



International Sport Kickboxing Association OFFIZIELLES REGELWERK

Teil 1

März 2009

Einleitung

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln. Es beinhaltet auch die offiziellen ISKA Amateur Wettkampf-Regeln.

Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitgliedsstaaten. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch in Betracht gezogen werden, wenn notwendig.

Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle Englische Version.

Ohne spezielle schriftliche Genehmigung der ISKA oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, noch herausgegeben, noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung.

Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des IRC, ISKA-Europe, bezogen werden.

Copyright ISKA-Europe – Pete Richardson, Head Referee
(Übersetzung ins Deutsche: Mag. Roman Sendor)

[Anmerkung zur vorliegenden Übersetzung aus dem Englischen:

Bei der vorliegenden Übersetzung wurde – ähnlich wie im englischen Original – großteils auf die Verwendung von Gender-spezifischen Ausdrücken (z.B. KämpferInnen, Arzt/Ärztin, er/sie, etc.) verzichtet. Es versteht sich von selbst, dass sich die zumeist verwendeten maskulinen Formen logischerweise, wo immer möglich, auch auf weibliche Personen beziehen können.

Viele im Kampfsport gängig englische Ausdrücke (z.B. Center Referee, Judges, Kicks, Scorecards, etc.) wurden nicht immer übersetzt und in ihrer englischen Originalform belassen.

Der Übersetzer übernimmt keine wie auch immer geartete Verantwortung für die inhaltliche Richtigkeit bzw. Strukturierung des übersetzten Regelwerkes, welches – nach Meinung des Übersetzers – einer Überarbeitung in seiner inhaltlichen Struktur, logischen Aufteilung und sprachlichen Formulierung bedarf.

Mag. Roman Sendor, im Juli 2009]

Inhalt

1. Teil – Allgemeines

- 1 ISKA / IRC
- 2 Amateur Status (Definition)
- 3 Doping (Definition, Kontrollen)
- 4 Registration (Sportpass, Lizenz, Identifikation)
- 5 Alterskategorien (Kinder, Junioren, Erwachsene, Veteranen, Masters)
- 6 Gewichtsklassen / Abwaage / Medizinische Untersuchung
- 7 Turnier-Organisation (Kampfflächen, Boxringe)
- 8 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Dress-Code)

2. Teil – Semi-Kontakt (Point Fighting)

- 1 SEM – Semi-Kontakt Regeln

3. Teil – Formen

Traditionell

- 1 FHS – Formen Hardstyle Japanisch
- 2 FKO – Formen Koreanisch
- 3 FVT – Formen Veteranen Traditionell
- 4 FSS – Formen Softstyle

Kreativ

- 5 FFS – Formen Freestyle
- 6 FWN – Formen Waffen ohne Musik
- 7 FWM – Formen Waffen mit Musik
- 8 FEX – Extreme Formen
- 9 FTM – Team Formen

4. Teil – Leicht-Kontakt

- 1 LCT – Leicht-Kontakt Regeln (Light Contact Rules)

5. Teil – Voll-Kontakt

- 1 FCT – Voll-Kontakt Regeln (Full Contact Rules)

6. Teil – Kickboxen mit Lowkicks (Freestyle)

- 1 KBX – 'Kickboxen mit Lowkicks' Regeln

7. Teil – Thaiboxen

- 1 TBX – Thaibox-Regeln

8. Teil – Oriental Rules

- 1 ORI – 'Oriental Rules' Regeln

9. Teil – MMA

- 1 MMA – MMA Regeln

1. Teil – Allgemeines

1. ISKA / IRC

1.1 (a) ISKA

Die ISKA ist die *International Sport Kickboxing Association* in Gainesville / USA. Die aufgenommenen nationalen Verbände sind Mitglieder der ISKA.

1.1 (b) IRC

Das IRC ist das *International Rules Committee* in Wien. Das IRC besteht aus dem *ISKA European Head Referee* plus vier gewählten Referees.

Das IRC ist ermächtigt, bestehende Regeln abzuändern oder wegzulassen, sowie neue zu erstellen. Das IRC kann in speziellen Fällen auch als Schiedsgericht verwendet werden. Das IRC befasst sich auch mit Referee-Angelegenheiten bei größeren Turnieren.

Die IRC-Mitglieder werden alle zwei Jahre beim World Congress in das Komitee gewählt. Dies darf nicht durch geheime Wahl erfolgen. Die anwesenden Präsidenten jedes Landes müssen für einen zur Wahl stehenden Kandidaten stimmen. Jeder Präsident muss für einen ausländischen Kandidaten stimmen. Stimmrechtsbevollmächtigung wird nicht anerkannt, und nur die Stimmen von beim World Congress anwesenden Präsidenten sind gültig. Im Falle einer Stimmgleichheit wird eine endgültige Entscheidung durch ein Handzeichen jedes einzelnen Präsidenten auf einen der stimmgleichen Kandidaten getroffen.

1.2. Amateur-Status

1.2.1 Der Begriff "Amateur" bezog sich früher auf alle Kämpfer in den Voll-Kontakt-, Kickbox- oder Thai-Box-Disziplinen. In diesem Regelwerk wird der Begriff verwendet, um alle Kämpfer zu bezeichnen, die keine Professionals sind.

1.2.2 Kämpfer werden als Amateure angesehen, wenn auf sie eine oder mehrere der folgenden Bedingungen nicht zutreffen:

Der Kämpfer unterliegt einem professionellen Vertrag.

Der Kämpfer hat noch nie an einem Turnier oder einer Gala mit 5 Runden à 3 Minuten teilgenommen. (Thai-Boxen A-Klasse)

Der Kämpfer hat noch nie an einem Turnier oder einer Gala mit mehr als 5 Runden teilgenommen.

Der Kämpfer wird auf einer Pro-Rangliste der folgenden oder ähnlicher Organisationen geführt:

ISKA, NASKA, WAKO Pro, WKA

(Organisationen mit ähnlichem Charakter sind ebenfalls in Betracht zu ziehen. Die oben stehende Liste ist ein Beispiel und nicht notwendigerweise vollständig.)

1.2.3 Falls ein Kämpfer glaubt, auf einer Pro-Rangliste zu unrecht geführt zu werden, muss er/sie sich an den Nationalen Verband sowie an die für die Rangliste verantwortliche Organisation wenden und um eine Bestätigung seines/ihrer Amateur-Status ansuchen. Das IRC entscheidet dann über das Ansuchen, weiterhin als Amateur zu gelten. Der Amateur-Status gilt, solange über das Ansuchen noch nicht entschieden wurde.

1.2.4 Nicht-Amateure dürfen an Amateur-Veranstaltungen nicht teilnehmen. Wenn das IRC über einen Verstoß dieser Regel Kenntnis erhält, können eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen getroffen werden:

a) Disqualifikation des Nicht-Amateurs

b) Eine Sperre/Suspendierung. Das IRC entscheidet über die Länge.

c) Eine Geldstrafe von min. 100 EUR

d) Die Aberkennung eines erreichten Titels. Die Aberkennung eines Welttitels bedarf der Zustimmung des ISKA Executive Board.

1.3. Doping

1.3.1 Es ist nicht gestattet, Substanzen zur Leistungssteigerung zu verwenden, wenn diese Substanzen von einer der maßgeblichen Organisationen (IOC, Anti-Doping Agency, Nationales Olympisches Komitee, WADA etc.) als Doping-Substanzen klassifiziert wurden.

1.3.2 Die ISKA, das IRC, der Veranstaltungs-Promoter und der offizielle Arzt können und dürfen Kontrollen durchführen. Mit Autorisierung durch die ISKA ist es auch anderen dafür qualifizierten Organisationen und Personen gestattet, solche Kontrollen durchzuführen, wo es das Gesetz erfordert.

1.3.3 Kämpfer, die solche Kontrollen vorsätzlich vermeiden, behindern oder sich ihnen entziehen, oder sie auf irgendeine Weise manipulieren, können disqualifiziert und für einen vom IRC festgelegten Zeitraum gesperrt werden.

1.3.4 Die Wahrung der Privatsphäre, besonders von Kindern und weiblichen Wettkämpfern, muss gewährleistet sein. Doping-Kontrollen müssen von einer dafür qualifizierten Person desselben Geschlechts durchgeführt werden. Wenn dies nicht möglich ist, überwacht ein Mitglied des IRC desselben Geschlechts die Abgabe der Doping-Probe.

1.4. Registration

1.4.1 Kämpfer, die an einem Wettkampf, einem Turnier oder einer Gala teilnehmen wollen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:

- a) Besitz eines von der ISKA ausgegebenen oder akzeptierten Sportausweises (Sportpasses)
- b) Besitz einer gültigen Sichtmarke für das laufende Jahr im Sportpass
- c) Nachweis eines Eintrages im Sportpass, der die "Wettkampftauglichkeit" bestätigt. Eine solche ärztliche Bestätigung darf nicht älter als 12 Monate sein. (Wettkämpfer, die nur an Formen teilnehmen, sind von dieser Regel ausgenommen.)
- d) Kein vorhandener medizinischer oder anders gearteter Ausschlussgrund
- e) Vorweisen eines medizinischen Attests über eine EEG-Untersuchung, falls es innerhalb von weniger als 12 Monaten zu 3 Kopf-Ko's gekommen ist. Das EEG muss nach der Sperr-Periode vorgenommen worden sein.
- f) Weibliche Teilnehmerinnen dürfen nicht schwanger sein.

1.4.2 Eintrag im ISKA Sport Book

Die Promoter eines Turniers, eines Wettkampfes oder einer Gala sind dafür verantwortlich, im ISKA Sport Book folgende Einträge zu machen:

- a) Ort, Datum und Name der Veranstaltung
- b) Disziplin und Punktwertung des Kämpfers
- c) jegliche KO's, Abbrüche oder Aufgaben

Anstelle des Promoters können der Head Referee, der ISKA Area/Ring Supervisor oder - im Falle eines KO's, eines Abbruches oder einer Aufgabe – ein Arzt den Eintrag vornehmen.

1.4.3 Sperren nach einem KO, einem Abbruch oder einer Aufgabe

- a) 1 Monat nach dem Vorfall
- b) 3 Monate nach dem zweiten Vorfall
- c) 12 Monate nach dem 3. Vorfall innerhalb von 12 Monaten (EEG erforderlich)

Nach einer 12-monatigen Sperre aufgrund von drei Abbrüchen/KO's oder Aufgaben innerhalb von 12 Monaten muss der Kämpfer ein ärztliches Attest mit einem negativen EEG-Befund vorlegen, bevor er/sie wieder zu einem Wettkampf zugelassen wird.

1.4.4 Identifikation der Wettkämpfer

Bei internationalen Veranstaltungen müssen die Kämpfer ihre Identität und Nationalität mittels eines behördlich ausgestellten Dokumentes beweisen.

Wettkämpfer, die eine von der ISKA ausgestellte ID-Card mit der 5-stelligen MAP-Nummer vorweisen, müssen keinen weiteren Identitätsnachweis erbringen. Die 5-stellige MAP-Nummer bedeutet, dass der Reisepass bzw. behördliche Identitätsnachweis bereits gescannt wurde.

1.4.5 Selbst-gewählte Staatsangehörigkeit.

Ein Wettkämpfer, der seine/ihre spezielle Verbindung mit einem nicht seiner/ihrer Nationalität entsprechenden Land unter Beweis stellen will, muss der ISKA eines der folgenden Dokumente vorlegen:

- a) eine Geburtsurkunde des gewählten Landes
- b) ein Heiratsdokument mit einem Staatsbürger des gewählten Landes
- c) eine unbefristete Aufenthaltsgenehmigung für das gewählte Land

Das Ansuchen muss schriftlich der ISKA des gewählten Landes unterbreitet werden. Die ISKA des gewählten Landes muss dieses sodann an das ISKA Executive Committee weiterleiten. Ein Wettkämpfer, der auf diese Art eine Landeszugehörigkeit gewählt hat, kann diese nur durch den Erhalt einer neuen Staatsangehörigkeit oder durch Verlegung des ständigen Wohnsitzes in ein anderes Land wechseln.

Das ISKA Executive Committee entscheidet über solche Ansuchen, die mindestens 1 Monat vor dem Wettkampf, an dem der Kämpfer teilnehmen will, gestellt werden müssen.

1.5 Alterskategorien

- | | |
|-------------------|---|
| Kinder | Ein Kind ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt. |
| Junioren | Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 18 Jahre alt. |
| Erwachsene | Ein erwachsener Mann/Eine erwachsene Frau ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt. |
| Veteranen | Ein Veteran/Eine Veteranin ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt. |
| Masters | Ein männlicher oder weiblicher Master ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt. |

1.6 Abwaage

1.6.1 Die Abwaage muss zumindest zwei Stunden vor dem ersten Kampf abgeschlossen sein.

1.6.2 Internationale Turniere, Wettkämpfe oder Galas

Wenn möglich, wird die Abwaage bei internationalen Wettkämpfen von ausgewählten freiwilligen Referees, die vorzugsweise aus verschiedenen Ländern stammen, am Tag vor Wettkampfbeginn vorgenommen.

1.6.3 Männliche und weibliche Teilnehmer

Wenn es männliche und weibliche Teilnehmer gibt, müssen die medizinischen Untersuchungen in getrennten Räumen vorgenommen werden, oder, falls im selben Raum, dann zu verschiedenen Zeiten. Weiters müssen die Untersuchungen, sofern möglich, von medizinischem Personal des gleichen Geschlechts durchgeführt werden.

1.6.7 Kautionen

Sowohl Amateure wie auch professionelle Kämpfer können dazu verpflichtet werden, beim Promoter, für den sie antreten, Antritts-Kautionen zu hinterlegen. Im Falle des Nicht-Erscheinens eines Kämpfers verfällt diese Kaution und wird zu 50% an den Promoter und zu 50% an den Gegner des Kämpfers als Trainingsspesen aufgeteilt. Die Höhe der Geldbuße muss im Kampfvertrag ausgewiesen sein.

Antritts-Kautionen bei Amateur-Kämpfen dürfen £50.00 nicht übersteigen. Bei professionellen Kämpfen dürfen sie nicht mehr als 50% der Kampfbörse ausmachen.

Kämpfer-Kautionen können nur auf ausdrückliche Erlaubnis des ISKA-Supervisors eingefordert werden.

1.7 Wettkampf – Organisation

Kampffläche / Ring

1.7.1 Kampfmatte (Semi-Kontakt, Formen, MMA und Leicht-Kontakt - sofern Leicht-Kontakt oder MMA nicht im Ring abgehalten werden)

- a) Die Kämpffläche muss quadratisch sein, und jede Seite muss eine Länge von 6m bis 8m haben.
- b) Auf zwei einander gegenüberliegenden Seiten, 1m vom Zentrum des Quadrates nach außen gemessen, müssen zwei parallele Linien markiert sein, an denen sich die Kämpfer zu Kampfbeginn aufstellen.
- c) Um die Kampffläche herum muss ein 1m breiter Sicherheitsstreifen freigehalten werden. Zuschauer oder Referees dürfen sich in diesem Streifen nicht aufhalten. Der Streifen kann auf dem Boden markiert werden.
- d) Der Zeitnehmer und der Scorekeeper (für Semi-Kontakt) befinden sich am Referee-Tisch gegenüber dem Kampfleiter.
- e) Falls es nur eine Kampffläche gibt, muss am Referee-Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder Notfalls-Helfer zur Verfügung stehen.
- f) Der Referee-Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:
 - Pool-Listen
 - Punkte-Displays
 - Tisch-Stoppuhr, plus Hand-Stoppuhr in Reserve
 - Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe)
 - Ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet
 - Reserve-Papier / -Bleistifte
 - PC und Drucker sind zulässig

1.7.2 Box-Ring (Alle Voll-Kontakt Bewerbe, MMA und Leicht-Kontakt)

- a) Der Box-Ring muss der AIBA-Norm entsprechen (Association International de Boxe Amateur).
- b) Der Box-Ring, die Seiten-Protektoren sowie die Seile müssen vor dem ersten Kampf auf Passform und Sicherheit überprüft werden.
- c) Die normale Seitenlänge des Quadrates hat ein Minimum von 4.5m und ein Maximum von 6.10m (Seitenlänge der Seile). Der Ring muss von 4 Seilen umfasst werden.
- d) Die vier Ecken müssen aus Metall gemacht sein. Ihr Diagonal-Abstand soll 10.6m nicht überschreiten (von außen gemessen).
- e) Die Höhe der Ecken soll 1.32m (52“) über der Ring-Plattform nicht überschreiten.
- f) Alle Ecken müssen mit den herkömmlich gebräuchlichen Polstern abgedeckt sein, um mögliche Verletzungen zu vermeiden. .
- g) Keines der Seile darf einen Querschnitt von unter 2.5cm (1“) haben.
- h) Das unterste Seil muss sich 33.02cm (13“) über der Ring-Plattform befinden, das oberste nicht weiter als 1.32m.
- i) Alle Seile müssen mit einem weichen Material überzogen sein.

j) Die Ring-Plattform selbst muss sich mindestens 90cm, aber nicht mehr als 1.20m über dem Boden befinden. Sie muss mit einem schaumstoffartigen Material unterhalb der Bodenabdeckung beschichtet sein.

k) In der roten und der blauen Ecke müssen sich Stufen befinden.

l) Die Referee-Tische müssen mit den folgenden Gegenständen ausgestattet sein:

- Pool-Listen
- Punkte-Displays
- Tisch-Stoppuhr, plus Hand-Stoppuhr in Reserve
- Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe)
- Ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet
- Reserve-Papier / -Bleistifte
- PC und Drucker sind zulässig

m) Tische und Sessel für die Punkterichter müssen an den anderen drei Seiten des Ringes zur Verfügung stehen.

n) Falls es nur einen Ring gibt, muss am Referee-Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder Notfalls-Helfer zur Verfügung stehen.

o) Um mögliche Verletzungen zu vermeiden, ist Kamera-Personal der Aufenthalt auf der Ring-Plattform während der Runden nicht gestattet.

1.8 Referee-Lizenzen

1.8.1 Punkterichter

- F** Nationaler Punkterichter für lokale Veranstaltungen
- E** Nationaler Punkterichter für nationale Veranstaltungen
- D** Nationaler Punkterichter für nationale und internationale Veranstaltungen
- C** Internationaler Punkterichter für nationale und internationale Veranstaltungen, inkl. lokale, nationale und internationale Titel
- B** Internationaler Punkterichter für alle Veranstaltungen, inkl. Europäische und Interkontinentale Titel
- A** Internationaler Punkterichter für alle Veranstaltungen, inkl. Welt-Titel

1.8.2 Referee

- E** Nationaler Referee für lokale Veranstaltungen
- D** Nationaler Referee für nationale Veranstaltungen
- C** Internationaler Referee für nationale und internationale Veranstaltungen, inkl. lokale, nationale und internationale Titel
- B** Internationaler Referee für alle Veranstaltungen, inkl. Europäische und Interkontinentale Titel
- A** Internationaler Referee für alle Veranstaltungen, inkl. Welt-Titel
- A1** Internationaler Referee Supervisor für alle Veranstaltungen; Head Referee für jegliche Turniere und Veranstaltungen.

A 1 Internationaler Supervisor

1.8.3 Alle nationalen Lizenzen F, E und D können vom lokalen Head Referee jedes Landes nach dem jährlichen Referee-Seminar vergeben werden. Diese Lizenzen gelten 24 Monate und müssen danach verlängert werden.

1.8.4 Die Internationalen Lizenzen C und B werden direkt vom IRC Head Referee nach dem Internationalen Referee-Seminar vergeben. Diese Lizenzen müssen vom IRC bestätigt werden und gelten für zwei Jahre, falls sie nicht aus anderen Gründen verkürzt werden.

1.8.5 Alle internationalen Referees sind dafür verantwortlich, ihre Lizenzen zumindest alle zwei Jahre zu erneuern.

Die A-Lizenz und schließlich die A1-Supervisor-Lizenz können nur durch Mehrheitsbeschluss des IRC verliehen werden. Diese Lizenzen gelten für zwei Jahre. Alle internationalen A-Klasse Referees and Supervisor sind dafür verantwortlich, ihre Lizenzen zumindest alle zwei Jahre zu erneuern.

Internationale Referees & Punkterichter

1.8.6 Das Mindestalter ist 18 Jahre, und der jeweilige Referee oder Punkterichter muss einem nationalen ISKA-Verband angehören. Er muss an internationalen Seminaren teilnehmen.

1.8.7 Eine Grundkenntnis der englischen Sprache wird empfohlen, ist aber nicht verpflichtend. Alle internationalen Seminare werden auf Englisch abgehalten.

1.8.8 Mitglieder des ISKA Executive Committee weisen sich durch eine rote ID-Karte mit der Aufschrift „OFFICIAL“ aus.

1.8.9 Mitglieder des International Rules Committee (IRC) und Referees der Kategorien A, B und C sind im Besitz einer grünen ID-Karte mit der Bezeichnung „REFEREE“.

1.8.10 Um als A-Referee und A1-Supervisor nominiert zu werden, muss die Mehrheit der IRC-Mitglieder diese Nominierung unterstützen.

1.8.11 Um als B-Referee nominiert zu werden, muss der IRC-Vorsitzende diese Nominierung unterstützen.

1.8.12 Um als C-Referee nominiert zu werden, müssen der jeweilige Landes-Head Referee oder Landesvertreter diese Nominierung unterstützen. Ein nationaler Referee kann nur mit Erlaubnis des jeweiligen Landes-Head Referees internationalen Status erlangen.

1.8.13 Das IRC kann die Teilnahme an Seminaren und/oder die erfolgreiche Ablegung einer Prüfung, sowie eine ausreichende Beherrschung der englischen Sprache (die offizielle Sprache des IRC) zur Bedingung einer Nominierung zum A- oder B-Referee machen. Die Nominierungen müssen in regelmäßigen Abständen bestätigt werden; zumindest alle zwei Jahre.

1.8.14 Lizenzierte Referees werden in eine zentrale Datenbank aufgenommen. Ihre Namen, Kategorien, Nationalität und MAP-Nummern werden auf der offiziellen IRC-Website veröffentlicht.

1.8.15 Nationalität

Folgende zwei Varianten können bei der Zusammenstellung eines passenden Referee-Teams für Kontinental- & Weltmeisterschaften angewandt werden:

a) Ein Punkterichter kann die Nationalität des roten Kämpfer haben. Dafür muss es auch einen Punkterichter mit der Nationalität des blauen Kämpfers geben. Der dritte Punkterichter muss aus einem neutralen Land stammen (, d.h. er darf die Nationalität keines der beiden Kämpfer besitzen).

b) Kein Punkterichter hat dieselbe Nationalität wie einer der beiden Kämpfer. Dies ist die zu bevorzugende Variante

EIN CENTER REFEREE DARF DIE NATIONALITÄT KEINES DER BEIDEN KÄMPFER HABEN.

1.8.16 Falls ein Referee mehrere Nationalitäten besitzt, oder falls er, basierend auf dem Nationalitäten-Prinzip, eine andere Staatsangehörigkeit gewählt hat, muss er zurücktreten, wenn einer der Kämpfer eine dieser Nationalitäten des Referees oder die des von ihm gewählten Landes besitzt.

Interessenskonflikt

1.8.17 Eine Person, die bei jeglicher Veranstaltung als Referee eingesetzt wird, kann gleichzeitig nicht als Punkterichter, Coach oder Landesvertreter fungieren.

1.8.18 Die Referees sind verpflichtet, jeglichen möglichen Interessenskonflikt selbständig zu melden. Bei Unterlassung können die anwesenden IRC-Mitglieder, nach Konsultation mit dem Head Referee, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen ergreifen:

Verwarnung

Ausschluss von der weiteren Teilnahme als Referee bei der jeweiligen Veranstaltung

Reduktion der Referee-Vergütung

Entzug der Referee-Lizenz für einen vom IRC festgesetzten Zeitraum

Head Referee

1.8.19 Bei jeder Veranstaltung muss ein Head Referee bestimmt werden. Er/Sie ist verantwortlich für die gesamte Kampfrichter-Organisation und überwacht die Arbeit auf allen Kampfplätzen und/oder Ringen.

Kampfplätzen-Supervisor (Area Supervisor)

1.8.20 Bei Veranstaltungen mit mehreren Kampfplätzen oder Ringen ernennt der Head Referee Kampfplätzen-Supervisors, welche die Vorgänge auf den jeweiligen Kampfplätzen überwachen. Der Kampfplätzen-Supervisor platziert die Referees auf seiner Fläche gemäß ihrer Nationalität oder je nach ihrer Verbindung zu einer Schule, einem Klub oder einem bestimmten Kämpfer. Er erstattet darüber Bericht gemäß der Anweisung des Head Referees.

1.8.21 Der Head Referee kann Referees austauschen, die offensichtlich nicht neutral oder gegen die offiziellen ISKA-Wettkampffregeln agieren, und kann ihre Entscheidungen overrulen.

Proteste

1.8.22 Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees/Punktrichter können keinem Protest unterliegen.

1.8.23 Die Entscheidung des offiziellen Arztes kann keinem Protest unterliegen.

Proteste sind nur in den folgenden Fällen zulässig und dürfen nur nach vorheriger Hinterlegung einer Protestgebühr von 100 EUR beim Kampfplätzen-Supervisor oder Head Referee eingebracht werden:

1. Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Referees/Punktrichtern
2. Die Berechnung der Punktwertungen ist mathematisch falsch
3. Eine offensichtliche Verwechslung der blauen und roten Ecke
4. Ein Verstoß gegen die offiziellen ISKA-Regeln

1.8.24 Videoaufzeichnungen sowie jegliche fotografischen Medien sind zur Untermauerung eines Protests nicht zulässig. Keinerlei Art von Aufzeichnung gilt als Beweis in einem Disput und kann als solcher daher nicht eingebracht werden.

1.8.25 Ein Protest verhindert den Fortgang eines laufenden Wettkampfes nicht. Der Head Referee kann dennoch den Fortgang der Kämpfe für kurze Zeit aussetzen, wenn der Ausgang des Protests einen signifikanten Einfluss auf diesen Fortgang hat.

1.8.25 Nach Anhörung beider Protestparteien und des involvierten Referees, fällt der Head Referee eine endgültige Entscheidung. Bei der Veranstaltung gibt es dann keine weitere Diskussion des Falles. Jegliche weitere Streitigkeit muss innerhalb von sieben Tagen nach dem Vorfall an headreferee@iska-europe.com gemailt werden, wo die Sache weitergeführt werden kann. Jegliche Gelder, die aufgrund der Entscheidung des Head Referees bei der Veranstaltung verloren gegangen sind, werden zurückgehalten, bis eine Entscheidung des IRC getroffen worden ist.

1.8.26 Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team-Manager oder Coach des beteiligten Kämpfers geführt werden. Die Anwesenheit anderer erfordert die Einladung durch den Head Referee. Der Head Referee muss, nach Anhörung beider Seiten seine/ihre Entscheidung gemäß den Regeln der ISKA treffen.

1.8.27 Die Protestgebühr, falls der Protest nicht erfolgreich verläuft, fließt dem Konto des IRC zu für zukünftige Referee-Ausbildung und Weiterentwicklung. Im Falle eines nach einem Wettkampf eingebrachten Protests, fällt das IRC seine Entscheidung nach Anhörung beider Parteien und des involvierten Referees. Der nationale Verband hat ein Zeitlimit von

30 Tagen, um im Falle eines Protests Stellung zu nehmen. Falls die Entscheidung in einem Protest zum Verlust eines Europa- oder Welttitels führt, kann die endgültige Entscheidung nur vom IRC getroffen werden. Alle Gebühren werden im Falle eines stattgegebenen Protest rückerstattet.

Referee-Kleidung

1.8.28 Während der Vorrunden bis hin zu den Semifinalen ist ein blaues T-Shirt mit dem Aufdruck "REFEREE" erlaubt. Für die Finale und für Titelkämpfe müssen alle Referees graue Hosen, ein blaues Hemd mit ISKA-Aufdruck und eine Fliege tragen. Falls erforderlich, kann auch ein blauer Blazer mit einem ISKA-Logo getragen werden.

1.8.29 Um Verletzungen zu vermeiden, ist das Tragen von jeglichem Schmuck, Uhren, Kugelschreibern etc. verboten. Punktrichter, die keinen Körperkontakt mit den Wettkämpfern haben, sind von dieser Regel ausgenommen. Die Verwendung von medizinischen Handschuhen wird angeraten.

1.8.30 Registration der Referees pro Land für Welt- und Europameisterschaften

Pro 25 Wettkämpfer eines Landes muss ein Referee gestellt werden.

- 1-25 Wettkämpfer 1 Referee
- 26-50 Wettkämpfer 2 Referees
- 51-75 Wettkämpfer 3 Referees
- 76-100 Wettkämpfer 4 Referees
- 101-125 Wettkämpfer 5 Referees
- 126 und mehr Wettkämpfer 6 Referees

Jedes Land, das diese Vorgabe nicht erfüllt, wird mit einer Geldbuße von 150 EUR pro nicht-gestelltem Referee belegt. Dieses Geld fließt dem Konto des IRC zu.

Jedes Land ist dafür verantwortlich, rechtzeitig für Welt- und Europameisterschaften, seine eigenen Referees auszubilden und zu lizenzieren.

Die Ausbildung von F-, E- und D-Lizenz Referees ist Sache der Länder selbst. Das IRC bietet jedoch Seminare dazu an.

Alle Länder, die ihre Referees für Meisterschaften vorregistrieren und vom IRC eine Bestätigung erhalten, werden mit Priorität behandelt.

1.8.31 Die Bezahlung der Referees entspricht pro Tag der Startgebühr eines Wettkämpfers. Sie wird vor Beginn der Finale am Morgen ausbezahlt,

1.8.32 Der Promoter ist für die Behandlung der Referees verantwortlich. Dies beinhaltet die Zur-Verfügungstellung von getrennten Zimmern, Essen und Getränke. Es ist ebenso notwendig, die Referee-Tische mit Mineralwasser auszustatten.

2. Teil – Semi-Kontakt

2.1 Semi-Kontakt Regeln.

2.1.1 Die Kampffläche

Die Kampffläche sollte mit Matten ausgelegt, unbeschädigt und sauber sein. Ihre Oberfläche sollte frei von verschütteten Flüssigkeiten sowie Unrat sein.

Die Minimum-Abmessungen der Kampffläche sollten 6 x 6 m sein. Wenn möglich, sollte ein Meter rund um die Fläche mit Sicherheitsmatten ausgelegt werden. Die Kämpffläche kann größer als 36m², jedoch nicht mehr als 49m² sein. Nationale Veranstaltungen haben Kämpfflächen mit einer Mindestgröße von 25m².

2.1.2 Runden

Die Rundenanzahl und -länge jeglichen Wettkampfes kann vom Promoter bestimmt werden. Die Rundenanzahl kann eine oder zwei sein (plus Verlängerung). Die Rundenlänge darf zwei Minuten pro Runde nicht übersteigen. Im Falle eines Unentschiedens nach der letzten Runde, folgt – nach 30 Sekunden Pause – eine 30-Sekunden Verlängerung. Falls es nach dieser Verlängerung zu keiner Entscheidung kommt, wird – ohne weitere Pause – mit „Sudden Death“ fortgesetzt. Wer den ersten Punkt erzielt, ist der Gewinner.

Die EXIT-Verwarnungen müssen der Rundenzahl entsprechen (siehe „Verwarnungen“).

2.1.3 Offizielle Europäische Gewichtsklassen-Richtlinien (nur als Leitfaden zu verstehen)

Name der Gewichtskategorie	Alle Männer	Alle Frauen	Kinder 12 & darunter	Juniorinnen Mädchen	Junioren Burschen
Bantam-Gewicht	-54 kg	-50 kg			
Feder-Gewicht	-57 kg	-54 kg	-25 kg		
Leicht-Gewicht	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-45 kg
Leichtwelter-Gewicht	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-51 kg
Welter-Gewicht	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
Leichtmittel-Gewicht	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-59 kg
Mittel-Gewicht	-75 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-63 kg
Leichtschwer-Gewicht	-81 kg			-59 kg	-67 kg
Cruiser-Gewicht	-86 kg			-63 kg	-71 kg
Schwer-Gewicht	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg	+71 kg
Superschwer-Gewicht	+91 kg				

Die obengenannten Gewichtskategorien sind Richtlinien für Promoter. Jeder Promoter kann diese Kategorien abändern, um den jeweiligen Anforderungen gerecht zu werden. Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die Europäischen/Welt-Regeln beziehen (oder auf das angestrebte Turnier).

2.1.4 Punktwertung

Faustschlag zum Kopf	1 Punkt
Faustschlag zum Körper	1 Punkt
Beinfeger nach innen/außen	1 Punkt
Kick zum Körper	2 Punkte
Bodenfeger/Kreiselfeger	2 Punkte
Kick zum Kopf	3 Punkte
Sprung-Kick zum Körper	3 Punkte
jeder Sprung-Kick zum Körper	5 Punkte

Die Punktwertung erfolgt nur für die erste Technik. Folgetechniken sind nicht erlaubt.

2.1.5 Trefferzonen

Hinterkopf
Kopfseite
Gesicht
Kinn (von unten)
vorderer Oberkörper
seitlicher Oberkörper

2.1.6 Verbotene Zonen

Schädeldach
Hals
Arm
Hand
Rücken
Nierenbereich
Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

2.1.7 Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

2.1.8 Wegen der höheren Punktbewertungen im Rahmen des neuen Wertungssystems hat die ISKA-Europe die folgenden Kriterien für einen vorzeitigen Punktesieg erstellt:

1-Runden-Kampf: 10 Punkte Unterschied

2-Runden-Kampf : 15 Punkte Unterschied

2.1.9 Erlaubte Techniken.

vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

Rückfaust - Backfist (jedoch nicht mit der Faustseite getroffen) (nur zum Kopf)

Innenhandkante – Ridgehand (nur zum Kopf)

gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)

gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)

nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)

Haken-Kick - Hook Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. Haken-Kick aus der Drehung - Spinning Hook Kick)

gesprungener gedrehter Haken-Kick - Jump Spinning Hook Kick (zu Körper und Kopf)

Rückwärts-Kick - Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Rückwärts-Kick (zu Körper und Kopf)

Halbkreis-Kick - Roundhouse Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Halbkreis-Kick - Jump Round Kick)

Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fersendreh-Kick - Jump Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

Fußkanten-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen - Jump Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

Axt-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Axe Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Axt-Kick - Jump Axe)

gedrehte Rückfaust zum Kopf - Turning Backfist to the head. (keine „Spinning Backfist“; der hintere Fuß muss unbewegt bleiben)

vorderer Beinfeger - Front Sweep (ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels) (auf beide Beine) (der vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden.

Bodenfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners - Drop Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Kreiselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners - Drop Reverse Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Aufwärtshaken - Uppercut (nur zum Körper)

2.1.10 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

sämtliche Würfe

sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der Ausführung eines Bodenfegers bzw. Kreiselfegers

Rolle vorwärts

Handstand

Radschlagen

alle „blinden“ Techniken

2.1.11 Verbotene Aktionen

Fluchen

verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen

unkontrollierte Schläge oder Kicks

sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke

Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien

Kratzen, Beißen, Spucken

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“

Verlassen der Kampffläche

Fallen-Lassen

Weglaufen / dem Kampf Ausweichen

Benutzen von fehlerhafter oder nicht-passender Schutzausrüstung

„Zeit schinden“

Sprechen

Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte

zu harter Kontakt

Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle obengenannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

2.1.12 Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz..
Semi-Handschuhe	Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im Semi-Kontakt immer verboten.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein-Schützer mit Rist-Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.
Tiefschutz	Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.
Schienbein-Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
Brustschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

2.1.13 Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren-Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug-artige Hosen sind nicht erlaubt.

Hand-Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 2.5m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Taping der Hände wird von der ISKA aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohrringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer muss sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. Dieser Check wird von den Seiten-Richtern ausgeführt. Tief- und Brustschutz dürfen von den Seiten-Richtern nicht berührt werden. Die Kämpfer müssen gefragt werden, ob sie die betreffende Ausrüstung tragen und sollten dies bestätigen. Im Falle einer Verletzung, weil der Kämpfer bezüglich seiner/ihrer Schutzausrüstung gelogen hat, muss der Center Referee den Kämpfer wegen Nicht-Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen disqualifizieren. Dies ist ein verpflichtender Disqualifikationsgrund, ungeachtet dessen, wie die Verletzung zustande kam.

2.1.14 Was der Referee tun kann

Der Referee ist die einzig Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee muss je einen Punkt für die vierte und fünfte Exit-Verwarnung abziehen. (Für die dritte und vierte Verwarnung im Falle eines 1-Runden-Kampfes.)

Der Referee muss einen Kämpfer für die fünfte Exit-Verwarnung disqualifizieren. (Für die vierte im Falle eines 1-Runden-Kampfes.)

Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordination einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird als „w.o.“ gewertet. Der Referee entscheidet, wann er ein 1-Minuten-Zeitlimit verhängt, wobei das Prinzip des Sportsgeistes gewahrt bleiben muss.

Der Referee kann einen Kämpfer nach einer Mehrheitsentscheid zwischen Punkterichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug kann ohne Konsultation der Punkterichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird. Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen ein Bericht an das ISKA IRC-Board per Email an das ISKA Head Office in Österreich geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der ISKA-Europa ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

2.1.15 Punktwertung

Nahe der Kampfmatte sollte es einen Tisch mit einer Punktetafel geben. Diese Punktetafel sollte eine rote und eine blaue Seite aufweisen, um den Punktestand und die Area-Verwarnungen zu dokumentieren. Referee-Verwarnungen (z.B. wegen zu hartem Kontakt, etc.) werden vom Scorer auf Papier festgehalten. Area-Verwarnungen und Referee-Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet werden.

Area-Verwarnungen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, die die Grenze der Kampffläche bezeichnet. Der Wettkämpfer kann nicht punkten, wenn er/sie außerhalb der Kampffläche, es können aber Punkte gegen ihn/sie erzielt werden. Der Referee muss sicherstellen, dass der Wettkämpfer jedoch nicht aus der Kampffläche gestoßen worden ist. Damit der Referee eine Area-Verwarnung aussprechen kann, muss der Wettkämpfer die Kampffläche selbständig verlassen haben.

Eine Technik kann nur gewertet werden, wenn sie mit völligem Gleichgewicht ausgeführt wird. Jeder Gleichgewichtsverlust nach der Technik macht den Treffer ungültig, und der Referee muss „Keine Wertung“ („No Score“) anzeigen.

Eine Wertung setzt sich zusammen aus: einer erlaubten Technik, auf eine erlaubte Trefferfläche, mit erlaubtem Krafteinsatz. Alle drei Dinge müssen zutreffen, um eine Wertung zu erzielen.

Pro Kampffläche muss es zwei Seiten-Richter (Line Judges) und einen Center Referee geben. Die Seiten-Richter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Die Seiten-Richter und der Center Referee müssen als Team

agieren, da der Center Referee die Meinung eines Seiten-Richter nicht overrulen kann (außer wenn es sich eine klare Regelverletzung handelt).

Die Judges und der Center Referee signalisieren eine Wertung, indem sie mit ihrer Hand auf den punktenden Kämpfer zeigen und dabei die Anzahl der erzielten Punkten mit der Anzahl ihrer ausgestreckten Fingern anzeigen. Wenn zwei oder mehr Offizielle dieselbe Technik anzeigen, wird der Kampf durch den Center Referee unterbrochen, indem er „Stop“ ruft. Die Kämpfer kehren zu ihren Ausgangspunkt zurück, und der Center Referee zeigt die Anzahl der Offiziellen an, die eine wertbare gesehen haben, indem er auf jeden wertenden Offiziellen zeigt (inkl. sich selbst, falls er/sie die Technik als Wertung gesehen hat). Dies soll den Zuschauern und den Coaches verdeutlichen, welche Offiziellen eine Punktwertung gesehen haben, und ob es eine Mehrheitsentscheidung war oder nicht.

Er/Sie zeigt anschließend die Anzahl der Punkte durch heben des Armes und Ausstrecken der betreffenden Anzahl von Fingern zum Tisch hin. Der Referee bewegt dann seine/ihre Hand in Richtung des Kämpfers, dem die Punkte gegeben werden. Dies ermöglicht dem Scorer, die Anzahl der Punkte leicht zu erkennen und so Wertungsfehler zu reduzieren. Der Referee muss sich vergewissern, dass der Scorer die Punkte korrekt aufzeichnet.

Eine Wertung kann nur gegeben werden, wenn eine Mehrheit von zwei Offiziellen die Wertung anzeigen. Natürlich können auch alle drei Offiziellen dieselbe Wertung anzeigen. Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer dieselbe Wertung zusprechen, der dritte Offizielle aber nicht, zählt die Mehrheit und die Wertung wird danach gegeben.

Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen, muss der Referee dem Kämpfer die niedrigere Wertung geben. Dies geschieht nur dann nicht, wenn die zwei Offiziellen unterschiedliche Techniken gesehen haben. Wenn ein Offizieller nur einen Punkt für Rot anzeigt, muss er einen Fausttreffer oder einen normalen Beinfeger gesehen haben. Wenn gleichzeitig der andere Offizielle zwei Punkte für Rot anzeigt, muss er einen Kick gesehen haben. Weil diese beiden Techniken unterschiedlich sind, muss dies in einem „No Score“ resultieren.

Die niedrigere Wertung kann nur gegeben werden, wenn dieselbe Technik gesehen wurde.

Z.B.: Ein Offizieller sieht einen Kick zur Brust und ein anderer sieht diesen Kick als Kopftreffer, so werden beide diese Punktwertung anzeigen. Einer wird zwei, der andere drei Punkte anzeigen. Die Wertung wird sich daher auf die Tatsache begründen, dass beide einen Kick gesehen haben. Wenn einer jedoch einen Fausttreffer anzeigt, der andere aber einen Kick zum Körper, würden von ihnen ein bzw. zwei Punkte angezeigt werden. Dies würde zu einem „No Score“ führen, weil es somit klar wäre, dass sie unterschiedliche Techniken gesehen haben und nicht nur unterschiedliche Trefferzonen.

Ein anderes Beispiel wäre wie folgt: Ein Judge zeigt zwei Punkte für Rot, und ein Judge zeigt zwei Punkte für Blau. Der Referee gibt keine Punkte. Die Wertung ist daher „No Score“.

Ein weiteres Beispiel wäre: Ein Judge gibt sowohl Rot wie auch Blau einen Punkt, und der andere Judge gibt Blau einen Punkt. Der Referee gibt sowohl Rot wie auch Blau einen Punkt. Die Wertung ist daher ein Punkt für beide, weil dies die Mehrheitswertung ist.

Wenn die Hände der Offiziellen nicht zur selben Zeit die Punkte anzeigen, kann keine Wertung zustande kommen. Die Offiziellen müssen sofort reagieren, und jegliche Punkte, die erst nach dem „Stop“ angezeigt werden, können nicht zählen.

Wenn sich der Center Referee nicht sicher ist, was die Judges gewertet haben, kann er die Zeit stoppen und die beiden Judges in die Mitte rufen, um die Angelegenheit zu diskutieren. Dann nehmen die Judges ihre Position wieder ein und der Center Referee ruft „Wertung“ („Score“). Die Offiziellen, inkl. des Center Referees, müssen nun die Punkte anzeigen, die sie schließlich vergeben. Diese Wertung ist nun endgültig. (Es ist allerdings keine gute Vorgangsweise, dies allzu oft zu tun.)

Der Center Referee muss in allen Fällen seine Meinung anzeigen. Ein Center Referee hat dieselbe Verantwortung, mit erhobener Hand und ausgestreckten Fingern die Punkte anzuzeigen, die er vergeben möchte. Ein Center Referee darf nicht einfach nur seinen Seiten-Richtern „folgen“. Er muss seine eigene Meinung haben und sie gleichzeitig mit den Seiten-Richtern anzeigen.

2.2.1 Kampfbeginn

Die Kämpfer können von EINEM Coach betreut werden, der sitzen bleiben muss. Die Seiten-Richter müssen die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen, bevor sie in die Mitte der Kampffläche gelassen werden. Die Kämpfer müssen parallel zu den Seitenlinien der Kampffläche, einen Meter von einander entfernt, einander gegenüberstehend, in der Mitte der Kampffläche Aufstellung nehmen (nicht Ecke zu Ecke). Der Referee blickt in Richtung zum Tisch, vergewissert sich, dass beide Judges bereit sind und zeigt dem Zeitnehmer an, dass der Kampf sogleich beginnen wird.

Die Kämpfer müssen die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“), um guten Sportsgeist zu zeigen, und der Referee beginnt den Kampf mit dem Kommando „Fight“.

2.2.2 Während des Kampfes

Die Kämpfer versuchen, solange gegeneinander zu Punkten, bis die Judges oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche Judges gewertet haben, zeigt dem Tisch die Anzahl der Punkte und zeigt dann an, welchem Kämpfer diese zugesprochen werden. Dann setzt der Referee den Kampf fort mit dem Kommando „Fight“. Ein Kämpfer oder Coach kann um Zeitunterbrechung ersuchen, indem sie mit ihren Händen den Buchstaben „T“ formen und einen Schritt zurückgehen. Jedes offensichtliche Zeitschinden bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der Center Referee dies dem Zeitnehmer anzeigt. Die Zeit wird nicht angehalten, um Punkte zu vergeben, aber sie wird gestoppt, um Schutzausrüstung wieder in Ordnung zu bringen zu lassen. Wenn eine Referee-Verwarnung gegeben wird, muss die Zeit angehalten werden. Nur der Referee kann den Kampf beginnen oder stoppen, oder die Zeit stoppen.

2.2.3 Kampfende

Der Zeitnehmer signalisiert das Kampfende durch eine Pfeife, eine Glocke oder durch das Werfen eines Bohnensacks. Der Referee ruft „Stop“, und die Kämpfer hören auf zu kämpfen. Jegliche Punkte, die in der Zeit erzielt werden, die zwischen dem Anzeigen des Kampfendes durch den Zeitnehmer und dem Kommando „Stop“ durch den Referee liegt, müssen gewertet werden. Nur der Referee kann den Kampf beenden, nicht der Zeitnehmer. Der Referee zeigt den Gewinner durch Verlautbarung des Punktestandes und Anheben des Armes des Gewinners an. Die Kämpfer sollten nach dem Kampf die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“).

2.3.1 Medizinische Voraussetzungen

Die Minimum-Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Der Ersthelfer muss ein komplett ausgestattetes Erste-Hilfe-Paket mit sich führen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz-Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat. Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der ISKA empfohlen, ist aber keine Verpflichtung. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

2.3.2. Handzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch Judges und den Center Referee gedacht:

	Bedeutung	Handzeichen
1	Ja, ich habe die Punkte gesehen	Hand heben und die Wertung anzeigen
2	Nein, ich habe nichts gesehen	Beide Hände vor dem Gesicht überkreuzen
3	Ich habe den Versuch gesehen, aber es war keine Wertung	Beide Hände vor den Beinen überkreuzen
4	Der Kämpfer hat die Begrenzung übertreten	Die offene Hand entlang der Kampffläche bewegen
5	Beide Kämpfer haben zugleich Eine Wertung erzielt	Beide Hände heben und beiden Kämpfern Punkte zusprechen
6	Unerlaubte Technik	Nach oben Zeigen und die Hand kreisen

7.	Zu harter Kontakt	Mit der Faust in die geöffnete Hand schlagen
8.	Erlaubte Technik aber auf eine unerlaubte Trefferzone	Die unerlaubte Trefferzone anzeigen
9.	Blinde Technik (Ziel wurde nicht angesehen)	Körper wegdrehen und Schlag ausführen, ohne zu schauen
10.	Halten oder Packen	Den eigenen Arm packen und eine Haltetechnik nachahmen
11.	Den Körper abdrehen oder weglaufen	Die Aktion nachahmen oder die Hand auf Kopfhöhe kreisen und dabei nach unten zeigen

2.3.3. Schlagstärke

Die Schlagstärke im Semi-Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach schwere des Vergehens:

1. Verwarnung des Kämpfers
2. Punkteabzug
3. Disqualifikation des Kämpfers

2.3.4 Des Referee-Verwarnungssystem

FÜR EINEN 2-RUNDEN-KAMPF

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

FÜR EINEN 1-RUNDEN-KAMPF

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

2.3.5 Das Area-Verwarnungssystem

FÜR EINEN 2-RUNDEN-KAMPF

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

FÜR EINEN 1-RUNDEN-KAMPF

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

WICHTIG: AREA-VERWARNUNGEN AND REFEREE-VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET UND DÜRFEN NICHT ADDIERT WERDEN

Um eine Referee-Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, sodass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No“!) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Demselben Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und ein Punkt gegeben werden.

2.3.6 Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die Judges fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht auf Regelverstoß entscheiden, wenn beide Judges nichts Falsches gesehen haben.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punkteanzahl zum Gewinner erklärt. (Im Falle eines Unentschiedens wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.)

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls für beide Kämpfer vorbei ist, weil keiner der beiden weiterkämpfen kann, wird derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der zum Zeitpunkt des Kampfes die höhere Punktezahl hatte. Wenn beide Kämpfer dieselbe Punktezahl hatten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Im Falle eines Team-Fights müssen hierbei beide Reserve-Kämpfer zum Einsatz kommen.

Der Referee kann, nach Rücksprache mit den Judges, den Kampf stoppen, wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr kann. Es gibt keinen „Standing 8-Count“ im Semi-Kontakt. Der Kampf wird als RSC gewertet.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen Judges Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen dem Rat des medizinischen Personals folgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee kann keine der ISKA-Europe-Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.

2.3.7 Team Fights

Ein Team besteht aus fünf oder drei Wettkämpfern, je nach Anforderungen des Promoters. Ein Reserve-Kämpfer pro Team ist erlaubt für den Fall einer Verletzung eines Wettkämpfers während des Kampfes. Es gibt keine Gewichtskategorien, aber bei Kindern sollte der Gewichtsunterschied nicht mehr als 5kg zwischen den Kontrahenten betragen. Jeder Einzelkampf besteht aus einer Runde zu zwei Minuten.

Die Wertung erfolgt nach Anzahl der Siege. Verwarnungen und Strafen werden nicht auf den nächsten Kampf übertragen. Der nächste Kampf startet mit null – null ohne Verwarnungen.

Im Falle eines Unentschiedens werden die Punkte zusammengezählt, und das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger. Wenn auch die Punkte gleich sind, werden die Verlängerungs- und „Sudden Death“-Regel auf die letzten beiden Kämpfer angewandt. Alle Verwarnungen und Punkte bleiben bis zum Ende erhalten.

3. Teil - Formen

Traditionell

- 1 FHS – Forms Hard Style Japanese (Japanische Hard Style Formen)
- 2 FKO – Forms Korean (Koreanische Hardstyle Formen)
- 3 FVT – Forms Veterans Traditional (Traditionelle Veteranen-Formen)
- 4 FSS – Forms Soft Style (Softstyle Formen)

Kreativ

- 5 FFS – Forms Freestyle (Freestyle Formen)
- 6 FWN – Forms Weapons No Music (Waffenformen ohne Musik)
- 7 FWM – Forms Weapons With Music (Waffenformen mit Musik)
- 8 FEX – Extreme Forms (Extreme Formen)
- 9 FTM – Team Forms (Team-Formen)

Allgemeines

3.0.1 Traditionelle Formen

Ein Formenläufer muss einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen Verteidigungs-Szenarien, die er/sie vorzuführen versucht, demonstrieren und ausdrücken. Die Bewegungen innerhalb der Form müssen dem vorgeführten Stil angepasst sein.

Techniken sollten mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, Beim Laufen der Form sollten alle Grundtechniken logisch und der gewählten Form entsprechend zur Ausführung gelangen.

Der Name des Wettkämpfers, der Form und der Schule (oder des Landes) müssen den Judges in allen Stilen genannt werden.

In allen Kategorien qualifizieren sich 4 Personen für das Finale, wo sie gegeneinander in umgekehrter Reihenfolge antreten. Bei nationalen Wettkämpfen ist es optional, dass der Sieger bereits nach einem Durchgang ermittelt werden kann. Bei allen Wettkämpfen auf Welt-Niveau müssen Vorrunden, wenn es Ranglisten gibt, gesetzt werden.

Ein Formen-Referee muss einen traditionellen Hintergrund haben und zumindest den 1. Dan / 1. Meistergrad besitzen.

Es obliegt dem Veranstalterland, d.h. dem Promoter, zu entscheiden, ob auf den Formen-Flächen Matten verwendet werden oder nicht.

3.0.2 Bewertung

Fünf Judges bewerten die Wettkämpfer. Sobald die Bewertungen abgegeben wurden, werden die höchste und die niedrigste gestrichen.

Punkte werden auf eine Dezimalstelle genau gegeben. Bei allen Runden bewegen sich die Scores zwischen 7 und 9, wobei 8 die Durchschnittsnote für eine Form bildet.

In allen Kategorien qualifizieren sich nur je 4 Personen für das Finale. Wettkämpfer mit Weltranglisten-Platzierungen werden gesetzt. Der Weltranglisten-Erste, zum Beispiel, geht als letzter ins Rennen. Im Finale werden die Wettkämpfer nach ihren Bewertungen in den Vorrunden gereiht.

Im Falle eines unentschieden im Hard- und Softstyle, werden die Wettkämpfer aufgefordert, eine weitere, andere Form vorzuführen. Auf nationalem und internationalem Niveau sollten die Wettkämpfer in der Lage sein, zumindest zwei verschiedenen Formen auszuführen. Falls ein Wettkämpfer keine unterschiedliche Form zeigen kann, kann er die erste Form wiederholen, allerdings unter Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge.

In allen Freestyle-Kategorien kann dieselbe Form/Kata vorgeführt werden.

Wenn ein Wettkämpfer eine Waffe führt und diese fallen lässt, wird dies als Mangel an Kontrolle betrachtet und mit einem Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge bestraft.

Wenn ein Wettkämpfer zwei Waffen führt (z.B. Kama oder Sai), dürfen diese nicht unkontrolliert aneinanderprallen, da sonst ein Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge vorgenommen wird. Dies gilt auch für Freestyle-Formen. Falls notwendig, wird ein Zeitnehmer ernannt. Die Judges sollten nicht durch Schreien bei jeder Technik beeinflusst werden: Dies steht nicht für Stärke/Qualität.

3.0.3 Präsentation

Bekleidung

Der Wettkämpfer muss Kampfsport-Bekleidung tragen. T-Shirts dürfen nicht getragen werden, auch keine Klub-T-Shirts. Die Kampfsport-Bekleidung muss sauber und gebügelt sein.

Es muss ein Gürtel mit entsprechendem Grad getragen werden.

Es darf kein Schmuck getragen werden.

Es dürfen keine Kostüm-Masken getragen werden.

Spezialeffekte, wie z.B. Trockeneis, Laserlicht, Rauch, etc., sind nicht zulässig.

Die Form darf keine Tanz-Elemente enthalten.

Der Wettkämpfer muss seinen Stil, seinen Klub oder sein Land angeben, je nachdem ob der Wettkampf national oder international ist. Der Wettkämpfer muss zu jeder Zeit bei der Präsentation, Ausführung oder Anwendung der Kata/Form gute Etikette demonstrieren.

3.0.4 Etiquette

Während er auf oder an der Matte ist, muss der Wettkämpfer zu jeder Zeit Respekt und Disziplin zeigen. Den anderen Wettkämpfern gegenüber muss Respekt gezeigt werden.

Die Matten-Etikette setzt voraus, dass sich der Wettkämpfer beim Betreten der Fläche und dem Zugehen auf die Judges verbeugt.

Denn vollzieht der Wettkämpfer die Einleitung – siehe „Allgemeines“. Der Wettkämpfer sollte anschließend um Erlaubnis bitten, beginnen zu dürfen, sich nochmals vor den Judges verneigen und in Startposition für seine Form gehen.

Der Wettkämpfer muss die ganze Zeit über Kampfsport-Disziplin zeigen. Er muss seine Konzentration auf das fokussieren, was er zu tun hat.

Nach Beendigung der Form sollte der Wettkämpfer auf die Erlaubnis der Judges warten, die Fläche verlassen zu dürfen.

3.1.1 TRADITIONELLE JAPANISCHE HARDSTYLE KATA

Karate-Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form / Kata muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des ausführenden Karatekas selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.) .

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

3.1.2 TRADITIONELLE KOREANISCHE HARDSTYLE FORMEN

Koreanische Hardstyle-Formen dürfen nur traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle koreanische Form / Poomse / Tul muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.) .

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

3.1.3 TRADITIONELLE VETERANEN-FORMEN

Veteranen-Formen dürfen nur unter Verwendung traditioneller und akzeptabler Bewegungen ausgeführt werden.

Eine traditionelle Form / Poomse / Hyong muss auch wie eine traditionelle Form / Poomse / Hyong aussehen. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.) .

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok / Wu-Shu-Gewand getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

3.1.4 WU-SHU SOFTSTYLE FORMEN

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt dass sie dem jeweiligen Stil, d.h. Wu-Shu, entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstiles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Softstyle entnommen sind.

Es muss ein traditionelles Wu-Shu-Gewand getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Es handelt sich hier nicht um eine Freestyle-Kategorie. Freestyle-Formen sind nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.).

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Gute fließende Bewegungen, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

Kreative and Extreme Formen

3.2.0 Allgemeine Erwartungen an Kreative oder Extreme Formen

3.2.1 Allgemeines

Alle Formenläufer führen ihre Form einmal aus, danach wird bewertet, und die höchste Wertung gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens zwischen den ersten drei Plätzen wird die Form zwischen den unentschiedenen Wettkämpfern wiederholt und erneut bewertet. Die höhere Bewertung gewinnt.

Im Falle eines erneuten Unentschiedens geben die Judges Handzeichen für den Sieger.

Die Formenläufer müssen einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen imaginären Gegnern in ihrer Form unter Beis stellen.

Techniken sollten dort mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, wo dies notwendig ist. Bei der Ausführung der Form sollten alle Grundtechniken logisch angewandt werden.

Kampfschreie sollten in die Form eingebaut sein, aber nicht bei jeder einzelnen Bewegung.

Die Judges achten auf Grundtechniken, Stellungen, Geschwindigkeit und saubere Ausführung. Tricks und turnerische Einlagen unter hohem Risiko und hohem Schwierigkeitsgrad müssen durchgehend mit großer Genauigkeit ausgeführt werden. Eine Form sollte fließend und laufend sein. Stehzeiten sind auf ein Minimum zu reduzieren. Alle Aspekte der körperlichen Voraussetzungen des Formenläufers, wie z.B. Beweglichkeit, Kraft, Geschwindigkeit, Kondition und Einstellung, fließen in die Bewertung mit ein.

Kreativität ist gefordert, und Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden. Waffenformen werden hauptsächlich nach der Waffenführung beurteilt. Handhabung der Waffe und Kreativität der Anwendung sollten das Hauptaugenmerk des Waffenformenläufers haben. Die Waffe darf nicht unbenutzt bleiben, sobald die Form begonnen hat.

3.2.2 Zeitlimit

Bei allen Musik-Kategorien gibt es maximal 30 Sekunden für die Einleitungssequenz/Vorstellung. Die Zeit beginnt mit dem ersten Mattenkontakt.

Die Minimalzeit für Musik-Formen ist 1 Minute, die Maximalzeit 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Judges die Erlaubnis zum Start gegeben haben.

Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Judges je 0.5 Punkte abgezogen.

3.2.3 Loslassen der Waffe („Release“)

Als Loslassen der Waffe („Release“) bezeichnet man den absichtlichen Kontaktverlust der Waffe mit dem Körper des Formenläufers, um in die Luft geschleudert oder kurz auf dem Boden balanciert zu werden.

Ein Wurf-Loslassen („Throw Release“) erfordert das Wegschleudern und Fangen der Waffe mit Kontrolle. Fällt die Waffe zu Boden, werden von den Judges je 0.5 Punkte von der Endbewertung abgezogen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Formenläufer disqualifiziert.

Ein Balance-Loslassen („Balance Release“) bedeutet, dass die Waffe auf dem Boden balanciert wird, z.B. wenn ein Bo-Stab senkrecht aufgestellt wird. Sollte der Stab dabei umfallen, wird dies als Fallen-Lassen gewertet, und die Judges ziehen je 0.5 Punkte von der Endwertung ab.

3.2.4 Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung.

Musik mit unflätigen und beleidigenden Ausdrücken oder Schimpfwörtern ist nicht gestattet: Dies führt zur Disqualifikation.

3.3.0 MUSIK-FORMEN - Freestyle Waffenlos ("Empty/Open Hand")

3.3.1 KREATIV / WAFFENLOS: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Eine kreative waffenlose Form sollte nur Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

3.3.2 EXTREM / WAFFENLOS: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Eine extreme waffenlose Form sollte ebenso Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Waffen ist absolut verboten.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz-Bewegungen oder theaterartige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung. Es soll eine extremer **Kampfsport** gezeigt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Synchronizität mit der Musik, Showmanship, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Grundhand- und Grundbeintechniken, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

All diese Dinge müssen mit der jeweiligen Grundtechnik angepasster Kraft und Stärke ausgeführt werden.

3.4.1 MUSIK-FORMEN - Freestyle mit Waffen („Weapon“)

3.4.2 KREATIV / mit WAFFEN: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Die Waffe darf maximal dreimal absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

3.4.3 EXTREM / mit WAFFEN: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Die Waffe kann unbegrenzt oft absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

Die Verwendung von Musik und Waffe(n) ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz-Bewegungen oder theaterartige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Alle Waffen müssen sicher und sauber sein und als Kampfsport-Waffen anerkannt. Die Judges haben das Recht, die Waffen vor der Form zu überprüfen.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Synchronizität mit der Musik, Waffenführung, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Showmanship, Gleichgewicht, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

Die Form wird aufgrund der Beherrschung der Waffe bewertet, nicht aufgrund von Kicks oder anderen Techniken.

ZUSÄTZLICHE KATEGORIEN, DIE NICHT IMMER BEI VERANSTALTUNGEN ZUR AUSTRAGUNG KOMMEN MÜSSEN („FUN CATEGORIES“)

3.4.4 TEAM / WAFFENLOS: Selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik für zwei Formenläufer. Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen

3.4.5 TEAM / mit WAFFEN: Selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik für zwei Formenläufer. Die Formenläufer können jegliche Waffenkombination wählen: nur einer mit Waffe, zwei mit Waffen, oder beide mit unterschiedlichen Waffen. Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen. Es gelten die allgemeinen Extrem-Regeln.

3.4.6 TRICK-KAMPF („Tricks Battle“): Dies ist ein reiner Trick-Kampf für zwei Formenläufer gleichzeitig, mit einem Kampfspinnen-System. Die Formenläufer haben je 30 Sekunden Zeit, um ihre besten Tricks zu zeigen. Die Judges werten den Sieger mit Handzeichen.

4. PART – LEICHT-KONTAKT

LEICHT-KONTAKT REGELN

4.1.1 Die Kampffläche

**Diese Regeln beziehen sich nur auf Kämpfe im Ring.
Der Abschnitt „Leicht-Kontakt (Matten)“ bezieht sich auf Kampfmatte.**

Die ISKA bemüht sich, alle Leicht-Kontakt Veranstaltungen im Ring abzuhalten. Die ISKA betrachtet Leicht-Kontakt als Ring-Sportart, aber es versteht sich von selbst, dass es notwendig sein kann, Kämpfe auch auf Kampfmatte abzuhalten. Promotoren sollten dennoch darauf achten, diese Disziplin im Ring durchzuführen.

Der Kampfstil sollte „Boxen mit Kicks“ sein. Die angewandte Schlagstärke sollte ca. 20% der vollen Schlagstärke betragen. Alle Kämpfe müssen in einem Boxring mit vier Seilen an den Seiten stattfinden. Die Seile müssen gespannt sein, um die Kämpfer im Ring zu halten. (Die Seile sollten oben fester gespannt sein und nach unten zu etwas weniger.) Der Ring muss eine Rote Ecke, eine Blaue Ecke und zwei Neutrale Ecken haben. Sitzgelegenheiten für die Kämpfer sind optional.

Keine Person außer dem Center Referee und den beiden Kämpfern darf während einer Runde den Ring betreten. Wenn einer der Kämpfer den Ring absichtlich verlässt oder eine andere Person den Ring betritt (inkl. medizinisches Personal), ist der Kampf beendet und kann nicht mehr fortgesetzt werden. Ein Coach darf zwischen den Runden den Ring betreten, um dem Kämpfer Anweisungen zu geben, er muss den Ring aber vor Beginn der nächsten Runde wieder verlassen. Ein Kämpfer kann zwei Coaches zur Unterstützung bei sich haben, aber nur einer davon darf den Ring in den Pausen betreten. Alle Coaches müssen sich während des Kampfes auf Bodenniveau aufhalten, und im Ring dürfen sich keinerlei Gegenstände befinden. Fans etc. dürfen den Ring weder während des Kampfes noch in den Pausen Kontakt mit dem Ring haben. Der Referee muss ansonsten den Kampf unterbrechen, um den Ring von unerlaubten Personen zu befreien. Von außerhalb auf den Ring zu klopfen/schlagen, ist nicht erlaubt und kann eine Verwarnung für den Kämpfer des betreffenden Sekundanten nach sich ziehen.

Verschüttetes Wasser muss vom Sekundanten des Kämpfers aufgewischt werden. Wasser darf weder auf den Ringboden noch auf die umgebende Zone gespuckt werden. Es ist die Verantwortung der Sekundanten sicherzustellen, dass jegliche Körperflüssigkeiten hygienisch aufgewischt werden.

4.1.2 Alterkategorien

Kinder	Ein Kind ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt.
Junioren	Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 18 Jahre alt.
Erwachsene	Ein erwachsener Mann/Eine erwachsene Frau ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.
Veteranen	Ein Veteran/Eine Veteranin ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.
Masters	Ein männlicher oder weiblicher Master ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

4.1.3 Runden

Die Anzahl und Länge der Runden kann vom Promoter bestimmt werden. Es kann eine, zwei oder drei Runden geben. Die Runden dürfen nicht länger als zwei Minuten sein.

Galas, nicht aber Turniere, können bis zu fünf Runden haben, wenn ein Titel ausgekämpft wird.

Die folgenden Kriterien gelten für Galas, bei den ISKA Leicht-Kontakt Titel ausgekämpft werden:

Regional/Bezirk	5 x 1 Minute
National	5 x 2 Minuten
Europa	5 x 2 Minuten

4.1.4 Offizielle Europäische Gewichtsklassen-Richtlinien (nur als Leitfaden zu verstehen)

Name der Gewichtskategorie	Alle Männer	Alle Frauen	Kinder 12 & darunter	Juniorinnen Mädchen	Junioren Burschen
Bantam-Gewicht	-54 kg	-50 kg			
Feder-Gewicht	-57 kg	-54 kg	-25 kg		
Leicht-Gewicht	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-45 kg
Leichtwelter-Gewicht	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-51 kg
Welter-Gewicht	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
Leichtmittel-Gewicht	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-59 kg
Mittel-Gewicht	-75 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-63 kg
Leichtschwer-Gewicht	-81 kg			-59 kg	-67 kg
Cruiser-Gewicht	-86 kg			-63 kg	-71 kg
Schwer-Gewicht	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg	+71 kg
Superschwer-Gewicht	+91 kg				

Die obengenannten Gewichtskategorien sind Richtlinien für Promoter. Jeder Promoter kann diese Kategorien abändern, um den jeweiligen Anforderungen gerecht zu werden. Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die Europäischen/Welt-Regeln beziehen (oder auf das angestrebte Turnier).

4.1.5 Punktwertung

Faustschlag zum Kopf	1 Punkt
Faustschlag zum Körper	1 Punkt
Beinfeger – vorderes Bein	1 Punkt
Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	3 Punkte
Sprung-Kick zum Körper	3 Punkte
jeder Sprung-Kick zum Körper	5 Punkte

4.1.6 Trefferzonen

Kopfseite
Gesicht
Kinn (von unten)
vorderer Oberkörper
seitlicher Oberkörper

4.1.7 Verbotene Zonen

Hinterkopf
Schädeldach
Hals
Arm
Hand
Rücken
Nierenbereich
Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

Die Punktwertung sollte sich nicht ausschließlich an Angriffstechniken orientieren. Verteidigung, Geschicklichkeit im Ring, Fitness etc. sollten genauso hoch bewertet werden.

DIE VERWENDUNG VON CLICKERN WIRD NICHT EMPFOHLEN, DA MIT DIESEN NUR ANGRIFFSTECHNIKEN GEZÄHLT WERDEN.

4.1.8 Erlaubte Techniken

vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

Haken – Hook Punch (zu Körper und Gesicht)

gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)

gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)

nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)

Haken-Kick - Hook Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. Haken-Kick aus der Drehung - Spinning Hook Kick)

gesprungener gedrehter Haken-Kick - Jump Spinning Hook Kick (zu Körper und Kopf)

Rückwärts-Kick - Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Rückwärts-Kick (zu Körper und Kopf)

Halbkreis-Kick - Roundhouse Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Halbkreis-Kick - Jump Round Kick)

Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fersendreh-Kick - Jump Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

Fußkanten-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen - Jump Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

Axt-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Axe Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Axt-Kick - Jump Axe)

vorderer Beinfeger - Front Sweep (ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels) (auf beide Beine) (der vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden).

Aufwärtshaken - Uppercut (zu Körper und Kopf, mit Kontrolle)

4.1.9 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

Rückfaust (inkl. gedrehte Rückfaust)

„Spinning Backfist“

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Innenhandkantenschläge

Bodenfeger („Drop Sweep“)

Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

sämtliche Würfe

sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen
Kicks auf die Beine
Kniestöße
Kopfstöße
Verwendung der Oberschenkel
Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen
alle „blinden“ Techniken

4.1.10 Verbotene Aktionen

Fluchen
verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle
Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen
unkontrollierte Schläge oder Kicks
sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke
Schläge auf das Schädeldach, den Hinterkopf oder den Rücken des Gegners
Schläge oder Kicks in die Genitalien
Kratzen, Beißen, Spucken
Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“
Verlassen der Kampffläche
Fallen-Lassen
Weglaufen / dem Kampf Ausweichen
Benutzen von fehlerhafter oder nicht-passender Schutzausrüstung
„Zeit schinden“
Sprechen
Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte
zu harter Kontakt
Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle obengenannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

4.1.11 Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz..
Boxhandschuhe	10 Unzen für alle Kämpfer verpflichtend.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein-Schützer mit Rist-Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.
Tiefschutz	Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.
Schienbein-Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
Brustschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

4.1.12 Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren-Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug-artige Hosen sind nicht erlaubt.

Hand-Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 2.5m. Tape darf im Bereich der Faust und Knöchel verwendet werden, jedoch nicht übermäßig. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohrringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

4.1.13 Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer muss sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. Dieser Check wird von den Seiten-Richtern ausgeführt. Tief- und Brustschutz dürfen von den Seiten-Richtern nicht berührt werden. Die Kämpfer müssen gefragt werden, ob sie die betreffende Ausrüstung tragen und sollten dies bestätigen. Im Falle einer Verletzung, weil der Kämpfer bezüglich seiner/ihrer Schutzausrüstung gelogen hat, muss der Center Referee den Kämpfer wegen Nicht-Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen disqualifizieren. Dies ist ein verpflichtender Disqualifikationsgrund, ungeachtet dessen, wie die Verletzung zustande kam.

4.1.14 Was der Referee tun kann

Der Referee ist die einzig Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordination einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird als „w.o.“ gewertet

Der Referee kann einen Kämpfer nach einem Mehrheitsentscheid zwischen Punkterichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug kann ohne Konsultation der Punkterichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird. Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen ein Bericht an das ISKA IRC-Board per Email an das ISKA Head Office in Österreich geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der ISKA-Europa ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

4.2.1 Kampfbeginn

Beide Kämpfer müssen auf ihre Schutzausrüstung überprüft werden, während sie noch in ihren Ecken sind. Der Center Referee ist für diese Überprüfung verantwortlich. Dann ruft der Referee beide Kämpfer in die Ringmitte, wo ihnen durch den Referee Instruktionen erteilt werden. Die Coaches müssen dann, falls sie diese Instruktionen mitgehört haben, in ihre Ecken zurückkehren und den Ring verlassen. Beide Kämpfer müssen nun die Handschuhe ihres Gegners berühren, um guten Sportsgeist zu beweisen („Touch Gloves“).

Der Referee muss sich vergewissern, dass das medizinische Personal, der Zeitnehmer und alle Judges bereit sind, bevor er die Hand hebt und „Fight“ ruft.

4.2.2 Während des Kampfes

Die Kämpfer müssen unter Verwendung von Box- und Kick-Techniken kämpfen, bis der Referee „Stop“ sagt. Wenn ein Kämpfer seine Schutzausrüstung in Ordnung bringen muss, geht er einen Schritt zurück und macht ein „T“-Zeichen mit seinen Händen. Dafür wird vom Referee die Zeit gestoppt. Wiederholtes Richten der Schutzausrüstung kann eine Verwarnung durch den Referee nach sich ziehen. Der Referee muss die Zeit stoppen, um eine Verwarnung auszusprechen, den betreffenden Kämpfer in die Ringmitte rufen, einen Finger für die erste Verwarnung, zwei Finger für die zweite Verwarnung etc. heben und jedem einzelnen Judge anzeigen, dass der Kämpfer verwarnt wird. Dann wird der Kampf mit dem Kommando „Fight“ fortgesetzt. Wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat oder in einem Schlaghagel des Gegners ohne Gegenwehr bleibt, kann vom Referee ein „Standing 8-Count“ vorgenommen werden. Der Kämpfer, der nicht angezählt wird, muss in die neutrale Ecke gehen. Die Zeit wird dafür nicht gestoppt, und das Anzählen wird durch das Rundende nicht beendet. Es muss fertig angezählt werden.

Zwischen den Runden sollte der Referee in einer neutralen Ecke stehen.

4.2.3 Kampfbende

Sobald der Zeitnehmer das Ende der Kampfzeit signalisiert, muss der Referee „Stop“ rufen, das Kampfbende anzeigen und beide Kämpfer zurück in ihre Ecken schicken. Der Referee sammelt dann die Scorecards von den Judges, übergibt sie dem Senior Judge und ruft dann beide Kämpfer wieder in die Ringmitte. Der Sieger wird durch Heben des Armes des Kämpfers angezeigt, der durch „Majority Decision“, „Split Decision“ oder „Unanimous Decision“ gewonnen hat. Die Kämpfer sollten sich sodann beim Referee für seine Leistung bedanken, die Handschuhe des Gegners berühren und dem Coach des Gegners ihren Respekt erweisen.

4.2.4 Medizinische Voraussetzungen

Die Minimum-Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Der Ersthelfer muss ein komplett ausgestattetes Erste-Hilfe-Paket mit sich führen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz-Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat. Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der ISKA empfohlen, ist aber keine Verpflichtung. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Die **Schlagstärke** im Leicht-Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach schwere des Vergehens:

4. Verwarnung des Kämpfers
5. Punkteabzug
6. Disqualifikation des Kämpfers

4.2.5 Das Referee-Verwarnungssystem

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

4.2.6 Das Verwarnungssystem (nur für Kampfmatte)

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

WICHTIG: AREA-VERWARNUNGEN AND REFEREE-VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET UND DÜRFEN NICHT ADDIERT WERDEN

Um eine Referee-Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, sodass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No“!) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

4.2.7 Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die Judges fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht alleine entscheiden.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, bittet der Referee die Judges, die Scorecards bis zum Zeitpunkt des Unfalls auszufüllen. Der Sieger wird sodann anhand der Scorecards bestimmt.

Eine nicht fertig gekämpfte Runde kann nicht gewertet werden, und wenn eine Verletzung in der ersten Runde auftritt und es sich um einen Unfall handelt, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt. Wenn es sich um ein Turnier im K.O.-System handelt, darf der unverletzte Kämpfer in die nächste Runde aufsteigen, oder er wird – falls es sich um ein Finale handelt – zum Sieger erklärt.

Es gibt einen „Standing 8-Count“ im Leicht-Kontakt. Dies bedingt einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer. Der „Standing 8-Count“ kann nur für Kämpfer angewandt werden, die konditionelle Probleme haben oder vom Gegner dermaßen mit einem Schlaghagel eingedeckt werden, dass sie zu keiner Gegenwehr fähig sind. Dreimal Anzählen in einer Runde oder viermal insgesamt bedeutet das Kampfende zugunsten des anderen Kämpfers.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen Judges Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe. Die Strafe kann eine Verwarnung oder ein Minuspunkt sein.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen dem Rat des medizinischen Personals folgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee kann keine der ISKA-Europe-Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.

4.3.1 Die Paperarbeit

Papierarbeit gibt es nur, wenn die Kämpfe im Ring stattfinden. Für Matten-Kämpfe gibt es eigene Regeln.

Punkten kann folgendermaßen vorsichgehen:

1 Nicht-punktender Center Referee und 3 Punktende Judges (sitzend)

1 Punktender Center Referee und 2 Punktende Judges (sitzend)

Im Falle eines Punktenden Center Referees muss das Scoresheet durch den Center Referee in einer neutralen Ecke in der Rundenpause ausgefüllt und nach Kampfende zusammengezählt werden.

Das Runden-Scoring geht folgendermaßen vor sich:

Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte als Grund-Score.

Bei einem Unentschieden erhalten beide Kämpfer je 10 Punkte als Grund-Score.

Der Verlierer einer Runde erhält 9 Punkte als Grund-Score.

Es ist möglich, ein Grund-Score von 8 Punkten zu vergeben, wenn (nach Meinung des Judges) ein Kämpfer keinerlei wertbare Aktionen gezeigt hat und völlig unterlegen war.

4.3.2 Minus-Punkte

Alle Minuspunkte bzw. jedes Anzählen müssen abgezogen und der Rundenstand ausgewiesen werden.

Alle Verwarnungen müssen im Verwarnungs-Bereich auf dem Scoresheet vermerkt werden, wobei drei Verwarnungen einem Minuspunkt entsprechen. Dies muss trotzdem als 3. Verwarnung vermerkt werden, aber vom Rundenstand muss ein Minuspunkt abgezogen werden.

Ein Judge kann im Falle eines gravierenden Regelverstößes ein Judge-Minus vergeben. Wenn der Center Referee den Regelverstoß nicht sieht, kann ein Judge ein Judge-Minus vergeben, indem er ein „J“ im Minuspunkt-Bereich des Scoresheets vermerkt.

Der Grund dafür muss auf der Rückseite des Scoresheets vermerkt und vom jeweiligen Judge unterschrieben werden.

Ein Judge kann keine Judge-Verwarnung geben, wenn der Referee den Verstoß gesehen aber nicht geahndet hat. Eine Judge-Verwarnung ist nur ein Instrument, um Verstöße zu ahnden, die vom Center Referee nicht gesehen wurden.

4.3.3 Punktwertung

Ein Judge muss folgende Aspekte in Betracht ziehen, bevor er ein Grund-Score abgibt:

Bestes Verteidigungs-Verhalten

Bestes Angriffs-Verhalten

Bestes Kontern

Beste Ausnutzung des Ringes

Punkte, die durch erlaubte Techniken auf erlaubte Trefferzonen mit erlaubter Schlagstärke erzielt wurden

Fitness

Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen

Anzahl der erfolgreichen Kicks

Fitness und Kondition des Kämpfers bei Rundenende

Die Anzahl der von einem Kämpfer erzielten Punkte kann irrelevant sein, wenn er/sie nur Hand-Techniken verwendet hat. Siebzehn PUNCHES aber keine KICKS hat mit **Kickboxen** nichts zu tun und sollte auch dahingehend bewertet werden.

Ungeachtet anderer Faktoren, kann ein Kämpfer eine Runde nicht gewinnen, wenn er nicht kickt.

Leicht-Kontakt ist eine Kickbox-Disziplin.

4.3.4 Die Durchgehende Kick-Regel („Continual Kicking Rule“)

Es gibt keinen Minimum Kick Count für Leicht-Kontakt in den ISKA-Regeln. Jeder Kämpfer muss dennoch während der gesamten Runde DURCHGEHEND KICKEN. Wenn ein Kämpfer z.B. zehnmal während der ersten 30 Sekunden kickt, dann aber die restlichen 90 Sekunden nicht mehr, hat er nicht durchgehend gekickt. Ein vernünftiges Verhältnis zwischen Kicks und PUNCHES muss während der gesamten Runde aufrechterhalten werden.

Wenn ein Judge das Gefühl hat, dass sich einer oder beide Kämpfer nicht an die Durchgehende Kick-Regel gehalten haben, müssen sie am Ende jeder Runde den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee sollte sodann mit dem jeweiligen Kämpfer vor der nächsten Runde sprechen und ihm den Eindruck des Judges mitteilen. Das ständige Verzicht auf durchgehendes Kicken kann eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Dies liegt im Ermessen des Center Referees und kann auch zu einem Minuspunkt durch

4.3.5 Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht mehr weiterkämpfen kann, muss der Center Referee die Judges befragen, ob es sich um einen Regelverstoß („Foul“) gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Wenn drei Judges in Verwendung stehen, gibt der Referee keine Meinung ab. Der Center Referee darf nicht auf „Foul“ entscheiden, wenn die Mehrheit keinen Regelverstoß gesehen hat.

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und der Kampf wegen eines Unfalls vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktezahl zum Sieger erklärt. Die Scorecards werden zusammengezählt, aber nicht-fertiggekämpfte Runden werden nicht gewertet. Zumindest eine Runde muss vollendet worden sein, um eine Wertung durch die Scorecards zu erhalten. Wenn die Punkte ein Unentschieden ergeben, ist das Resultat ein UNENTSCHIEDEN. Bei Turnieren im K.O.-System wird der nicht-verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt, weil er/sie in der nächsten Runde weiterkämpfen kann. Im Falle eines Finalkampfes in einem K.O.-System Turnier wird der nicht-verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls beider Kämpfer vorbei ist, und keiner von beiden weitermachen kann, wird der Kämpfer mit dem höheren Punktescore zur Zeit des Kampfes zum Sieger erklärt. Wenn beide dieselbe Punktwertung haben, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Wenn der Unfall passiert, bevor zumindest eine Runde fertig gekämpft wurde, wird der Kampf ebenso zum „No Contest“ erklärt. Nicht-fertiggekämpfte Runden können nicht gewertet werden.

Der Referee kann den Kampf stoppen, wenn einer der beiden Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr gegenwehrfähig ist. Der Kampf wird sodann als RSC gewertet. Diese Option kann nach Ermessen des Referees anstatt eines „Standing 8-Count“ gewählt werden.

Im Falle, dass ein Kämpfer durch einen Schlag des Gegners benommen ist, muss der Referee den Kampf stoppen und dann mit seinen Judges sprechen. Falls die Mehrheit entscheidet, dass es sich um ein „Foul“ gehandelt hat, muss der Referee den betreffenden Kämpfer bestrafen. Falls die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Bestrafung. Während dieser Zeit muss sich der betroffene Kämpfer in der neutralen Ecke aufhalten.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen dem Rat des medizinischen Personals folgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee kann keine der ISKA-Europe-Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.

5. Teil – Voll-Kontakt

5.1.1 Auslosung

Bei Vorrunden muss bei allen Wettkämpfen auf Weltniveau gesetzt werden, wenn Ranglisten vorliegen.

Name, Land und Nummer jedes Kämpfers müssen festgehalten werden. Pro Gewichtskategorie müssen mindestens vier Kämpfer gemeldet sein. Wenn weniger als vier Kämpfer in einer Kategorie gemeldet sind, müssen sie in die nächst höhere Kategorie aufsteigen. In diesem Falle erhält jedes Land mindestens eine Kopie der Auslosung mit den Namen aller Teilnehmer gratis. Diese Listen sollten zumindest einige Stunden vor Beginn des Turniers ausgeteilt werden. Nach der Auslosung ist kein Protest mehr möglich.

5.1.2 Medizinische Untersuchung

Alle Kämpfer müssen sich einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Turnier-Arzt unterziehen. Bei der Untersuchung müssen die Kämpfer ihren internationalen Kampfausweis (Sport Pass) vorlegen, der vor nicht mehr als 12 Monaten von ihrem nationalen Verbandsarzt unterschrieben worden sein muss.

Die Anwesenheit eines Arztes bei Voll-Kontakt, Lowkick, Oriental, MMA und Thaiboxen ist verpflichtend. Ein Erste-Hilfe-Team ist nicht ausreichend!

Der offizielle Turnier-Arzt, der bei jedem Kampf anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffend. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen.

Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder Anordnungen des Arztes müssen unverzüglich befolgt werden. Der offizielle Arzt muss zumindest als Praktischer Arzt zugelassen sein. Bei mehr als 200 Kämpfern, ist ein zweiter Arzt verpflichtend notwendig.

Der offizielle Arzt muss den Regeln und Vorschriften der Nationalen Gesundheitsbehörde Folge leisten und von den zuständigen Behörden auch anerkannt sein. Kein Kampf darf beginnen bzw. fortgesetzt werden, bevor der offizielle Arzt an seinem Platz ist, und der Arzt darf seinen Platz nicht verlassen, bevor der letzte Kampf entschieden ist.

Der offizielle Arzt muss bereit sein, bei ernsten Notfälle zu helfen und bei weniger schweren Verletzungen Erste Hilfe zu leisten.

Der Arzt hat das Recht, durch Läuten der Glocke oder durch das Rufen von „Stop“ einen Kampf zu unterbrechen oder zu stoppen, wenn er/sie glaubt, dass ein Kämpfer in Gefahr ist und der Referee den Kampf nicht gestoppt hat. Er/Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn/sie im Falle eines verletzten Kämpfers konsultiert.

Niemand darf versuchen, einem Kämpfer während einer Runde Hilfe zu leisten, bevor der offizielle Arzt die Möglichkeit hatte, den verletzten Kämpfer anzusehen. Dies gilt auch für die Sekundanten. Wenn der Arzt den Ring betritt oder die mögliche Verletzung begutachten muss, ist der Kampf vorbei und die Judges müssen ihre Punktezettel („Point Cards / Point Sheets“) fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Abwaage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises mit der jährlichen ISKA-Jahresmarke (Jahresstempel) ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zugelassen.

5.1.3 Kategorien und Runden

Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben. Die Kämpfer müssen gepflegt und ordentlich auftreten. Die Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein. Das Haar muss kurz geschnitten und frisch gewaschen sein. Männliche Kämpfer, deren Haar eine für den Kampf problematische Länge hat (d.h. Schulterlänge oder länger), müssen sich an die Regel für langes Haar für weibliche Kämpfer halten.

Männliche und weibliche Junioren dürfen keine wirklichen Kämpfe austragen – ausgenommen Leicht-Kontakt Kämpfe – bevor sie das 16 Lebensjahr vollendet haben, und dann auch nur, wenn sie bereits ein Jahr Kampferfahrung sowie die schriftliche Freigabe des nationalen Verbandsarztes haben.

Ab dem Alter von 14 Jahren – vorausgesetzt die lokalen Gesetze lassen dies zu – können Kämpfer im Kadetten Voll-Kontakt teilnehmen, welches eigene Regeln hat, die zu befolgen sind.

Kinder und Junioren dürfen definitiv nicht im Voll-Kontakt (ausgenommen 14 – 17 Jährige im Kadetten Voll-Kontakt), Kickboxen, MMA oder Thaiboxen teilnehmen.

5.1.4 Bekleidung

Bekleidung für die sechs ISKA Amateur Kampf-Kategorien

(zum schnellen Nachschlagen)

Semi-Kontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & T-Shirt / Kampfsport-Top
Leicht-Kontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & T-Shirt
Voll-Kontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & nackter Oberkörper
Kickboxen mit Lowkicks	Kicks zum inneren/äußeren Oberschenkel	Thai-Shorts & nackter Oberkörper
Thaiboxen	Kicks zu den Beinen, Knie/Ellbogen zum Körper	Thai-Shorts & nackter Oberkörper
Oriental	Kicks zu den Beinen, Knie zum Körper	Thai-Shorts & nackter Oberkörper

5.1.5 Runden

Im Voll-Kontakt / Thai / Oriental / Lowkick hat jeder Kampf 3 Runden zu je 2 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

Kein Kampf von Kindern und Junioren darf mehr als 3 Runden zu je 2 Minuten dauern.

Kein Kampf von Amateuren darf mehr als 5 Runden zu je 2 Minuten dauern.

5.1.6 Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Rings

Es ist die Pflicht jedes Kämpfers, im Ring Fairness zu zeigen. Falls ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, weil die Schutzausrüstung nicht richtig sitzt oder irgendein anderer Grund vorliegt, muss er einen Schritt zurücktreten und einen Arm heben.

Sollte ein Kämpfer angezählt werden oder aus einem anderen Grund kampfunfähig sein, muss sein/ihr Gegner sofort die nächste neutrale Ecke aufsuchen und dort auf das Signal des Referees zum Wiederbeginn warten.

Wenn ein Kämpfer vom Referee eine Verwarnung oder eine Ermahnung bekommt, muss er/sie sich zum Referee verneigen, um zu zeigen, dass er/sie den Grund dafür verstanden hat.

Bei Kampfende müssen die Kämpfer zum Referee in die Ringmitte kommen. Jeder Kämpfer steht auf einer Seite des Referees (die der eigenen Ecke am nächst gelegenen ist) und wartet auf die Urteilsverkündung durch den Ringsprecher. Der Referee hebt sodann den Arm des Gewinners.

Nach dem Kampf erweisen die Kämpfer ihrem Gegner und seinen Sekundanten ihren Respekt, wonach sich beide Kämpfer vor dem Referee in Anerkennung seiner/ihrer Leistungen verneigen.

Eine Verletzung der ISKA-Regeln oder der ungeschriebenen Gesetze der Sportlichkeit und Fairness kann zu einer Verwarnung oder Disqualifikation für einen kürzeren oder längeren Zeitraum führen, je nach Schwere der jeweiligen Regelverletzung.

5.1.7 Der Kämpfer

Alle Kämpfer müssen sauber und gepflegt sein.

Es ist das alleinige Vorrecht der ISKA zu entscheiden, ob Gesichtsbehaarung (Schnurrbart, Koteletten, Vollbärte oder eine Kombination aus diesen) oder die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko für die Kämpfer oder eine Behinderung bei der Beobachtung des Kampfes darstellt. Der Referee kann darauf bestehen, dass in diesem Fall die Gesichtsbehaarung entfernt werden muss, oder, im Falle von langem Haar, dieses von einem Netz umfasst werden muss.

Übermäßiger Gebrauch von Haar-Gel oder ähnlichen Substanzen ist verboten. Der Referee kann darauf bestehen, dass Vaseline, Gel oder ähnliche Substanzen entfernt werden, bevor der Kampf beginnen oder fortgesetzt werden kann.

5.1.8 Die Kampfausrüstung

Alle Kämpfer müssen in allen Kategorien mit zugelassener Schutzausrüstung in Form von gepolsterten Schützern ausgestattet sein.

1. Individuell angepasster Brustschutz für alle Frauen im Voll-Kontakt
2. Individuell angepasster Tiefschutz für alle Frauen und Männer im Voll-Kontakt
3. Fußschützer, die den gesamten oberen Fuß und die Ferse bedecken
4. Scheinbeinschützer (aber keine Fußball-Schützer)
5. Individuell angepasster Kopfschutz (Helm). Die Kopfoberseite muss ebenfalls geschützt sein. Offene Helme sind verboten. Visiere und Gesichtsschutz sind verboten.
7. Individuell angepasster Zahnschutz (Mundschutz)
8. Handbandagen bis max. 2.5m Länge
9. Boxhandschuhe. 10 Unzen in allen Gewichtskategorien

Die Kämpfer sind dafür verantwortlich, ihre persönliche Ausrüstung sowie die ihrer Sekundanten zu allen ISKA-Veranstaltungen und Wettkämpfen selbst mitzubringen.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, sodass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als 1 (eine) durchgehende Wicklung der Hand umfassen, wobei es gestattet ist, dass das Tape den Handrücken 2 (zwei) mal kreuzt. Es darf auf der Hand nicht höher als 1 (einen) Inch (2.54cm) von den Knöcheln entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist. Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Die Bandagierung muss vom Referee bzw. vom Tournament Director zugelassen werden.

Alle Kämpfer mit langem Haar dürfen zugelassene Haarbänder oder Clips ohne Metallteile tragen. Sie sind dazu verpflichtet, wenn die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko darstellt oder die Beobachtung des Kampfgeschehens behindern könnte.

5.1.9 Kämpfer und Sekundanten

Kein Kämpfer darf an einem Kampf teilnehmen ohne Kampfausweis auf neuestem Stand mit einer gültigen ISKA-Jahresmarke (Jahresstempel).

Die Offiziellen müssen sicherstellen, dass die Kämpfer in ihrer richtigen Gewichtsklasse antreten. Die Anzahl der Siege wird durch Addition der Siege des jeweiligen Kämpfers (und nicht die Anzahl der irrelevanten Kämpfe) und durch anschließende Klassifikation des Kämpfers bestimmt.

Um sich für professionellen Status zu qualifizieren, müssen Kämpfer bei zumindest 3 anerkannten und bestätigten 3- oder 4-Runden Kämpfen als Amateure teilgenommen haben.

5.1.10 Kämpfer-Klassen

Die Kämpfer unterscheiden sich durch verschiedene Klassen; von N- (Neuling) bis A-Klasse. Die Klassifizierung wird durch die Anzahl der gewonnenen, nicht der absolvierten Kämpfe definiert. Es gibt folgende Kämpfer-Klassen:

N-Klasse	-3 Siege
C-Klasse	+3 Siege
B-Klasse	+6 Siege
A-Klasse	+12 Siege

Nachdem ein Profi-Vertrag unterzeichnet und als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nicht mehr in den Amateur-Status zurückkehren.

5.1.11 Sekundanten

Ein Sekundant kann im Namen seines Kämpfers den Kampf aufgeben, wenn es/sie es für unverantwortlich hält, diesen fortsetzen zu lassen. Dies geschieht durch Werfen des Handtuchs in den Ring.

Vor jedem Turnier muss der Head Referee ein Meeting aller Judges, Referees und Sekundanten einberufen, um sämtliche Fragen bezüglich der Regeln und des allgemeinen Ablaufs des Turniers zu klären. Während dieses Meetings können jedoch keine Regeln geändert werden.

Die Sekundanten sollten ihre Kämpfer während der Rundenpausen unterstützen und beraten. Jeder Kämpfer darf 2 Sekundanten haben, von denen jedoch nur einer während der Pausen den Ring betreten darf.

Während der Runden darf keiner der Sekundanten den Ring betreten oder auf irgendeine andere Art den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes behindern oder stören. Die Sekundanten müssen allen Anordnungen des Referees Folge leisten. Vor jeder Runde müssen die Sekundanten etwaige Kübel, Stühle und Handtücher aus dem Ring entfernen, und falls notwendig, verschüttetes Wasser vom Boden aufwischen.

Die Sekundanten sollten für ihren Kämpfer ein Handtuch, einen Schwamm, Wasser und Vaseline zur Verfügung haben.

Während der Runden dürfen die Sekundanten dem Kämpfer (aber nur auf zulässige Weise) Anweisungen geben, helfen oder ihn irgendwie ermutigen. Sollte ein Sekundant diese Regel verletzen, kann der Referee eine Verwarnung aussprechen, den Sekundanten des Ringes verweisen oder den Kämpfer disqualifizieren.

Ein Sekundant, der einmal des Ringes verwiesen wurde, kann im selben Turnier nicht mehr als Sekundant fungieren.

Ein Kampf beginnt, wenn der Referee das Kommando „Fight“ gibt, um die erste Runde zu beginnen, und er endet, wenn der Referee den Kampf am Ende der letzten Runde stoppt. Nur der Referee und die Kämpfer dürfen sich während des Kampfes im Ring aufhalten. Wenn irgendeine andere Person den Ring betritt, ist der Kampf augenblicklich zu Ende und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

5.2.1 Erlaubte Techniken

Voll-Kontakt

1. Alle Boxtechniken in Kombination mit Kicks über der Gürtellinie und zum Kopf
2. Hintere Kicks zu Körper und Kopf, Fersendreh-Kicks („Spinning Back Kicks“) zu Körper und Kopf mit vollem Kontakt, um den Gegner auszuknocken. Beinfeger sind erlaubt.

5.2.2 Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stop“ unterbrechen, die Zeit stoppen, indem er dem Zeitnehmer ein „T“-Zeichen signalisiert und dem jeweiligen Kämpfer eine Verwarnung ausspricht. Die Verwarnung muss klar ersichtlich und auf solche Art und Weise gegeben werden, dass der betroffene Kämpfer den Grund für die Verwarnung versteht. Der Referee muss deutlich anzeigen, welcher Kämpfer die Verwarnung erhält, indem er mit der Hand auf ihn zeigt. Wenn ein Kämpfer eine Verwarnung wegen eines „Fouls“ bekommen hat, dürfen die Judges ihm keinen Punkt abziehen, sondern müssen dem anderen Kämpfer sofort einen zusätzlichen erfolgreichen Fausttreffer gutschreiben. Wenn ein Kämpfer zum zweiten Mal

wegen eines „Fouls“ verwahrt wird, wird ebenfalls kein Punkt angezogen, sondern dem anderen Kämpfer durch die Judges zwei zusätzliche erfolgreiche Fausttreffer gutgeschrieben.

Nach einer Verwarnung lässt der Referee den Kampf mit dem Kommando „Fight“ weiterlaufen. Sollte ein Kämpfer in einem Kampf 3 Verwarnungen erhalten, wird er gleichzeitig mit dem ersten Minuspunkt (Strafpunkt) bestraft, und von den Judges muss ein Punkt auf den Scorecards abgezogen werden. Nach drei Minuspunkten innerhalb eines Kampfes wird der Kämpfer automatisch mit dem letzten Minuspunkt disqualifiziert.

Die Verwarnungen und Minuspunkte (Strafpunkte) werden bei Verwendung jeglicher verbotener Techniken und Aktionen ausgesprochen. Dies gilt auf für Coaches und Sekundanten.

5.2.3 Verbotene Techniken (Fouls)

Voll-Kontakt

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfen sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Jegliche Form des Clinchens und des Haltens des Gegners ist verboten.
- Alle Arten von Ellbogenschlägen sind verboten.
- Alle Formen von Kniestößen sind verboten.
- „Spinning Back Fist“, außer für A-Klasse Kämpfer, ist verboten.
- Alle Kicks gegen die Oberschenkel oder Techniken unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger) sind verboten.
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.
- Rückfaust („Back Fist“) oder „Spinning Back Fist“ sind verboten.

ABSICHTLICHES VERWEIGERN DES KAMPFES

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwahrt. Wenn der Kämpfer weiterhin den Kampf verweigert, nachdem er zuvor in dieser Runde bereits eine Verwarnung diesbezüglich erhalten hat, kann er vom Referee mit einem Minuspunkt bestraft werden. Wenn der Kämpfer nun, in dieser oder einer weiteren Runde, den Kampf verweigert, kann er, nach Ermessen des Referees, weitere Strafen erhalten, oder der Kampf wird gestoppt und zum Technical Knockout erklärt.

Wenn sich ein Kämpfer ohne Schlagwirkung fallen lässt, bekommt er vom Referee automatisch einen „Standing 8-Count“, wie in den Regeln für Niederschläge ausgeführt ist.

5.2.4 ISKA Amateur-Punktewertung

Die ISKA Amateur-Punktewertungsregeln sehen bei Kämpfen ein Maximal-Score von 10 Punkten und ein Minimal-Score von 6 Punkten vor.

Der Gebrauch von Clickern, Punkte-Additions-Maschinen, wird nicht empfohlen, da diese nur Angriffstechniken zählen, nicht aber, Kampfverständnis, Verteidigungsverhalten, etc.

Punkte werden den Kämpfern von den Judges jede Runde gegeben.

Punkte werden für klare Treffer nach folgenden Kriterien vergeben:

Jede erlaubte Handtechnik oder Schlag zu einer erlaubten Trefferzone auf Körper oder Kopf - 1 Punkt

Jeder erlaubte Beinfeger, wenn der Gegner zu Boden geht - 1 Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Körper - 1 Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Kopf - 2 Punkt

Jeder erlaubte Sprungkick zum Körper - 2 Punkte

Jeder erlaubte Sprungkick zum Kopf - 3 Punkte

Die Judges müssen ihre Kampfbewertung nach folgenden Richtlinien begründen:

1. Beste Technik
2. Effektive Paraden und Konter
3. Beste Kombinationen
4. Kampfgeist und Initiative
5. Guter Sportsgeist und Fairness
6. Anzahl der klar erzielten Treffer
7. Anzahl der Minuspunkte und Niederschläge
8. Verteidigungsverhalten
9. Kampfverständnis
10. Fitness

Um Punkte zu erzielen, müssen erlaubten Kicks und Faustschläge direkt, ohne Blocks oder andere Abwehren, eine erlaubte Zone treffen. Faust- bzw. Handtechniken müssen mit der Schlagfläche des geschlossenen Handschuhs ausgeführt werden.

KICKBOX-PUNKTEWERTUNGS-KRITERIEN - Der Kicker soll immer den Vorteil haben.

5.2.5 Punktwertung und Punkte im Voll-Kontakt

Die Entscheidungen sollten sich auf folgende Richtlinien begründen:

Sieg nach Punkten (P)

Wenn kein Kämpfer dominiert und die Runde unentschieden ist, ergibt sich ein Runden-Score von 10:10. Ausgehend davon, werden den Kämpfern Punkte für jeden Minuspunkt, den sie vom Referee erhalten haben, abgezogen.

Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Gegner erhält 9 Punkte. Wenn ein Kämpfer in einer Runde kaum Gegenwehr zeigt, kann diese Runde 10:8 gewertet werden auch wenn es keine Minuspunkte oder Niederschläge gegeben hat.

Wenn wegen eines Regelverstoßes („Foul“) eine Verwarnung gegeben wird, müssen die Judges diese sofort mit dem Buchstaben **W** (für „Warning“) auf den Scorecards unter „Fouls“ vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer verwarnt wurde.

Wenn ein offizieller Minuspunkt wegen eines Regelverstoßes – nicht bloß eine Verwarnung - vergeben wurde, muss jeder Judge dem betreffenden Kämpfer auf der Scorecard einen Punkte abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. 10:9, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat). Die Judges müssen diesen Abzug immer mit dem Buchstaben **M** (für „Minus Point“) in der Rubrik „Fouls“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer einen Minuspunkt erhalten hat.

Wenn in derselben Runde ein zweiter offizieller Minuspunkt vergeben wurde, müssen die Judges je 2 Punkte vom Score des betreffenden Kämpfers abziehen, sobald die Runde vorbei ist. (d.h. 10:8, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat).

Im Falle eines dritten offiziellen Minuspunktes im selben Kampf endet der Kampf automatisch durch Disqualifikation. Wenn ein Kämpfer angezählt wird, muss jeder Judge 1 Punkt auf der Scorecard abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. ein 10:9 wird ein 10:8 wegen des Niederschlages („Knockdown“))

Die Judges müssen einen solchen Niederschlag immer mit dem Buchstaben **K** (für „Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

Bei Kampfbereiten werden alle Runden zum Gesamt-Score (z.B. 30:27) zusammengezählt, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung auf den Scorecards wird zum Sieger erklärt.

Sollte ein Judge einen Regelverstoß gesehen haben, der der Aufmerksamkeit des Referees anscheinend entgangen ist, und ist er der Meinung, dass dieser Verstoß zu ahnden ist, muss der betreffende Judge den Buchstaben **J** (für „Judge's Minus“) in der Punktwertung des Kämpfers vermerken und seine Begründung für diese Entscheidung dazu festhalten. Dies bedeutet einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer.

Sieg durch „Arzt stoppt den Kampf“ oder „wegen Verletzung“ (DOD)

Der offizielle Arzt ist die höchste Autorität bei allen Fragen in Bezug auf die Sicherheit der Kämpfer und kann verlangen, dass der Kampf gestoppt wird.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist, ist es die alleinige Entscheidung des Arztes, ob der Kampf gestoppt wird, außer der Kämpfer selbst oder sein Coach wollen den Kampf beenden.

Der offizielle Arzt kann jeglichen Kampf stoppen lassen, egal ob es sich um eine Welt- oder Europameisterschaft oder einen anderen wichtigen Kampf handelt. Sollte der Arzt den Kampf stoppen wollen, um einen Kämpfer zu untersuchen, muss er den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee unterbricht sodann den Kampf, bis der Arzt den Kämpfer untersucht hat, aber nur um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden kann oder nicht. Diese Untersuchung muss im Ring stattfinden und darf maximal eine Minute dauern. Jegliche Art von Behandlung des Kämpfers ist ausdrücklich verboten und würde den Kampf sofort beenden. Sollte die gegebene Zeit nicht ausreichen, muss der Referee den Kampf stoppen und den Gegner zum Sieger erklären.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines „Fouls“ vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt. Wenn es sich um einen Unfall handelt, müssen die Judges ihre Scorecards fertig stellen, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig verletzt sind oder k.o. gehen, und keiner von beiden weiterkämpfen kann, müssen die Judges die Punkte der Kämpfer bis zum Zeitpunkt der Unterbrechung zusammenzählen, und der Kämpfer mit der bis dahin höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt.

Sollte diese Situation in der ersten Runde auftreten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es gibt keinen Sieger.

Aufgabe (SUR)

Im Falle, dass ein Kämpfer freiwillig wegen Verletzung oder aus einem anderen Grund den Kampf aufgibt, oder wenn er nicht sofort nach der Rundenpause den Kampf wieder aufnimmt, wird der Gegner zum Sieger erklärt. In einem solchen Fall sollte der Sekundant das Handtuch in den Ring werfen, um die Aufgabe seines Kämpfers zu signalisieren.

Sieg durch „Referee stopping contest“ (RSC)

Der Referee kann einen Kampf beenden, wenn ein Kämpfer eindeutig unterlegen ist oder er/sie nach folgenden Richtlinien ein Sicherheitsrisiko für sich selbst darstellt:

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees eindeutig unterlegen ist und im Falle einer Fortsetzung des Kampfes nur unnötiger Verletzungsgefahr ausgesetzt ist.

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Gründen nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, muss der Referee den Kampf stoppen und den offiziellen Arzt zum Ring rufen.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt zu Rate ziehen !

„No Contest“ (NC)

Ein Kampf kann vom Referee vor der Zeit aus Gründen höherer Gewalt gestoppt werden:

1. Der Referee muss den Kampf stoppen, bevor die erste Runde beendet wurde.
2. Die Sicherheitsausstattung des Rings ist beschädigt.
3. Eine sichere Benutzung des Rings ist nicht gewährleistet.
4. Die Beleuchtung über dem Ring fällt aus.
5. Wetterbedingungen zwingen den Referee zum Stoppen des Kampfes.

Unter solchen Umständen wird der Kampf gestoppt und zum „No Contest“ ohne Sieger erklärt.

Sieg durch „Walk-Over“ (WO)

Wenn ein Kämpfer kampfbereit im Ring ist und sein Gegner trotz Aufruf über Lautsprecher nicht erscheint, signalisiert der Referee dem Referee-Tisch, dass 1 Minute Zeit gegeben wird. Wenn der Gegner innerhalb dieser Minute nicht im Ring erscheint, schlägt der Zeitnehmer den Gong, um zu zeigen, dass der Kampf gestoppt wurde. Der Referee erklärt nun den Kämpfer, der kampfbereit im Ring war, zum Sieger durch „Walk-Over“ (W.O.).

Die Judges halten dies auf ihren Scorecards fest, die sodann abgesammelt werden. Der Referee ruft nun den Kämpfer, der durch W.O. gewonnen hat, in die Ringmitte und hebt nach der Urteilsverkündung seine Hand, um ihn zum Sieger zu erklären.

5.2.6 Die Drei-Niederschläge-Regel („Three Knockdown Rule“)

Bei jedem Kampf gilt die Drei-Niederschläge-Regel. Der Referee muss auf jeden Fall den Kampf stoppen, wenn es zu drei Niederschlägen bzw. „Standing 8-Counts“ kommt. Bevor ein zu Boden gegangener Kämpfer nach einem Niederschlag oder nach einem Ausrutscher oder Sturz auf den Ringboden wieder den Kampf aufnimmt, wischt der Referee die Handschuhe des Kämpfer ab, um sie von Schmutz oder Feuchtigkeit zu reinigen.

5.2.7 Minimum-Kick-Regel (MKR Rule)

Es gibt bei keinen Kämpfen eine Minimum-Kick-Regel. „Kicking Judges“ werden daher nicht benötigt.

5.2.8 Niederschläge

Anzählen eines niedergeschlagenen Kämpfers

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, schickt der Referee den stehenden Kämpfer in die weiter entfernte neutrale Ecke des Rings, indem er auf diese zeigt. Er zählt hörbar die verstreichenden Sekunden, wobei er in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers die betreffende Anzahl an Fingern hoch hält.

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, beginnt der Referee mit einem verpflichtenden „8-Count“. Wenn der Kämpfer danach wieder kampfbereit erscheint, setzt der Referee den Kampf fort. Nur das Anzählen durch den Referee ist gültig. Der Referee darf nicht über 8 hinauszählen, wenn er Kämpfer bis dahin wieder auf den Beinen ist.

Ein Kämpfer kann nicht durch das Rundenende gerettet werden, auch nicht in der letzten Runde. Wenn jedoch die Rundenglocke geläutet wird, um das Rundenende zu signalisieren, bevor ein Kämpfer zu Fall kommt, darf der Kämpfer in seine Ecke zurückkehren, wobei ihm, wenn notwendig, von nur einem seiner Sekundanten geholfen werden kann.

Wenn der Gegner eines niedergeschlagenen Kämpfers nicht in der weiter entfernten neutralen Ecke bleibt, hört der Referee solange zu zählen auf, bis er wieder dorthin zurückgekehrt ist, um dann von dem Punkt weiterzuzählen, an dem er unterbrochen wurde. Wenn der angezählte Kämpfer nicht vor 10 auf den Beinen ist, wird er als ausgeknockt erklärt, und sein Gegner gewinnt den Kampf.

Wenn, nach Meinung des Referees, der niedergeschlagene Kämpfer bis 10 nicht auf die Beine kommen können wird, und der Referee glaubt, der Kämpfer benötigt sofortige Hilfe, kann er das Ende des Kampfes auch vor dem Auszählen bis 10 erklären, indem er seine Arme vor einem Gesicht hin- und herbewegt und sofort die Sekundanten des Kämpfers und den Ring-Arzt zu Hilfe ruft.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt rufen !

Ein Kämpfer gilt als niedergeschlagen, sobald ein anderer Teil seines Körpers als die Fußsohlen den Boden berührt. Er gilt nicht als niedergeschlagen, wenn er gestoßen wurde ausrutscht. Die Entscheidung, ob ein Kämpfer nicht niedergeschlagen sondern gestoßen wurde oder ausgerutscht ist, obliegt dem Referee.

Wenn ein Kämpfer, der angezählt wird, bei 10 noch auf dem Boden ist, bewegt der Referee seine Arme vor dem Gesicht hin und her, um zu zeigen, dass der Kämpfer ausgeknockt wurde, und er zeigt sodann an, dass der Gegner der Gewinner ist. Das Rundensignal zum Ende der Runde hat keine Auswirkung auf das Anzählen. Man kann nicht durch die Rundenglocke gerettet werden.

In allen Kämpfen muss der niedergeschlagene Kämpfer vor 10 wieder auf den Beinen sein, um nicht als ausgeknockt zu gelten. Der Referee kann während der Rundenpause entscheiden, dass ein Kämpfer den Kampf nicht mehr sicher fortsetzen können wird und ihn somit zum Verlierer durch „Technical Knockout“ erklären.

Der Referee kann nach eigenem Ermessen entscheiden, dass der Ring-Arzt einen Kämpfer während eines Kampfes begutachten soll. Sollte diese Untersuchung während einer Runde geschehen, wird die Zeit gestoppt, bis diese Untersuchung vorbei ist.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird solange weitergezählt, solange einer von ihnen am Boden ist. Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 10 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 10 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die Judges gleich nach Rundenende je 1 Punkt auf der Scorcard abziehen.

Die Judges müssen jeden Niederschlag mit dem Buchstaben K (für „Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf der Scorecard vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

6. Teil – Kickboxen mit Lowkicks

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer ...

“Spinning Back Fist” ist beim Kickboxen mit Lowkicks nicht erlaubt.

Kicks (Lowkicks) zu den Oberschenkeln, innen und außen, sind erlaubt. (Schienbein)Kicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 4 Inches (10.16cm) über dem Knie ausgeführt werden.

Schienbeinschützer sind beim Kickboxen mit Lowkicks freiwillig.

Die Kämpfer müssen Thai-Shorts tragen.

Unter Freestyle-Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

7. Teil – Thaiboxen

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer ...

Folgende Techniken sind erlaubt...

1. Knieangriffe zum Körper und Kicks mit dem Schienbein zu Beinen, Körper und Kopf (und zu den Armen, wenn mit Kraft ausgeführt)
2. Clinchen (Halten) für 5 Sekunden und gleichzeitiges attackieren mit den Knien, Ellbogen oder jeglichen Schlägen
3. Ellbogenschläge zum Körper
4. Kicks im Vorwärtsrollen („Frontal Rolling Kicks“) mit der Ferse zum Kopf
5. Flachwürfe („Flat Throws“) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch-Situation heraus
6. Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner
7. Kicks zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08cm) ober- und unterhalb des Knies

Unter Thai-Regeln ist es gestattet, ein Bein des Gegners festzuhalten, um – in einem Versuch – auf das andere Bein zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch findet, im Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden statt. Nur ein solcher Versuch ist gestattet und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone um das Kniegelenk ausgeführt werden.

Unter Thai-Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Thaiboxen gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

Die Kämpfer müssen Thai-Shorts tragen.

Fußschützer werden im Thaiboxen nicht getragen.

Folgende Aktionen gelten im Thaiboxen als Regelverstoß:

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfen oberhalb der Gürtellinie sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten, auch in Clinch-Situationen
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schläge oder Kicks gegen die Wirbelsäule sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

7.1.0 Thaibox-Bewertungskriterien

7.1.1 Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:

a) Die Anzahl der sauberen MuayThai-Techniken auf erlaubte Trefferzonen, oder ihre erfolgreiche Anwendung auf den Gegner

MuayThai-Techniken beinhalten alle Schlagtechniken mit Faust und Unterarm, alle Ellbogenschläge, alle Kniestöße, Halbkreis-Kicks, Front-, Seit- und Rückwärtsschub-Kicks und MuayThai-Würfe

Erlaubte Trefferzonen sind alle Teile des Körpers (außer absichtliche Angriffe auf die Genitalien oder jeglichen Teil des Rückens), das Schienbein bei Block-Aktionen, der Unterarm bei Block-Aktionen

Anmerkungen:

Kicks zum Oberarm werden gewertet.

b) Die Effektivität der Techniken.

7.1.2 Effektivität

Effektive Techniken definieren sich als MuayThai-Techniken, die mit Gleichgewicht ausgeführt werden und eine körperliche Wirkung beim Gegner erzielen.

Um als effektive Techniken zu gelten, müssen Schläge oder Wurftechniken zumindest eines der folgenden Kriterien erfüllen:

i). Hervorrufen von Gleichgewichtsverlust beim Gegners (d.h. der Gegner wird „körperlich bewegt“ durch die Stärke des Schlages, gutes Schlag-Timing oder Gleichgewichtsverlust)

oder...

ii). Auslösen von physischer oder psychologischer Schlagwirkung (d.h. Anzeichen von Furcht oder Schmerz)

iii). Halbkreis-Kicks, die mit voller Kraft klar den Kopf oder Hals Treffen, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie beim Gegner keinen Gleichgewichtsverlust auslösen. Gleichermaßen werden gerade oder halbkreisförmige Kniestöße, die mit voller Kraft ausgeführt werden und mit der Kniespitze treffen, auch ohne deutliche Schlagwirkung als effektiv angesehen.

iv). Alle Ellbogen-Schläge, die cutten, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie sonst keine deutliche Wirkung zeigen.

v). Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Kick genau trifft, dieser Kick aber vom Gegner danach gefangen wird, erhält der Kicker einen trotzdem einen Punkt. Wenn aber der Kicker, nachdem sein Bein gefangen wurde, durch einen Kick zu Boden geschlagen wird, erhält der Konter-Kicker ebenfalls einen Punkt. Wenn sich der Kämpfer, dessen Bein gefangen wurde aber zu Boden fallen lässt, gilt das als Regelverstoß, und keiner der Kämpfer erhält eine Wertung.

7.1.3 Anmerkung:

Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige Kämpfer, der mehr effektive Techniken gegen seinen Gegner erfolgreich ausführt, egal ob im Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärtsgehen oder an den Seilen.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist, aber einer der Kämpfer deutlich aktiver im Versuch war, Angriffe gegen seinen Gegner zu setzen, gewinnt er den Kampf.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist und keiner der Kämpfer deutlich mehr attackiert hat, gewinnt derjenige Kämpfer, der besseres Angriffs- und Verteidigungsverhalten, bessere Ausweichtechniken und Konter-Fertigkeiten im Rahmen des MuayThai-Stils gezeigt hat.

Wenn beide Kämpfer auch hier gleich zu bewerten sind, und ein Kämpfer aber ständig Regelverstöße begeht, verliert dieser den Kampf.

Wenn keiner der Kämpfer effektive Techniken anwenden kann, gewinnt der Kämpfer, der mehr ineffektive Techniken ausführt.

7.1.4 Regelverstöße („Fouls“)

Beißen, Kopfstöße, In-die-Augen Stechen, Zunge-Rausstrecken um den Gegner zu provozieren.

Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.

Überstecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten mit einer „Rücken-Brecher-Technik“ wird als Foul angesehen.

Fangen des Beines des Gegners und mehr als zwei Schritte nach vor gehen, ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.

Absichtliches Fallen-lassen, nachdem das Bein gefangen wurde, um einer Konter-Attacke zu entgehen.

Jeglicher Kniestoß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu max. 5 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben. Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die Judges entscheiden, ob es sich um einen absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungs-Regeln sind hier dieselben im Kapitel „Voll-Kontakt“ (Abschnitt 5.2.5)

Absichtliches Aufwärts-Kicken in Richtung des Tiefschutzes des Gegners gilt als Foul. Wenn allerdings der Tiefschutz unabsichtlich getroffen wird, während eine andere Trefferzone anvisiert wurde, gilt dies nicht als Foul, und der verletzte Kämpfer muss weiterkämpfen.

Das Nicht-Beachten der Kommandos des Referees ist verboten und wird als Regelverstoß gewertet.

Es gilt ebenso als Foul, den Gegner daran zu hindern, vom Boden aufzustehen oder in den Ring zurückzukehren.

7.1.5 Punktwertung im Kampf

Dem Gewinner einer Runde werden volle zehn (10) Punkte gegeben, seinem Gegner im Verhältnis dazu 9, 8 oder 7 Punkte.

- a) Für eine ausgeglichene Runde erhalten beide Kämpfer je zehn (10) Punkte. (10:10)
- b) Der Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer neun (9). (10:9)
- c) Der deutliche Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer acht (8). (10:8)
- d) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält acht (8) Punkte. (10:8)
- e) Der deutliche Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- f) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner zweimal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- g) Ein Kämpfer, der vom Referee verwarnt wurde, kann in dieser Runde keine vollen zehn Punkte erhalten. Die Verwarnungen durch den Referee bedeuten einen Abzug von je einem (1) Punkt.

Anmerkungen:

Die Judges müssen aufgrund der aufgelisteten Bewertungsprinzipien und –kriterien versuchen, einen Kampf so bewerten, dass derjenige Kämpfer, der den gesamten Kampf gewonnen hat, zum Sieger erklärt wird.

Wenn eine Runde zu knapp ist, um sie einem der Kämpfer klar mit einem Punkt mehr (10:9) zuzusprechen, sollte sich ein Judge dazu eine mentale Notiz machen, oder zur Erinnerung auf der Scorecard vermerken, welcher Kämpfer diese Runde am ehesten noch gewonnen hat. Dies kann notwendig sein, um am Ende den gesamten Kampf zu bewerten.

8. Teil – Oriental Rules

Die Regeln für Oriental Rules entsprechen denen für Thaiboxen außer ...

Clinchen ist nicht erlaubt.

Unter Oriental Rules ist ein eingeschränktes Umfassen des Genicks („Neck Wrestling“) gestattet, um Kniestöße gerade oder seitlich zum Oberkörper auszuführen (untere Grenze: die Hüftlinie auf Nabelhöhe – obere Grenze: die Brust direkt unterhalb der Schlüsselbeinlinie). Vorausgesetzt ein Kämpfer versucht, im Oriental Rules erlaubte Knietechniken auszuführen, darf er dazu solange „Neck Wrestling“-Techniken anwenden, bis der Referee befindet, dass seit dem letzten Kniestoß-Versuch mehr als 5 Sekunden verstrichen sind oder es einen anderen Grund gibt, die Kämpfer zu trennen.

Unter Oriental Rules ist es erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten, um einmal auf sein anderes zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch wird, nach Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden unternommen. Nur ein solcher Versuch ist erlaubt und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone rund um das Kniegelenk des Gegners ausgeführt werden.

Unter Oriental Rules sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Oriental Rules gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen