



ISKA Deutschland Amateur Reglement Semi-Kontakt (Point Fighting)

Stand Januar 2015

ISKA Deutschland©

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 (Int. Rules Committee) 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 Germany 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-Germany bezogen werden.

Copyright ISKA Deutschland Davut Sidal (Präsident)

Hofrat Röhrer Str.12a in 86161 Augsburg

[Anmerkung zur vorliegenden Übersetzung aus dem Englischen:

Bei der vorliegenden Übersetzung wurde – ähnlich wie im englischen Original – groß teils auf die Verwendung von Genderspezifischen

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.

Inhalt

1. Teil – Allgemeines

1 ISKA / IRC / NRC

2 Kontrollen (Doping)

3 Registration (Sportpass, Lizenz, Identifikation)

4 Alterskategorien (Kinder, Junioren, Erwachsene, Veteranen, Masters)

5 Gewichtsklassen / Abwaage / Medizinische Untersuchung

6 Turnier- Organisation (Kampfflächen, Boxringe)

7 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Dress-Code)

2. Teil – Semi-Kontakt (Point Fighting)

1. Teil – Allgemeines

1. ISKA / IRC / NRC

1.1 (a) ISKA

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

Europasitz ist Birmingham/ England und Deutschlandsitz ist Augsburg/Bayern.

1.1 (b) IRC

Das IRC ist das *International Rules Committee*. Das IRC besteht aus dem *ISKA European Head Referee* plus 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 Stimmengleichheit wird eine

endgültige Entscheidung durch ein Handzeichen jedes einzelnen Präsidenten auf einen der stimmgleichen Kandidaten getroffen.

1.1 (C) NRC

Die NRC ist das National Rules Committee. Die NRC (executive Mitglieder) besteht aus dem ISKA Germany Präsidium, NRC Direktor und einem Kampfrichterobmann. Das NRC ist das höchste und allein entscheidende Gremium. Seine Aufgaben sind die Bearbeitung und Regelung aller betreffenden Fragen bei Regeln (Professional und Amateur) Protesten.

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. **Nicht den Tatamisportarten.**

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. Weiteres 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 150€ 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

a) Die Kampffläche 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 (ausnahme beim Point Fighting)

- a) Der Box-Ring muss der ISKA-Norm entsprechen.
- 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 3-4 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 und 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 Kämpfers 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.

Interessenkonflikt

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 Interessenkonflikt 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 Kampfflächen und/oder Ringen.

Kampfflächen-Supervisor (Area Supervisor)

1.8.20 Bei Veranstaltungen mit mehreren Kampfflächen oder Ringen ernennt der Head Referee Kampfflächen- Supervisors, welche die Vorgänge auf den jeweiligen Kampfflächen überwachen. Der Kampfflächen-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 Wettkampfbregeln agieren, und kann ihre Entscheidungen overrulen (überstimmen).

Proteste

1.8.22 Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees/Punkterichter 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 Kampfflächen-Supervisor oder Head Referee eingebracht werden:

1. Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Referees/Punkterichtern
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 eines Protests zulässig (siehe 1.8.23)

1.8.25 Ein Protest verhindert den Fortgang eines laufenden Wettkampfes nicht (ausser Finale). 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 office@iska-germany 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 10 - 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 Protests rückerstattet.

Referee-Kleidung

1.8.28 Während der Vorrunden bis hin zu den Semifinalen ist ein schwarzes Polo T-Shirt mit dem Aufdruck "REFEREE" erlaubt.

Für die Finale und für Titeltkämpfe müssen alle Referees schwarze Hosen, ein schwarzes Polo T-Shirt mit ISKA-Aufdruck tragen.

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-gestellten 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- Verfügung Stellung 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 Kampffläche kann größer als 36m², jedoch nicht mehr als 49m² sein. Nationale Veranstaltungen haben Kampfflächen 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 Unentschieden 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 Gewichtskategorien

Männer, Frauen

Kinder unter 12

Juniorinnen / Mädchen

Junioren / Jungen

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 (kein Lowkick) 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 Kopf 5 Punkte

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

2.1.5 Trefferzonen

- Hinterkopf (nur beim Absichtliches abdrehen)
- 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 Fege-technik 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 Fege-technik erfolgreich.

2.1.8 Wegen der höheren Punktebewertungen 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)
- 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)
- 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.
- Kreselfeger 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)
- Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)
- Handballenschläge
- Ellenbogenschläge

- sämtliche Würfe und Takedown-Techniken
- Stoßen mit den Armen
- Kicks auf die Beine
- Knie- und Kopfstöße
- Verwendung der Oberschenkel
- Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der Ausführung eines
- 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 „Stopp!“
- 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 Turnier-direktor 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.

Schuhe mit Schützer sind in Deutschland nicht erlaubt.

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 5m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Taping der Hände wird von der ISKA aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zu viel 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, Piercing, 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 einzige 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 Mehrheitsentscheidung 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 Deutschland geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der ISKA-Europe 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 „Stopp“ ruft.

Die Kämpfer kehren zu ihren Ausgangspunkt zurück, und der Center Referee zeigt die Anzahl der Offiziellen an, die eine wert bare 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 „Stopp“ 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 voneinander 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 „Stopp“, 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 „Stopp“, 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 „Stopp“ 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, Beide Hände vor den Beinen überkreuzen aber es war keine Wertung.
4. Der Kämpfer hat die Die offene Hand entlang der Kampffläche bewegen Begrenzung Übertreten.
5. Beide Kämpfer haben zugleich Beide Hände heben und beiden Kämpfern eine Wertung erzielt 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 Techniken aber auf die unerlaubte Trefferzone anzeigen
9. Blinde Technik (Ziel wurde Körper wegdrehen und Schlag ausführen, nicht angesehen) ohne zu schauen.
10. Halten oder Packen Den eigenen Arm packen und eine Haltetechnik nachahmen
11. Den Körper abdrehen Die Aktion nachahmen oder die Hand auf oder weglaufen 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 FÜR EINEN 1-RUNDEN-KAMPF

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

2.3.5 Das Area-Verwarnungssystem

FÜR EINEN 2-RUNDEN-KAMPF FÜR EINEN 1-RUNDEN-KAMPF

1. Verwarnung 1. Verwarnung
2. Verwarnung 2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt 3. Verwarnung = Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt 4. Verwarnung = Disqualifikation
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 ermahnend 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 ausgestreckten 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 Unentschieden 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 kann entscheiden, ob ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.

Ein Referee oder Judge kann nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und muss 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 Unentschieden 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.

werten den Sieger mit Handzeichen.