



**WTKA – Germany**

**Wettkampfordnung Leichtkontakt**



Wettkampfordnung Leichtkontakt

Wettkampfordnung Leichtkontakt

INHALTSVERZEICHNIS

1. Geltungsbereich.....	3
2. Voraussetzungen für Wettkämpfer.....	3
3. Offizielle.....	3
4. Kampfregeln.....	3
5. Erlaubter Trefferbereich.....	4
6. Erlaubte Techniken.....	4
7. Unzulässiger Trefferbereich .....	4
8. Illegale Techniken.....	5
9. Punktevergabe .....	5
10. Punktebewertung.....	5
11. Wertungssystem .....	5
12. Kriterien für Minuspunkte .....	6
13. Kampfwertung.....	6
14. Trainerbesprechung .....	7
15. Verletzungen.....	7
16. Wettkampfgericht .....	8
17. Tapes und Bandage.....	9
18. Protest .....	9
19. Doping .....	9
20. Regeln für Minderjährige .....	9
21. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern .....	9
22. Schutzregeln für Frauen.....	10
23. Auslegungsregel .....	10



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

### 1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Formen (WOLK) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der WTKA-Germany von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle WTKA-Germany anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampffregeln der WTKA-Germany sind den Regeln des Weltverbandes WTKA angeglichen.

### 2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

2.1 Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur WTKA-Germany. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.

2.2 Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird vom Teilnehmer die Wettkampfordnung der WTKA-Germany sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen anerkannt.

2.3 Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.

#### 2.4 Medizinische Kontrolle

Alle Kämpfer müssen sich vor dem Kampf einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Arzt unterziehen.

Bei einem Einzelkampf oder Turnier. Der Veranstalter ist verantwortlich eine angemessene medizinische Versorgung zu gewährleisten. Wenn der Arzt anderweitig beschäftigt ist oder den Wettkampfort verlassen hat, müssen alle Kämpfe unterbrochen werden, bis die medizinische Versorgung wiederhergestellt ist. Kein Sanitäter = kein Kampf!

Die Sanitäter müssen so lange bleiben, bis der letzte Kampf vorbei ist und sie sicher sind, dass sie nicht mehr benötigt werden und dass kein weiteres Risiko eines verzögerten Problems oder einer Erkrankung besteht. Alle Kämpfer kämpfen auf eigenes Risiko.

### 3. Offizielle

Der Kampf wird von 1 Hauptkampfrichter und von 2-3 Seitenkampfrichtern begleitet.

### 4. Kampfregeln

4.1 Die Kämpfer müssen sich dem Hauptkampfrichter / Seitenkampfrichter vorstellen, um ihre Sicherheitsausrüstung überprüfen zu lassen. Die Kämpfer müssen allen Schmuck ablegen.

4.2 Nach der Kontrolle nehmen die Kämpfer ihre Kampfpositionen ein und warten auf das Kommando "Fight".



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

- 4.3. Die Anzahl der Runden und die Kampfzeit beträgt 2 Runden à 2 Minuten mit 1 Minute Pause
- 4.4. Die Zeit kann nur durch den Hauptkampfrichter auf das Kommando "Break" gestoppt werden.
- 4.5. Der Hauptkampfrichter gibt dann das Kommando "Fight" und die Kämpfer können ihren Kampf fortsetzen.
- 4.6. Sollte einer oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen, sagt der Hauptkampfrichter "Break" an und weist beide Kämpfer an, ihre Kampfpositionen wieder einzunehmen - und setzt dann den Kampf auf das Kommando "Fight" fort.
- 4.7. Sollte der Hauptkampfrichter sehen, dass ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstößt oder beabsichtigt, eine verbotene Aktion auszuführen, muss er/sie den Kampf sofort unterbrechen und eine Verwarnung an den Wettkämpfer aussprechen.
- 4.8. Die Wettkämpfer dürfen während des Kampfes einen Coach in ihrer Ecke haben.
- 4.9. Während des Kampfes ist kein Coaching erlaubt.
- 4.10. Ein Wettkämpfer kann den Hauptkampfrichter bitten, die Zeit zu stoppen, um seine Sicherheitsausrüstung anzupassen. Der Hauptkampfrichter ist nicht verpflichtet, dies zu tun, wenn er das Gefühl hat, dass der andere Kämpfer dadurch in irgendeiner Weise benachteiligt wird.
- 4.11. Sollte ein Wettkämpfer "Time Outs" nutzen, um zu verschlafen oder Anweisungen von seinem Trainer zu erhalten, wird eine Verwarnung ausgesprochen und es kann ein Punktabzug oder eine Disqualifikation wegen "Kampfverzögerung" oder "Kampfverweigerung" erfolgen.

### 5. Erlaubter Trefferbereich

- Kopf: Vorderseite, Rückseite und Seite
- Torso: Vorderseite und Seite
- Beine: Unterhalb der Wadenmitte (nur Fußfeger)

### 6. Erlaubte Techniken

- Tritte: Front, Side, Back, Hook (nur mit der Fußsohle), Crescent, Axe (nur mit der Fußsohle), Roundhouse, und Jumps & Spins.
- Fäuste: Alle Boxpunches, Jumping Punches und Ridge Hand. Keine umgekehrte Ridge Hand, Chops oder Spinning Back Fist).

### 7. Unzulässiger Trefferbereich

- Oberseite der Schultern
- Jeder Teil des Halses
- Kehle
- Beine



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

- Unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger)

### 8. Illegale Techniken

- Vermeiden oder Verweigern eines Kampfes.
- Das Ausführen von Techniken vom Boden aus.
- Drehen des Gesichts oder des Rückens, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Clinchen, blinde Techniken, Ringen und Ducken unterhalb der Taille des Gegners.
- Angreifen eines Gegners, der zu Boden fällt oder bereits auf dem Boden liegt, d.h. sobald eine Hand oder ein Knie den Boden berührt.
- Das Verlassen der Kampffläche ohne Erlaubnis.
- Weiterkämpfen, nachdem das Kommando "Stopp" oder "Break" gegeben wurde.

### 9. Punktevergabe

- Eine Wertung erfolgt, wenn eine saubere, legale Technik einen legalen Zielbereich trifft.
- Die Kampfrichter müssen sehen, dass die Technik tatsächlich das Ziel trifft.
- Wenn ein Kämpfer eine Sprungtechnik ausführt, muss er/sie in der Kampffläche landen, um eine Wertung zu erhalten. Der Kämpfer sollte auch bei der Landung im Gleichgewicht sein, wobei kein Teil seines Körpers außer seinen Füßen den Boden berühren darf.
- Alle Techniken müssen mit kontrollierter Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die den Gegner nur streift, berührt oder schubst, wird nicht anerkannt.
- Der Kontakt muss gut kontrolliert und leicht ausgeführt werden.

### 10. Punktebewertung

- Handtechnik – ein (1) Punkt
- Kick zum Körper – zwei (2) Punkte
- Tritt zum Kopf – drei (3) Punkte
- Fußfeger mit nachfolgender Technik – zwei (2) Punkte

### 11. Wertungssystem

Jede Runde wird von jedem der drei Seitenkampfrichter nach dem 10 : 9 System bewertet.

- Die Wertung 10 : 10 Zeigt an, dass die Kämpfer gleich viele Punkte haben
- Die Wertung 10 : 9 Zeigt an, dass ein Kämpfer leicht besser ist als der andere.
- Die Wertung 10 : 8 Zeigt an, dass der eine Gegner deutlich besser ist als der andere.



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

### 12. Kriterien für Minuspunkte

- Unsauberer Kampfstil
- Ständiges Umklammern
- Ständiges Ducken oder Drehen des Gesichts oder des Rückens.
- Zu wenig Fußtechniken.
- Übermäßiger Kontakt.
- Starkes Niederschlagen.
- Jeder andere Verstoß gegen die Regeln.

### 13. Kampfwertung

#### 13.1 Punkte:

Der Gewinner eines Leichtkontakt-Kampfes ist der Kämpfer, der von der Mehrheit der Kampfrichter die meisten Punkte erhalten hat. Oder wenn beide Kämpfer während des Kampfes verletzt werden und den Kampf nicht fortsetzen können.

#### 13.2 Disqualifikation:

Sieger durch Disqualifikation des Gegners.

#### 13.3 Abbruch:

Sieger durch Abbruch des Kampfes: Sollte ein Kämpfer dem anderen völlig überlegen sein, sollte ein Kämpfer nicht in der Lage sein, sich zu verteidigen oder den Kampf aufgrund von Verletzungen fortzusetzen  
.... oder....

#### 13.4 Kampfabbruch:

Falls ein Kämpfer freiwillig wegen einer Verletzung aufgibt oder sich weigert, den Kampf nach der 1-Minuten-Pause fortzusetzen. Der Kontrahent wird zum Sieger erklärt.

#### 13.5 Verzug:

Wenn die Kämpfer auf die Matte gerufen werden und einer von ihnen nicht erscheint, werden zwei Minuten für den fehlenden Kämpfer gegeben, wonach der Gong ertönt und der anwesende Kämpfer zum Sieger erklärt wird.

#### 13.6 Unentschieden:

Im Falle eines Unentschiedens muss der Kampfrichter den Kämpfer benennen, der seiner Meinung nach die bessere Kampftechnik gezeigt hat

- Bessere Verteidigung
- Mehr Tritte
- Bessere Ausdauer
- Koordination beim Kämpfen (Geschicklichkeit)

13.7. Sollte die Kampfrichterentscheidung immer noch auf Unentschieden lauten, wird der Kampfrichter den Kämpfer nominieren, der aktiver war und während des Kampfes - besonders in der letzten Runde - die bessere Ausdauer und Kondition gezeigt hat.



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

13.8. Die Seitenkampfrichter müssen ihre Entscheidung im Abschnitt "Bemerkungen" begründen.

13.9. K.O.'s sind nicht erlaubt.

### 14. Trainerbesprechung

Vor dem Beginn des ersten Kampfes findet eine Besprechung mit allen Coaches/Trainer statt, um Unklarheiten zu beseitigen. Um Unklarheiten zu vermeiden, ist es wünschenswert, dass alle Coaches/Trainer vor Ort vor Ort sind.

### 15. Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und es unmöglich ist, den Kampf fortzusetzen, wird der Kampf wie folgt behandelt:

- Wenn die Ursache der Verletzung ein Regelverstoß (durch den Gegner) ist, gibt der Ringrichter dem verletzten Kämpfer eine Ruhepause, um seinen Zustand zu überprüfen. Wenn der Kämpfer nicht regeneriert und der Kampf nicht fortgesetzt werden kann, so ist der Kämpfer, der die Regeln verletzt hat, der Verlierer (Disqualifikation des Regelverletzers). Ein Kämpfer, der wegen eines Regelverstoßes disqualifiziert wird, ist nicht berechtigt, im Turnier weiterzukämpfen, auch wenn der Gegner nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen.

**\*\*\*Anmerkung: Eine durch einen Tiefschlag verursachte Verletzung wird als Unfall gewertet, egal ob absichtlich oder unabsichtlich.\*\*\***

- Ist die Ursache der Verletzung eine Unachtsamkeit des verletzten Kämpfers selbst und kann der Kampf nicht fortgesetzt werden, wird der Kämpfer, der sich verletzt hat, zum Verlierer erklärt (Disqualifikation des Verletzten).
- Ist die Ursache der Verletzung **zufällig** und von keinem der beiden Kämpfer verschuldet, so muss zunächst festgestellt werden, ob der Kampf gültig ist oder nicht.
- Ein Kampf gilt als gültig, wenn bei einem Kampf über drei Runden die erste Runde beendet ist. Kampfes über drei Runden. Bei einem Kampf über fünf Runden gilt ein Kampf als gültig, wenn die zweite Runde in einem Fünf-Runden-Kampf beendet wurde.

Wenn der Kampf nicht gültig ist:

1. Turnierkämpfe: Der Kämpfer, der noch in der Lage ist, weiterzukämpfen, wird in die nächste Runde des Turniers gesetzt.

2. Ein-Match-Kämpfe: Der Kampf wird als "No Contest" gewertet und ist ungültig. Ist der Kampf gültig, so gilt folgendes: Die Punkte werden für die abgeschlossenen Runden vergeben und der Kämpfer mit mehr Punkten wird zum Sieger erklärt.

a. Turnierkämpfe: Der Kämpfer, der in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, wird zum Sieger erklärt.

b. Einzelkämpfe: Der Kampf wird als "no Contest" gewertet.



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

Wenn in einem Turnier der Kämpfer mit der höheren Punktzahl nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen ist, das Turnier fortzusetzen, ist der Gegner berechtigt, das Turnier fortzusetzen.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist, entscheiden der offizielle Arzt, der Hauptkampfrichter, der Ringrichter und die Punktrichter zusammen, ob der Kampf fortgesetzt werden soll oder nicht. Der offizielle Arzt darf die verletzten Stellen minimal behandeln (d.h. Blutstillen und Verbinden).

Der Arzt kann entscheiden, dass der Kämpfer nicht weiterkämpfen kann. Ein Hauptkampfrichter oder Ringrichter kann nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist und muss den Rat des Ärzteteam annehmen. Gegen eine ärztliche Entscheidung kann kein Protest eingelegt werden.  
**Die medizinische Entscheidung kann nicht überstimmt werden.**

### 16. Wettkampfgericht

Das Wettkampfgericht besteht pro Ring aus einem Hauptkampfrichter, einem Kampfleiter, zwei bis drei Punktrichter und einem Zeitnehmer. Diese Personen haben unterschiedliche Aufgaben.

#### **Hauptkampfrichter**

Ein Hauptkampfrichter hat genau die gleichen Befugnisse wie der Ringrichter und die Punktrichter. Er überwacht, ob korrekte und richtige Entscheidungen getroffen werden.

Darüber hinaus ist der Hauptkampfrichter in der Lage, einen Kampf zu unterbrechen, wenn der Ringrichter nicht eine Gefahr für einen Kämpfer nicht erkennt, auf Anraten des offiziellen Arztes oder nach eigenem Urteil. Ein Hauptkampfrichter ist befugt, einen Kampf zu werten oder als Ringrichter zu fungieren. Der Supervisor ist die Autorität, das Ergebnis zu ändern.

#### **Kampfleiter**

Ein Kampfleiter ist in der wichtigsten Position, um einen Kampf zu beurteilen. Ein Kampfleiter muss während eines Kampfes im Wettkampfbereich sein.

#### **Punktrichter**

Ein Punktrichter ist berechtigt, einen Kampf zu bewerten. Die insgesamt drei Punktrichter, jeder für drei verschiedene Richtungen an der Ringseite sollen während eines Kampfes anwesend sein.

#### **Zeitnehmer**

Der Zeitnehmer muss eine genaue Zeit mit einer Stoppuhr zählen und diese ansagen.

Alle Kämpfe werden nach jeder vom Zeitnehmer gezählten exakten Sekunde durchgeführt. Zeitnehmer. Der Zeitnehmer läutet eine Glocke (Gong), um den Beginn eines Kampfes auf das Signal des Punktrichters hin, und auch um das Ende des Kampfes anzukündigen.

Es soll einen Zeitnehmer an der Seite des Rings geben.



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

### 17. Tapes und Bandage

Kämpfer dürfen kein anderes Material als Tape und Bandagen an ihren Knöchel und an anderen Teilen der Hände sind Handbandagen erlaubt, die maximal Länge 5 Meter. Strukturen mit Tape sind nur für Kämpfe der Klassen A und B erlaubt. Alle Umhüllungen dürfen nicht übermäßig sein. Der Hauptkampfrichter kann jede Handbandage als übermäßig erachten. Bei internationalen Meisterschaften muss vor dem Kampf eine Unterschrift vom Hauptkampfrichter vorliegen

### 18. Protest

Der Ablauf eines Turniers darf nicht durch einen Protest behindert oder verzögert werden. Kein Kämpfer, Coach, Trainer und/oder Manager darf Einspruch gegen Entscheidungen des Hauptkampfrichters oder der Punktrichter erheben.

Bei Punkt Urteilen kann kein Protest eingelegt werden. Es kann nur ein schriftlicher Protest gegen den Verstoß gegen die Regeln eingelegt werden. In diesen Fällen entscheidet der Hauptkampfrichter, ob ihm stattgegeben werden kann. Jede Anfechtung muss ohne Aggression und durch den Trainer des Kämpfers oder Teammanager erfolgen. Die zusätzliche Anwesenheit einer anderen Person ist nur auf Einladung des Hauptkampfrichter möglich. Wenn ein aggressives Verhalten stattfindet, wird der Protest nicht bearbeitet.

### 19. Doping

Um das Prestige und die einseitige Fairness der Kick-Unified Rules zu gewährleisten, sind alle Kämpfer verpflichtet, sich auf Aufforderung des Veranstalters einem Dopingtest zu unterziehen.

Ein positiver Dopingtest führt zu Strafen, die die Einziehung von Titel und Preisgelder. Darüber hinaus wird ein Kämpfer auch nach den Regeln des nationalen Verbandes bestraft.

### 20. Regeln für Minderjährige

Alle Minderjährigen benötigen für die Teilnahme an den Wettkämpfen eine Bescheinigung der Erziehungsberechtigten. Der Trainer kann vorübergehend ein Dokument mit Unterschrift ausstellen, aber nur, wenn der Verein davon Kenntnis hat.

### 21. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern

Wenn Kämpfer aus verschiedenen Altersklassen einen Wettkampf bestreiten, gilt nach den Bestimmungen der niedrigeren Alterskategorie.



## Wettkampfordnung Leichtkontakt

### 22. Schutzregeln für Frauen

Frauen, die schwanger sind oder eine mögliche Schwangerschaft haben, dürfen nicht an Wettkämpfen des Kampfsports teilnehmen.

### 23. Auslegungsregel

Alle weiteren Angelegenheiten, die nicht in dieser Wettkampfordnung beschrieben werden, sollen am Turniertag durch die Wettkampfleitung entschieden werden. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

Version 1.0 vom 24.02.2022. Alle vorherigen Versionen der Wettkampregeln Leichtkontakt (WOLK) werden mit der Veröffentlichung dieser Version ungültig.

Verfasst von Andreas Brinkmann.

