

Kickboxen Reglement

Artikel 1

Allgemeines

Handschutz:

Die Handschuhe dürfen erst im Ring vor dem Hauptkampfrichter angezogen werden. Bei Profititelkämpfen ist es gestattet, die Handschuhe in der Kabine unter Aufsicht anzuziehen, nach Schließung und Vertapeung sind sie offiziell zu versiegeln. (Mit einem wasserfesten Stift wird auf der Vertapeung mit der Unterschrift eines Delegierten oder Hauptkampfrichters versiegelt.) Dann dürfen sie nur noch im Beisein eines Delegierten oder nach dem Kampf geöffnet werden.

Eine Missachtung dieser Klausel führt zur sofortigen Disqualifikation des Kämpfers.

Fußschutz:

Mit elastischer gleich bleibender Schutzfunktion, die über der gesamten Zeit nicht ihre Wirkung verliert. Er muss den gesamten Fuß bedecken und darf nicht wegrutschen. Er muss hygienisch sein.

Im Vollkontakt ist der Fußschutz Pflicht. Im Kickboxen ist das Tragen freigestellt, jedoch müssen sich die Kämpfer einigen.

Schienbeinschutz:

Der Schienbeinschutz darf im Vollkontakt getragen werden, dann jedoch nur mit langer Hose. Er darf keine harten Einlagen aufweisen.

Tiefschutz und Bandagen:

Der Tiefschutz ist unter der Hose zu tragen. Hat der Kämpfer beim Betreten des Ringes keinen Tiefschutz an, so hat er zwei Minuten Zeit diesen zu beschaffen, sonst erhält sein Gegner kampflos den Sieg zugesprochen. Bei A-Klasse ist zu warten bis der Kämpfer korrekt im Ring steht. Bandagen sind ohne Einlagen zu vertapepen. Die Sicherheitsausrüstung ist vom Hauptkampfrichter vor jedem Kampf zu überprüfen.

Kämpfer unter 16 Jahren

Müssen mit Kopfschutz und Schienbeinschutz kämpfen.

Artikel 2

Gewichtsklassen

Gewichtsklassen Frauen

(-50kg)
(-56kg)
(-62kg)
(-66kg)
(-70kg)
(+70kg)

Die Wiegung ist mindestens zwei Stunden vor der Veranstaltung. Das Wiegen obliegt nur dem Hauptkampfrichter. Bei Gala's ist ein Wiegen am Vortag möglich. Die Rahmenkämpfe können am Veranstaltungstage gewogen werden. Es gibt keinerlei Gewichtsfeilscherei, jeder Kämpfer hat sein genaues Gewicht auf das Gramm genau zu bringen. Es gibt Ausnahmen bei Anfängerkämpfen, wo eine Gewichtsabweichung von +/- 1,0 kg in den Gewichtsklassen im Bereich der Duldung und im Ermessen des Hauptkampfrichters liegt.

Gewichtsklassen der Männer

53,2 kg	Atomgewicht
55,0 kg	Fliegengewicht
56,8 kg	Bantamgewicht
58,6 kg	Federgewicht
60,4 kg	Leichtgewicht
62,7 kg	Superleichtgewicht
65,0 kg	Leichtweltergewicht
67,2 kg	Weltergewicht
70,0 kg	Superweltergewicht
72,7 kg	Leichtmittelgewicht
75,5 kg	Mittelgewicht
78,6 kg	Supermittelgewicht
81,8 kg	Leichtschwergewicht
85,0 kg	Leichtcrusiergewicht
88,6 kg	Crusiergewicht
92,2 kg	Schwergewicht
+92,3 kg	Superschwergewicht

Artikel 3

Übergewicht

Kommt ein Kampf in der C-Klasse durch Übergewicht nicht zu stande, muss der Kämpfer mit dem Übergewicht die Fahrkosten des Gegners erstatten. Das gleiche zählt bei unendschuldigtem Fernbleiben. Hat ein Kämpfer in der B- oder A-Klasse nicht sein Gewicht und kommt aus diesem Grunde kein Kampf zu stande, trägt der Kämpfer mit dem Übergewicht die Fahrkosten und Übernachtung seines Gegners und 25% seiner Gage. Kommt der Kampf trotz Übergewicht zu stande, zahlt der Kämpfer mit dem Übergewicht 5,00€ pro 100gr. Bei Titelkämpfen wird dem Titelhalter mit Übergewicht der Titel aberkannt. Kommt der Kampf trotzdem zu stande, wird es nicht als Titelkampf gewertet. Liefert der Herausforderer einen guten Kampf und gewinnt, kann ihm der Titel zugesprochen werden. Schadensforderungen des Veranstalters an den Kämpfer mit Übergewicht bei Hauptkämpfen werden in den Kampfverträgen fest gehalten.

Artikel 4

Kampfklassen Kickboxen und Fullcontact

C - Klasse Kämpfer ab 6 gewonnenen Kämpfen dann B

B - Klasse Kämpfer ab 8 gewonnenen Kämpfen dann A

Wechselt der Kämpfer in eine nächst höhere Kampfklasse, gibt es kein Zurück mehr in die niedrigere Klasse.

Kickboxen A - Klasse Kämpfer die eine Kampfrundenzahl ab 7 x 2 Minuten bestreiten.

Artikel 5

Rundenzeiten Kickboxen und Fullcontact

Männer Kickboxen und Fullcontact:

C - Klasse 3 x 2 Minuten

B - Klasse 5 x 2 Minuten

Kickboxen Frauen:

B - Klasse 4 x 2 Minuten

Männer Kickboxen und Fullcontact

A - Klasse Prestigekampf o. Landestitel
7 x 2 Minuten

A - Klasse Europatitel 9 x 2 Minuten

A - Klasse Welttitel 12 x 2 Minuten

Kampfpausen zwischen den Runden betragen 1 Minute.

A-Klasse Frauen Kickboxen und Fullcontact

A - Klasse Prestige o. Landestitel 5 x 2 Minuten

A - Klasse Europatitel 7 x 2 Minuten

A - Klasse Welttitel 10 x 2 Minuten

Rundenpausen gelten wie bei den Männern.

Artikel 6

Kampftechniken

Fullcontact und Kickboxen

Fausttechniken

Jab Faustschlag mit der vorderen Hand

Punch Faustschlag mit der hinteren Hand

Hook Haken

Fußtechniken - Kickboxen

Frontkick Vorwärtsfußtritt

Sidekick Seitenfußtritt

Roundhousekick Halbkreisfußtritt

Hookkick Hakenfußtritt

Crescentkick Kreisfußtritt mit Innen-/Außen-
-Fußkante

Jumpkick Sprungfußtritt

Axekick Axtfußtritt auch gesprungen

Low Kick Trefferfläche auf dem vorderen und
hinteren Bein.
(Innenseite und Außenseite des
vorderen und hinteren
Oberschenkels.)

Tritte zu den Knien oder Gelenken sind nicht
zulässig und müssen geahndet werden.

Tritte mit dem Schienbein sind im Fullcontact
oberhalb der Hüfte erlaubt.

Low Kicks sind nur im Kickboxing, nicht im

Fullcontact zulässig. Fußfeger sind erlaubt.
Backfist (Drehschlag mit der Faust) ist nur beim
Kickboxen zulässig.

Artikel 7

Internationaler Sportpass

Mit dem Besitz eines Internationalen Sportpasses der WKO ist man überall auf der Welt bei Veranstaltungen der WKO/IPTA/IKBO startberechtigt. Bei anderen Verbänden obliegt die Entscheidung dem anderen Verband, Veranstalter, Repräsentanten oder Präsidenten der Organisation. Alle Kämpfe sind im Pass einzutragen und der Geschäftsstelle zu melden. Das zählt auch für die Kämpfe in anderen Verbänden.

Achtung Warnung!

Es ist nicht gestattet den Internationalen Sportpass nachzuahmen, nachzudrucken oder auszugsweise zu verwenden. Verstöße dieser Art werden mit einer Schadensersatzklage geahndet. Gerichtsstand ist Hamburg.

Die WORLD KICKBOXING ORGANISATION

Datenfälschung und Falschangaben des Kämpfers werden je nach Vorfall geahndet. Hierzu überträgt die WKO dem Repräsentanten des zu vertretenden Landes die Art der Bestrafung. (Strafkatalog)

Mit dem Kampfpass ist behutsam umzugehen. Er enthält wichtige Daten, Erfolge, Kampfsergebnisse, Sperren und nützliche Hinweise.

Bei fehlen einer Seite ist der Kampfpass ungültig und an den Repräsentanten zurückzusenden. Der Kämpfer erhält mit einem unvollständigen Pass keine Startberechtigung. Es muss ein Neuer ausgestellt werden.

Im Kampfpass muss der Name, Geburtstag, Foto, medizinische Untersuchung (Zeitabstand ein Jahr), Landeseintrag mit Stempel und Unterschrift vorhanden sein.

Erfüllt der Passinhaber nicht diese Kriterien, ist ein Start nicht möglich, es sei denn der Pass kann in seiner Vollständigkeit gebracht werden.

Der Kampfpass ist beim Wiegen dem Hauptkampfrichter zu übergeben.

Ist der Kampfpass auf einer der Seiten voll, ist ein neuer Pass beim zuständigen Repräsentanten des Landes zu beantragen.

Artikel 8

Das Punkte System / Wertung

Gepunktet wird nach dem 10er System, das heißt jeder Kämpfer bekommt nach Ende der Runde zwischen 7 und 10 Punkten. Dem Kämpfer sind diese je nach Treffer, Technik, Dynamik und unter Beachtung der Minuspunkte zuzuordnen. Der Punktstand sollte nicht niedriger als 7 Punkte sein.

Mögliche Wertungsbeispiele:

Bei 10 zu 10 Punkten:

Wenn nicht feststellbar ist, wer der Beiden der Bessere ist.

Bei 10 zu 9 Punkten:

Wenn der Kämpfer mit 10 Punkten sich einen leichten Vorteil gesichert hat, indem er zielsicherer war, besser traf oder mehr Dynamik entwickelte.

Bei 10 zu 8 Punkten:

Wenn der Kämpfer mit 10 Punkten seinen Gegner technisch oder dynamisch deklassiert, und den Kampfverlauf voll bestimmt.

Bei 10 zu 7 Punkten:

Dieser Punktstand oder noch niedriger ist nur noch durch einen Knockdown oder Minuspunkt (unerlaubte Techniken, verbotene Aktionen) zu erreichen.

Der Minuspunkt:

Der Minuspunkt ist vom Hauptkampfrichter wie folgt zu vergeben:

Verwarnung:

Bei der ersten Verwarnung bekommt der Kämpfer einen Minuspunkt, bei der zweiten gibt es zwei Minuspunkte. Er stoppt die Zeit, hält den betroffenen Kämpfer an der Hand fest und schickt seinen Gegner in eine neutrale Ecke. Dann signalisiert er jedem Punktrichter einzeln, mit der geschlossenen Faust und Daumen nach unten den Minuspunkt und zeigt denn Grund dafür an.

Ein Kämpfer kann in einem Kampf nur zweimal einen Minuspunkt erhalten, beim dritten Mal ist der Kampf wegen unsportlichem Verhalten sofort abzubrechen, er wird disqualifiziert.

Disqualifikation:

Bei einer Disqualifikation wird dem Kämpfer 50% der Gage abgezogen. Diese 50% die abgezogen werden, erhält der Verband.

Bei einem Knockdown:
(anzählen bis acht, dann muss der Kämpfer seine Kampfbereitschaft durch erhobene Hände zur Deckung bekunden. Ist das nicht der Fall, wird der Kampf abgebrochen)

Knockdown:

Bei einem Knockdown erhält der Kämpfer automatisch einen Minuspunkt.

Artikel 9**Wettkampfsprache**

Die Wettkampfsprache besteht aus:

Fight - Beginn des Kampfes

Break - Unterbrechung des Kampfes
(Zeit läuft weiter)

Stopp - Unterbrechung des Kampfes
(halten der Zeit „Time out“)

Artikel 10**Anwenden der Wettkampfsprache**

Fight:

Der Kampf beginnt in jeder Runde erst nachdem der Hauptkampfrichter das Kommando "fight" erteilt hat. Sollte einer der Kämpfer vor dem Kommando den Kampf eröffnen, hat der Hauptkampfrichter das Recht einen Minuspunkt zu vergeben. Geht der Gegner bei diesem Angriff zu Boden und wird ausgezählt ist der Verursacher zu disqualifizieren.

Break:

Der Kampf wird mit den Worten Break gestoppt. Die Zeit läuft dabei weiter. Die Kämpfer haben sich sofort zu trennen und nach dem Kommando fight wieder den Kampf zu beginnen.

Stopp:

Der Hauptkampfrichter benutzt das Stopp um die Zeit anzuhalten, damit er Verunreinigungen (Blut u.s.w.) entfernen lassen kann und um Minuspunkte zu vergeben. Er nimmt dazu Blickkontakt mit dem Zeitnehmer auf und signalisiert ihm mit der linken Hand waagrecht haltend und die rechte Hand unter der linken senkrecht haltend (sieht aus wie ein großes T), und mit dem Worten Stopp das die Zeit anzuhalten ist. Der Kampf beginnt dann wieder mit den Worten fight.

Artikel 11

Kleidung des Kampfrichterteams

Die Kampfrichter haben eine schwarze Hose und schwarze Sportschuhe, ein offizielles Juryhemd mit einer schwarzen Fliege zu tragen. Auf dem Hemd hat ein Wappen der WKO zu sein.

Der Hauptkampfrichter hat nichts an sich zu tragen, das die Kämpfer beim Break verletzen könnte.

Der Hauptkampfrichter hat Desinfektionshandschuhe auf Grund der Infektionsgefahr und Hygiene zu tragen.

Artikel 12

An- und Auszählen des Kämpfers (Knockdown)

Das Anzählen ist eine Schutzmaßnahme für den Kämpfer und kein Tadel.

In den Kampfklassen Amateure C und B

ist der Kampf nach dem zweiten Knockdown in einer Runde oder nach dem dritten im gesamten Kampfverlauf zu beenden. Der Kampf endet mit einen technischen K.O.

Nach dem zweiten Knockdown stoppt der Kampfrichter die Zeit, holt den Ringarzt zu sich und

der Ringarzt entscheidet dann, ob der Kampf fortgesetzt wird oder nicht. Wenn nicht fortgesetzt wird, endet der Kampf durch technisches K.O.

In der Kampfklasse A

ist der Kampf nach dem dritten Knockdown in einer Runde oder nach dem vierten im gesamten Kampfverlauf zu beenden. Der Kampf endet mit einem technischen K.O.

Nach dem dritten Knockdown stoppt der Kampfrichter

die Zeit, holt den Ringarzt zu sich und der Ringarzt entscheidet dann, ob der Kampf fortgesetzt wird oder nicht. Wenn nicht fortgesetzt wird endet der Kampf durch technisches K.O.

Auch nach einem technischen K.O. ist eine Kontrolle vom Ringarzt erforderlich. Er entscheidet dann je nach Ursache die Kampfsperre.

Der Kämpfer wird wie folgt angezählt:

Bei einem Knockdown zählt der Richter immer bis acht an, durch heben der Hände signalisiert dann der Kämpfer, dass er den Kampf wieder aufnehmen kann. Der Richter entscheidet dann je nach Lage und Schwere des Treffers ob er ihn auszählt oder weiter kämpfen lässt. Wenn der Kämpfer nicht in der Lage ist seinen Kampf fortzusetzen zählt dann der Richter weiter bis 9 und beendet auf 10 den Kampfverlauf durch K.O.

Während des Anzählens läuft die Zeit weiter.

Dem Kampfrichter obliegt es anzuzählen:

- wenn ein Teilnehmer in den Seilen hängt,
- wenn sich ein Teilnehmer in Schwierigkeiten, durch Verletzung oder einem schweren Treffer am Kopf befindet,
- wenn der Teilnehmer nicht mehr in der Lage ist sich zu verteidigen,
- wenn der Teilnehmer seine Deckung nicht mehr halten kann und mehrere Treffer nehmen muss,
- wenn der Teilnehmer durch Erschöpfung ohne Deckung taumelt,
- wenn ein Teilnehmer durch ein Foul getroffen wurde und den Kampf nicht sofort fortsetzen kann.
- wenn ein Teilnehmer zu Boden geht durch stolpern, wegrutschen und nicht gleich wieder in Kampfstellung geht.
- wenn ein Teilnehmer aus dem Ring fällt und nicht gleich wieder zurückkehrt,
- wenn sich ein Teilnehmer außerhalb der Ringseile befindet und nicht sofort wieder kampfbereit ist,
- wenn der Kampfrichter der Meinung ist, dass es gefährlich für den Teilnehmer wird.

Bei einem schweren K.O. ist ein Anzählen nicht mehr nötig, der Hauptkampfrichter beendet sofort

den Kampf, in dem er die Hände hoch nimmt und überkreuz schwenkend „out“ von sich gibt.

Danach ist sofort der Ringarzt zur Untersuchung zur Stelle. Und er legt auch für diesen K.O. die Schutzsperre für den Kämpfer fest.

Bei einem Knockdown, bei dem ein Kämpfer zu Boden geht, ist bis 8 anzuzählen, und bei nicht Erreichen der Kampfposition bis 10 weiterzuzählen und der Kampf durch K.O. zu beenden.

Artikel 13

Schutzsperren

Die Sperren zählen nur für Kopf-KO

1. KO 6 Wochen Sperre
2. KO 3 Monate Sperre
3. KO 6 Monate Sperre mit anschließender Untersuchung durch den Verbandsarzt.
4. KO 12 Monate Sperre und anschließender Untersuchung durch den Verbandsarzt und offiziellen Kommission ob der Kämpfer seine Kampferlaubnis entzogen wird.
5. KO sofortige Entziehung der Kampferlaubnis.

Achtung!

In den Kampfklassen Amateure C und B

ist der Kampf nach dem zweiten Knockdown in einer Runde oder nach dem dritten im gesamten Kampfverlauf zu beenden. Der Kampf endet mit einem technischen K.O.

Nach dem zweiten Knockdown stoppt der Kampfrichter die Zeit, holt den Ringarzt zu sich und der Ringarzt entscheidet dann, ob der Kampf fortgesetzt wird oder nicht. Wenn nicht fortgesetzt wird, endet der Kampf durch technisches K.O.

In der Kampfklasse A

ist der Kampf nach dem dritten Knockdown in einer Runde oder nach dem vierten im gesamten Kampfverlauf zu beenden. Der Kampf endet mit einem technischen K.O.

Nach dem dritten Knockdown stoppt der Kampfrichter die Zeit, holt den Ringarzt zu sich und der Ringarzt entscheidet dann, ob der Kampf fortgesetzt wird oder nicht. Wenn nicht fortgesetzt wird endet der Kampf durch

technisches K.O.

Auch nach einem technischen K.O. ist eine Kontrolle vom Ringarzt erforderlich. Er entscheidet dann je nach Ursache die Kampfsperre.

Es ist darauf zu achten, dass sofort die Kampfsperren einzutragen sind.
(Delegierter, 4. Punktrichter)

Der Delegierte hilft dem Hauptkampfrichter die Knockdowns zu zählen und bei den erfüllten Knockdowns den Abbruch anzuzeigen.

Artikel 14

Verbotene Aktionen

- Kopfstöße
- alle Bewegungen, die auf die Genitalien, bei Frauen auf die Brüste zielen
- alle Techniken auf Gelenke, Rücken und Hüfte
- Schlagen mit offenen Handschuhen auf das Gesicht, den Nacken und die Augen
- Schlagen mit der Schulter, Handgelenk, Ellenbogen und Handfläche
- beißen, spucken und kratzen
- Aktionen nach dem Break
- Schlagen, wenn der Gegner mit einer Hand auf dem Boden ist
- Unsportliches Verhalten
- halten und wegstoßen
- Zu tiefes Abtauchen im Kampf
- Werfen des Gegners.
- absichtliches Ausspucken des Zahnschutzes.
- Herunterziehen und drücken des gegnerischen Kopfes.
- Simulieren (Treffer des Gegners vortäuschen)
- Nichtbefolgung der Kommandos des Ringrichters
- Es herrscht absolutes Redeverbot der Kämpfer.

Spuckt der Kämpfer seinen Mundschutz aus, ist weiter zukämpfen und erst nach einem break die Zeit zu stoppen, um den Mundschutz von der Ringecke wieder gesäubert einsetzen zu lassen. Verliert der Kämpfer zweimal je Runde oder dreimal im gesamten Kampfverlauf den Mundschutz, bekommt er einen Minuspunkt ausgesprochen. Der Hauptkampfrichter hat dabei darauf zu achten, ob der Mundschutz absichtlich ausgespuckt wurde oder ob er herausgeschlagen wurde.

Bei einem Zeitstop hat der ungeschädigte Kämpfer immer in der neutralen Ecke zu stehen. Es ist nicht gestattet vor dem Verkünden des Urteils aus dem Ring zu steigen. Das Urteil der Offiziellen ist am Veranstaltungstag zu akzeptieren, ist der Kämpfer und sein Manager nicht mit dem Urteil einverstanden kann ein Protestantrag nach den üblichen Fristen gestellt werden. Verlässt der Kämpfer vor der

Urteilsverkündung den Ring, signalisiert er hiermit, dass er das Urteil akzeptiert. Ein Einspruch verliert somit seine Wirkung und kann nicht mehr angefochten werden.

Artikel 15

Sanktionen

Veranstaltung ohne Titelkämpfe	75,00 €
Deutscher Titel	100,00 €
Europa Titel	150,00 €
Welttitel	250,00 €
Gürtel	75,00 € 100,00 € 150,00 €
Jury	
Ringrichter	175,00 €
Punktrichter	75,00 €
Zeitnehmer	50,00 €
Hauptkampfrichter	75,00 €
Verbandsarzt	150,00 €

Artikel 16

Gagen

C-Klasse	0,30 € pro km für eine Strecke
B-Klasse	100,- € Niederlage 150,- € Sieg
A-Klasse	250,- € Niederlage 400,- € Sieg
Dt. Titelverteidigung	750,- € für Titelverteidigung
Europatitelverteidigung	1000,- € für Titelverteidigung
Welttitelverteidigung	1500,- € für Titelverteidigung