safeties, u.ä.).

b) Schutzausrüstung (Pflicht) der Kämpfer (Ausnahmen, Freiwilligkeit ist vermerkt)

- Tiefschutz für Männer (Frauen freiwillig) unter der Kleidung
- Handschutz 10 – 12 Unzen
(Hände ganz drin, Daumen/Finger nicht sichtbar, keine Schnürung, kein Vollgummi)
- Fußschutz (Fuß außer Sohle vollständig bedeckt, keine Zehen v. oben sichtbar)
- Schienbeinschoner LK, freiwillig bei SK (weiches Material),
in der Regel nicht bei VK mit Lowkicks und K1-Regeln (außer ggf. bei Nachwuchs bzw. Amateuren/Newcomern)
- Kopfschutz Pflicht ohne harte Teile, Schnallen, Ösen (Sehen, Hören möglich) bei LK, VK/K1
(Ausnahmen möglich z.B. bei Galas oder Titelkämpfen)
- Zahnschutz bei LK (empfohlen), VK und K 1 Pflicht (bei SK freiwillig)
- Brustschutz bei Frauen freiwillig
- Handbandagen nur bei VK und K 1 ohne Hartmacher, drei Windungen/Lagen
(ansonsten außerhalb des VK nur mit Attest),

c) Kampffläche/Ring

- Aktionsfläche/Kampffläche muss deutlich z.B. durch Abkleben oder eine andere Umrandung gekennzeichnet sein. Die Größe ist mindestens 6 x 6 (5 x 5 für Kinder) bis max. 10 x 10 Meter (möglich sind auch Steckmatten) jeweils mit einer Sicherheitszone umgeben.
- VK und K 1 sollen in einem Boxring (möglichst normgerecht) mindestens 5 x 5 bis 6 x 6 Meter oder einer Fläche, aus der man nicht hinauslaufen/fallen kann, ausgetragen werden.

- Genaue Aufteilung der Halle und Bestückung der Aktionsflächen (siehe Anhang)

§ 05 Ablauf Kampf (ggf. variierend nach SK, LK, VK, K 1)

a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile, Wertung SK + LK (VK und K1 weiter unten)

- Jab (vordere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt
- Punch (hintere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt
- Hook (Haken an Kopf/Körper aufwärts oder seitlich) kontrolliert immer 1 Punkt
- Backfist (von vorn, seitlich, nicht aus einer Drehung) kontrolliert, Rückbewegung 1 P.
- Frontkick (Ballen/Spann/Ferse) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Sidekick (Fußsohle, Ferse, Fußkante) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Roundhousekick (Fußballen, Spann) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Hookkick (Ferse, Hacke, Fußsohle, Fußballen) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Crescentkick (Fußkante innen/außen, Spann, Fußsohle) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Axekick (Fußsohle, Fußballen, Ferse, Hacke) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Spinning/Turning Kick (verschiedene wie oben genannt) 1 P Körper. 2 P. Kopf
- Jumpkick (die verschiedenen wie oben genannt) 2 Punkte Körper, 3 Punkte Kopf
- Fußfeger nur stehend eigene(r) Fußschutz/Sohle am Fußschutz des Gegners
1 Punkt (keine Folgetechnik erlaubt)
- Fußfeger/Beinfeger sind im K1 auch mit Schienbein am Bein möglich
- Bei VK darf auch mit unterem Schienbein getroffen werden, wenn Schoner getragen werden
- Bei K 1 darf auch mit Schienbein (auch Kopf) und Knie (nicht am Hals/Kopf) getroffen werden

b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK (VK und K1 weiter unten)

- Unerlaubtes Angriffsteil (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubtes Angriffsziel (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubte Technik (mindestens Verwarnung) z.B. Drehhandtechniken wie rückwärts gedrehter Faustrückenschlag
- Sprechen (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Zu harter Kontakt (mindestens Verwarnung)
- Klammern (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Schubsen, Schieben (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Vermeiden durch Abducken unter Beckenlinie, Wegdrehen, Weglaufen u.ä.
(mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Verlassen der Kampffläche mit mehr als einem Bein (Verwarnung)
Mit einem Bein außerhalb kann derjenige selbst keinen mehr Punkt machen.
- Hinfallen; ein anderes Körperteil außer Füße berührt den Boden.
(mindestens Verwarnung), außer bei regelwidriger Aktion durch Gegner
- Angriff nach Trennkommando (mindestens Verwarnung)
- KR insgesamt ignorieren (mindestens Verwarnung)
- Unsportliche Gesten, Meckern, KR Kommando ignorieren, Gruß bzw. Shake Hands nach der Kampferöffnung bzw. vor dem Stopp (mind. Ermahnung)
- Kopfstoß, Schulterstoß, Kniestoß, Beißen, Werfen u.ä. (mindestens Verwarnung)
- Angriff auf einen strauchelnden bzw. hingefallenen Gegner (mind. Verwarnung)
- Sich selbst hinwerfen (z.B. für Fußfeger), fallen lassen (mindestens Verwarnung)

Maßregelungen bei SK und LK (VK und K 1 gesondert weiter unten erläutert)

(ausgesprochen durch Kampfleiter ggf. nach Absprache mit Punktrichtern, Hauptkampfleiter/Koordinator und in letzter Instanz Veranstalter bzw. Vertreter):
Es gibt Ermahnung, direkte/indirekte Verwarnung, direkter/indirekter Minuspunkt (immer als Pluspunkt für den Gegner), Verlust des Kampfes (mit den Pluspunkten zum Zeitpunkt des Abbruchs), Disqualifikation für den laufenden Wettbewerb (Verlust der möglichen Platzierung), Turnierverweis (Tribüne, Zuschauer), Hallenverweis.

Die **Zweite Ermahnung** für den gleichen Verstoß führt zu einer Verwarnung.

Die **dritte Verwarnung** (in einer Runde), egal wofür, führt zu einem Minuspunkt (wird immer dem Gegner als Pluspunkt zugeschlagen).

Bei gleicher Trefferpunktezahl (also Unentschieden) verliert der Kämpfer mit den meisten Verwarnungen den Kampf bzw. die Runde (gilt nur für SK und LK).

Der **dritte Minuspunkt** (in einer Runde), egal wofür, führt zum Verlust und Ende des Kampfes bzw. der Runde.

Die weiteren Maßregelungen werden im Einzelfall abgewogen.

Maßregelungen bei VK sind weiter unten beschrieben.

c) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele

- Erlaubt sind Angriffe zum Körper vorn und seitlich bis zur Beckenlinie/Bauchnabellinie sowie zum Kopf vorn und seitlich sowie der Hals nur seitlich
- Nicht erlaubt sind Treffer ausschließlich auf der Schädeldecke, am Hals vorn zum Kehlkopf, ausschließlich am Rücken (Nieren, Wirbelsäule), ausschließlich unterhalb der Beckenlinie /Bauchnabellinie
- **Bei VK mit Lowkicks dürfen auch die Oberschenkel (nur außen) nicht die Wade angegriffen werden (nicht die Gelenke), nicht der Unterleib („groin area“) jedoch nur mit Front-, Crescent und Roundhousekick (kein Sidekick, Drehkicks u.ä.)**
- Bei K 1 dürfen auch die Innenseiten der Beine und die Wade angegriffen werden jedoch nicht die „groin area“ (Unterleib und Geschlechtsteile), nicht die Gelenke

d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in English)

Kommandos:

- line up (aufstellen)
- turn (drehen)
- shake hands (begrüßen)
- round one, two, three (1., 2., 3. Runde)
- fight (kämpft)
- stop (halt)
- break (unterbrechen und ein Schritt zurück dann sofort weiter)
- one, two, three points (1, 2, 3 Pluspunkte)
- warning (Verwarnung)
- minus (Minuspunkt als Pluspunkt für den Gegner)
- lost fight (Kampf als verloren gewertet)

- winner (Gewinner), dann wird der Arm des Siegers hochgehoben

e) Kampfentscheidungen

- Sieg durch höhere Trefferpunktezahl (Gesamtzahl der Punkte im SK)
- Sieg durch Rundengewinne (KR Mehrheit pro Runde, mehr Rundengewinne)
- Sieg durch Rundenwertungen (Gesamtzahl der Rundenpunkte pro KR)
- Sieg durch weniger Verwarnungen (nur bei SK und LK)
- Sieg durch Kampf für den Gegner als verloren erklärt („Disqualifikation“)
- Sieg durch technischen KO (Gegner ist kampfunfähig durch reguläre Aktion)
- Sieg durch KO (Niederschlag, Ohnmacht nach regulärer Aktion) zählen bis 10
- Sieg nach dreimaligem Anzählen in Folge einer regulären Aktion
- Sieg durch Abbruch des Kampfes RSC – Referee Stopps Contest
- Sieg durch Nichtantritt des Gegners
- Sieg durch Kampfleiterentscheid (bei Unentschieden in LK und VK)
- Abbruch ohne Entscheidung (höhere Gewalt u.ä.)
- Abbruch wegen Verletzung

Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden, wer die Verletzung verursacht hat, ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde, ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde, ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Aktion (in diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners), ob es sich um eine Eigenverletzung handelt (in diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären).

Ist eine Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte oder verbotene Technik verursacht worden und kann der Verletzte den Kampf nicht sofort (maximale Erholungszeit 1 Minute) weiterführen, so ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.

Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitätsteam zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss.

Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt

- Unentschieden (gibt es bei Mehrroundenkämpfen, und bei jeder gegen jeden)
Die Kämpfer haben die gleiche Punktzahl in SK und bei LK in Einroundenkämpfen (bei SK und LK auch die gleiche Verwarnungszahl), die gleiche Anzahl (bzw. Summe-Wertungspunkte) gewonnener/unentschiedener Runden nach Kampfrichter Trefferpunktewertungen bei LK, die gleiche Anzahl gewonnener/unentschiedener Runden nach Summe der Rundenwertungen der einzelnen Punktrichter (maximal 10 Punkte pro Runde) der KR bei VK und K1 oder die gleiche Anzahl gewonnener Runden (nach jeder Runde ermittelt und angezeigt).

f) Proteste

Protest kann nur vom Betreuer des Kämpfers und unverzüglich (unmittelbar nach der beanstandeten Entscheidung) beim Kampfleiter, bzw. wenn keine endgültige Entscheidung gefunden wird, beim Hauptkampfrichter (dann unbedingt nach kurzer Aussprache schriftlich) eingereicht werden.

Die Entscheidung über den Protest trifft zunächst das Kampfgericht an der Matte mehrheitlich und in letzter Instanz (z.B. bei Regelunklarheiten) der Hauptkampfrichter/Veranstalter.

g) Besonderheiten bei VK und K 1 im Vergleich zu SK und LK

Während in SK (in allen Runden) und LK (pro Runde) nur tatsächliche Trefferpunkte fortlaufend addiert werden, gibt es bei VK und K 1 Runden-Wertungen wie beim Boxen. Für eine gleichwertige Runde erhält jeder Kämpfer 10 Wertungs-Punkte, für eine insgesamt gewonnene Runde erhält ein Kämpfer 10 und der unterlegene 9 Wertungs-Punkte, bei einem Niederschlag oder großer Überlegenheit erhält der bessere 10 und der unterlegene 8 Wertungs-Punkte. Bei mehrfachen Niederschlägen ist eine 10 zu 7 Wertung möglich (größere Leistungsunterschiede führen in der Regel zu einem Abbruch durch den Ringrichter wegen Überlegenheit (RSC)).

Es **gewinnt im VK und K1 derjenige**, der von der Mehrheit der KR (mindestens zwei der Richter erklären einen zum Sieger der Runden insgesamt) zum Sieger erklärt wurde (bei zwei Unentschiedenen Wertungen oder je einer verloren/einer gewonnen/einer unentschieden endet der Kampf insgesamt unentschieden).

Bei Semikontakt werden die Trefferpunkte aller Runden addiert, so dass derjenige gewinnt, der in der Summe am Ende des Kampfes die meisten Trefferpunkte gesammelt hat.

Bei Leichtkontakt gewinnt derjenige mit den meisten Rundensiegen (Rundensiegpunkten), die über die meisten Trefferpunkte pro Kampfrichter einer Runde ermittelt werden.

§ 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK; LK; VK, K 1 und Listenführung

a) Im **Semikontakt** wird **für jede Entscheidung** (direkte Verwarnung, direkter Minuspunkt, Pluspunkt) eine **Einigung/Mehrheitsentscheidung** der Punktrichter unter Leitung und Einbeziehung der Stimme des Kampfleiters (insgesamt mindestens drei, maximal fünf Kampfrichter) ermittelt. Diese werden unmittelbar nach der Entscheidungsfindung offen/deutlich bekanntgegeben und offen an einer Wertungs-/Punktetafel für jeden Kämpfer umgeklappt/angezeigt. Anhand dieser Anzeigen wird dann am Ende des Kampfes der Sieger festgestellt. Die Anzeige bleibt offen und soll nicht durch Zurückklappen vor der endgültigen Bekanntgabe des Siegers bzw. vor Beginn des nächsten Kampfes verändert werden (mögliche Proteste, die unverzüglich erfolgen sollen, müssen abgewartet werden). Bei mehreren Runden bleiben die Wertungen und Verwarnungen.

Das bedeutet, dass **alle Verwarnungen, Punkte und Minuspunkte getrennt und fortlaufend angezeigt werden** (Ermahnungen werden nicht notiert). Am Ende des Kampfes wird dann das Punkteergebnis durch Zuzählen der Minuspunkte beim Gegner und Zusammen-/Verrechnen von Verwarnungen zu Minuspunkten (die dann auch dem Gegner als Pluspunkte zugezählt werden) ermittelt und **auf den Listen notiert (ohne die Punktetafeln zu verändern)** sowie bei der offenen Bekanntgabe des Siegers mit angegeben: z.B. Sieger Rot mit 8 : 5 Punkten. Hier ist, bevor die Tafeln zurückgeklappt werden die letzte Möglichkeit, die Berechnung des Ergebnisses zu bemängeln und ggf. ändern zu lassen. **Bei Unentschieden wird ohne Pause eine Minute verlängert. Bei einem weiteren Unentschieden wird ohne Pause bis zum ersten Punkt gekämpft.** Der Sieger geht zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Wenn der nächste Kampf beginnt, und die Tafeln zurückgeklappt sind, ist in der Regel keine Reklamation mehr möglich.

In der Kampfliste wird dann neben jedem Kämpfer die bekanntgegebene, endgültige Punktezahl hingeschrieben und der Sieger in der Liste eine Runde weiter eingetragen.

Amerikanisches System bei zu vielen Teilnehmern/Zeitmangel:

In Ausnahmefällen, bei großen Semi-/Leichtkontaktturnieren, oder wenn zu viele Teilnehmer da sind, lässt sich das Verfahren mit dem „amerikanischen System“ beschleunigen. Dabei werden alle Startkarten auf den Tisch gelegt und zufällig immer zwei gezogen, die gegeneinander kämpfen. Die Karte des Verlierers wird durchgekreuzt/abgelegt, die des Gewinners behalten. Falls eine Karte übrig bleibt (ungerade Zahl), ist das ein Freilos und sie wird mit in die nächste Runde genommen (dort bestreitet dieser Kämpfer sofort den ersten Kampf). Das Verfahren wird in den weiteren Runden genauso fortgeführt, bis vier oder drei Karten übrig sind (bei drei jeder gegen jeden, bei vier Halbfinale und Finale). Pro Kämpfer in einem Wettbewerb nur ein Freilos (ggf. neu losen/ziehen).

b) Im **Leichtkontakt drückt/notiert jeder Punktrichter** (drei jeweils an den Längsseiten oder vier in den Ecken der Fläche) **die Trefferpunkte unmittelbar, während der Kampf weiter läuft.**

Verwarnungen und Minuspunkte, die der Mattenleiter nach kurzer Kampfunterbrechung eigenständig vergibt, werden auf einer Wertungstafel (wie bei SK) offen angezeigt.

Am Ende des Kampfes wird anhand der Anzeigetafel ermittelt, wie viel Verwarnungen und Minuspunkte zu verrechnen sind. Diese muss jeder Punktrichter auf seinem Zettel beim Gegner als Pluspunkte gesondert vermerken (die Punkte-Klicker werden nicht verändert sondern die Verrechnungspunkte im Kopf berücksichtigt).

Danach zeigt jeder Punktrichter auf Kommando per Handzeichen auf den Sieger (derjenige mit den meisten Trefferpunkten nach Gegenrechnung der Verwarnungen und Minuspunkte). Bei Unentschieden wird der Kampf ohne Pause eine Minute verlängert (außer bei Mehrroundenkämpfen), bei weiterem Unentschieden bis zum ersten Punkt.

Anschließend, wenn der Sieger ermittelt und angezeigt wurde (unter Bekanntgabe des Ergebnisses z.B. einstimmig oder mit 2:1 Richterstimmen) geht der siegreiche Kämpfer zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Danach werden die Wertungen jedes Punktrichters eingesammelt und kurz am Kampfrichtertisch überprüft sowie in der Kampfliste das bekanntgegebene Ergebnis vermerkt und der Sieger eine Runde weitergeschrieben.

Bei Einrunden-Kämpfen kann ggf. das „Amerikanische System“ angewendet werden.

Ausnahme im Vergleich zu SK und VK:

Bei **Mehrrunden-Kämpfen im LK wird nach jeder Runde der Sieger wie bei Einrunden-Kämpfen ermittelt und bekanntgegeben** (Unentschieden ist möglich). Verwarnungen, Minuspunkte werden nach jeder Runde (nach erfolgter Verrechnung) gestrichen (die Tafeln zurückgeklappt, auch wenn einzelne Verwarnungen noch nicht verrechnet werden konnten bzw. Verwarnungen können den Rundensieg entscheiden).

Ein Sieg bringt 2 Runden-Siegpunkte, ein Unentschieden einen Runden-Siegpunkt, eine verlorene Runde keinen Runden-Siegpunkt. Die Wertungspunkte pro Runde werden addiert und ergeben so den Sieger. Bei Unentschieden werden die Unterbewertungen (einstimmig oder Split Decision) einbezogen. Ist danach immer noch unentschieden, wird bis zum ersten Punkt gekämpft.

c) Im **Vollkontakt (dazu zählt VK mit und ohne Lowkicks sowie K1-Regeln) wird der Sieger ähnlich wie beim Boxen ermittelt** (s.o.). Jeder Punktrichter (drei jeweils an den Längsseiten oder vier in den Ecken der Fläche) gibt nach jeder Runde eine Wertung ab, die entweder sofort eingesammelt wird oder nach dem Ende der letzten Runde alle insgesamt eingesammelt werden. Am Ende aller Runden werden alle Wertungen eines Punktrichtern pro Kämpfer addiert (z.B. nach drei Runden 30 : 27). Pro Kampfrichter wird so eine Gesamt-Wertung für einen Kämpfer für alle Runden pro Kampfrichter ermittelt (das Kampfergebnis ermittelt sich aus dem Votum pro Kampfrichter pro

Kämpfer). Zwei Kampfrichter müssen mindestens einen Kämpfer als Sieger ermittelt haben, ansonsten ist Unentschieden das Ergebnis.

Alternative:

Eine alternative Verfahrensweise ist, nach jeder Runde durch Zusammentragen der KR-Wertungen den Sieger zu ermitteln und bekannt zu geben (hier ist auch Unentschieden möglich). Gewonnen hat dann derjenige mit den meisten Rundensiegen (Sieg 2 Rundenpunkte, Unentschieden 1 Rundenpunkt, verloren 0 Rundenpunkte). Dann wird die Summe aller Rundenpunkte aller Kampfrichter addiert.

Bei insgesamt Unentschieden entscheidet ggf. der Kampfleiter und gibt so den Ausschlag (außer bei Mannschaftskämpfen und jeder gegen jeden, wo Unentschieden bestehen bleiben kann).

Maßregelungen im VK werden vom Mattenleiter/Ringrichter direkt ausgesprochen. Er kann ermahnen (wird nicht angezeigt oder notiert), verwarnen (werden notiert bzw. angezeigt, haben aber allein keine kampfbestimmende Wirkung) und schließlich (nach Ermessen, z.B. ab 3 Verwarnungen für das gleiche gravierende Vergehen) einen Punktabzug aussprechen. Bei Punktabzug muss jeder Punktrichter auf seinem Wertungszettel einen Wertungspunkt abziehen (was bei den häufig engen Entscheidungen wie z.B. 10 : 9 schon gravierend ist).

§ 7 Vollkontakt (VK und K1 – Regeln)

a) VK (nur lange Hosen, bei Kampf ohne Lowkicks) und K 1 (nur kurze Hosen) wird mit freiem Oberkörper in der Regel in einem Boxring (normgerecht wie beim Boxen) gekämpft (keine Budogürtel).

b) Die Wertungspunkte (maximal 10) kommen zustande durch Treffer (klare Treffer oder Wirkungstreffer) und im Zweifelsfalle unter Hinzuziehung sogenannter Hilfspunkte (einfache, leichte Treffer) sowie den Gesamteindruck (bessere Technik, Taktik, Kondition, Überlegenheit im Infight, gute Verteidigung/Vermeidung, sauberes Kämpfen usw.).

c) Bei Wirkungstreffern kann ein Kämpfer vom Kampfleiter angezählt werden (das führt nicht automatisch zu einem Wertungspunktabzug). Der Kämpfer muss vor Ablauf von 10 Sekunden (pro Sekunde ein Zähler) seine Kampfbereitschaft durch Heben der Fäuste vor Brust/Kopf signalisieren (also spätestens bei 9). Im Zweifelsfall wird er mit 10 ausgezählt und hat den Kampf durch KO bzw. TKO verloren. Bei Ohnmacht oder Kampfunfähigkeit wird der Kämpfer ausgezählt und hat dann durch KO verloren.

Vor dem Anzählen wird der Kampf unterbrochen und der Verursacher in die neutrale Ecke geschickt. Das Anzählen wird unterbrochen, wenn der Verursacher nicht in der neutralen Ecke steht. Beim Rundenende während des Anzählens wird ggf. weitergezählt; erst danach beginnt die vollständige Ringpause.

Fällt ein Kämpfer aus dem Ring (außer durch eine Regelwidrigkeit) wird er angezählt und muss rechtzeitig vor 10 wieder kampfbereit im Ring stehen. In Ausnahmefällen (z.B. bei Regelwidrigkeit) kann mehr Zeit gegeben werden (maximal 30 Sekunden).

d) Bei einer kurzen Kampfunterbrechung (Kommando „break“) müssen sich die Kämpfer trennen und jeder einen Schritt zurückgehen. Beim Kommando „fight“ das dann unverzüglich wieder klommen soll, geht der Kampf sofort weiter.

e) Bei einer längeren Kampfunterbrechung (Kommando „stop“) müssen sich die Kämpfer trennen und einen Schritt zurück gehen. Der Kampfleiter macht seine Ansage (z.B. Ermahnung,

Verwarnung oder Punktabzug) und gibt anschließend den Kampf wieder frei mit dem Kommando „fight“.

f) Der Verlust oder Ausspucken des Mundschutzes führt zu einer Verwarnung und beim dritten und weiteren Mal während der laufenden Runde zum Anzählen bis 9.

Sonstiger Verdacht auf Zeitschinden (Klebeband löst sich und wird umständlich erneuert, Verletzung vortäuschen, Schutzausrüstung zurechtrücken, auffälliges Klammern und Halten usw.) führt nach Ermessen des Kampfleiters zu Verwarnungen desjenigen, der angefangen hat und bei fortgesetzten Verstößen zum Punktabzug.

g) Infight soll nur unterbunden werden, wenn Regelverstöße (Klammern u.ä.) aufkommen oder der Kampf zum Stillstand kommt.

h) Der Ablauf bzw. das Ende der Kampfzeit wird durch ein deutliches Signal plus den Ruf „Zeit“ bzw. „Time“ vom Kampfrichtertisch aus angezeigt (10 Sekunden vorher erfolgt bereits eine Ankündigung des Kampfes durch Klopfen auf den Tisch). Die Kämpfer müssen dann sofort die Kampfhandlungen einstellen und sich trennen (der Kampfleiter muss unverzüglich zusätzlich das Trennkommando geben).

Anhang