



ISKA Deutschland
Amateur Ring-Tatami
K-1 Sparring &
Leichtkontakt
Reglement

Stand Januar 2019

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.14 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

1.1 ISKA / IRC / NRC

1.2 Kontrollen (Doping)

1.3 Registration (Sportpass, Lizenz, Identifikation)

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

1.5 Gewichtsklassen / Abwaage / Medizinische Untersuchung

1.6 Turnier- Organisation (Kampfflächen, Boxringe)

1.7 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Dress-Code)

1.8 Proteste

1.9 Arzt / Medizinische Untersuchung

1.10 Sportler / Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb des Boxringes

1.11 Kampfausrüstung

1.12 Kämpfer und Sekundanten

1.13 Verwarnungen und Minuspunkte

1.14 ISKA Punktwertung

1.15 Aufgabe

1.16 Verletzungen im Kampf

1.17 Titel / Titelträger

1.18 Runden/Kampfdauer

2. Leichtkontakt (LCT)

3. K-1 Sparring (SPA)

1. Teil – Allgemeines

1.1 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.

1.1.2. 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.

Die IRC-Mitglieder werden alle zwei Jahre beim World Kongress 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 Kongress anwesenden Präsidenten sind gültig. Im Falle einer Stimmengleichheit wird eine endgültige Entscheidung durch ein Handzeichen jedes einzelnen Präsidenten auf einen der stimmungsgleichen Kandidaten getroffen.

1.1.3. NRC

Die NRC ist das National Rules Committee. Die NRC (exekutive 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. Doping

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.

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.

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 sowie die Börse einbehaltet werden.

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.

1.3 Registration, Sportpass, Lizenz.

1.3.1 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.
- g)** Lizenz-Freigabe durch den Supervisor. Bzw. ISKA Office.
- h)** Keinerlei Sperren durch andere Organisationen & Verbände.
- i)** Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben.

1.3.2 Eintrag im ISKA Sport Book

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

- a)** Ort, Datum und Name der Veranstaltung.
- b)** Disziplin und Platzierung des Kämpfers.

1.3.3 Identifikation der Wettkämpfer

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

1.3.4 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.**

1.4 Alterskategorien

Kinder Ein Kind ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 12 Jahre alt.

Jugendliche Ein Jugendliche ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 12 aber unter 15 Jahre alt. (12-14 Jahre)

Junioren 1 Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 14 aber unter 18 Jahre alt. (15-17 Jahre)

Junioren 2 Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 16 aber unter 21 Jahre alt. (17-21 Jahre)

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.

1.5 Gewichtsklassen/Abwaage

Die Gewichtsklassen können in verschiedenen Ländern abweichend sein.

Die Gewichtskategorien sind Richtlinien für den Verband und Ausrichter.

Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die Europäischen/Welt-Regeln beziehen (oder auf das angestrebte Turnier).

Offizielle Europäische Gewichtsklassen-Richtlinien sind nur als Leitfaden zu verstehen. Die Gewichtsklassen auf den Ausschreibungen sowie den Sportausweisen sind bindend.

1.5.1 Galas

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

Bei Übergewicht hat der Sportler max. eine Stunden Zeit sein Gewicht zu bringen.

Für jedes Kg (1000gr. Aufgerundet) muss der Sportler an die Gegenseite aus seiner Kampfbörse oder eigenen Kasse 100€ bezahlen.

Bei Titelfkämpfen ist die Abwaage am Vortag. Bei Übergewicht muss der Sportler am gleichen Tag binnen einer Stunde sein Gewicht bringen. Für jede Kontrolle ist eine Strafgebühr in Höhe von 100€ die Stunde an das Kampfgericht zu bezahlen!

Ist das Gewicht innerhalb zwei Stunden nicht erbracht wird die Börse ganz einbehalten um Kosten für Titelgebühren und weitere anfallende Kosten wie z.B den Gegner auszubezahlen. Ein Titelfkampf kann bei Übergewicht nicht stattfinden und als Titelfkampf bewertet werden. Um die Veranstaltung zu retten kann eine Prestigefight durchgeführt werden.

1.5.2 Turniere, Wettkämpfe

Die Abwaage muss mindestens eine Stunde vor dem ersten Kampf abgeschlossen sein.

Bei Übergewicht hat der Sportler die Chance in der nächst höheren Gewichtsklasse zu starten.

Jugendliche ab 12 Jahren, Junioren sowie Erwachsene haben ein Gewichtslimit von 0 Gramm Toleranz.

Kinder bis 12 Jahre haben eine Gewichtstoleranz von 500 gr., nur bei einer Abwaage am Tag des Events.

Kinder die sich ein oder zwei Tage vor einem Event wiegen lassen haben keine Gewichtstoleranz.

Wenn der Leiter des Waage Stützpunktes am Vortag auf dem Weg zum Event ist, kann die Waage max. zwei Tage vor Wettkampfbeginn durchgeführt werden.

1.6 Turnier Organisation (Kampfflächen, Boxringe)

1.6.1 Kampfmatte

- 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 Notfall-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

1.6.2 Box-Ring

- 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 4-5 Seilen umfasst werden.

d) 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 (+- 5cm) (13“) über der Ring-Plattform befinden, das oberste nicht weiter als 1.32m.

i) Alle Seile müssen mit einem weichen Material überzogen sein und mit Strips als Fallschutz befestigt sein.

j) Die Ring-Plattform selbst muss sich mindestens am Boden, 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
- Tisch-Stoppuhr, plus Hand-Stoppuhr in Reserve
- Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe, Holz)
- Reserve-Papier / -Bleistifte
- PC und Drucker sind zulässig
- Getränke für Kampfgericht
- Etiketten an den Tischen (wer sitzt wo?)
- Reinigungstücher

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 Notfall-Helfer zur Verfügung stehen.

o) Um mögliche Verletzungen zu vermeiden, muss für Kamera-Personal der Platz/Aufenthalt

auf der Ring-Plattform gekennzeichnet sein.

1.7 Referee-Lizenzen

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 zu klären. Während dieses Meetings können jedoch keine Regeln geändert werden.

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.

1.7.1 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

1.7.2 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

1.7.3 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.

1.7.4 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.

1.7.5 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

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

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

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

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

1.7.10 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.

1.7.11 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.

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

1.7.13 Head Referee 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.

1.7.14 Kampfflächen-Supervisor (Area Supervisor) 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.

Der Head Referee kann Referees austauschen, die offensichtlich nicht neutral oder gegen die offiziellen ISKA Wettkampfregeln agieren, und kann ihre Entscheidungen overrulen (überstimmen).

1.7.15 Referee-Kleidung

Während der Vorrunden bis hin zu den Semifinalen ist ein schwarzes Hemd mit dem Aufdruck "REFEREE" erlaubt.

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

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.

1.7.16 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 250 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.

1.7.16 Die Bezahlung der Referees entspricht der ISKA Germany Kampfrichterspesen.

1.7.17 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.

1.8 Proteste

Jeder Sportler hat ein Einspruchsrecht, wenn er nach dem Kampf beim Supervisor oder weiteren verantwortlichen Kampfgericht sein Anliegen (nur der Coach, ohne Begleitpersonen) anbringt.

Einsprüche werden vom ISKA Office oder Kompetentem bei Turnieren am Wettkampftag, bei Galas nach dem Event geprüft.

Die Kosten hierfür sind 150€, bei Pro Amateur Titel 200€.

Die Kosten werden bei Entscheidung über Fehlurteile **zurückerstattet**.

Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees/Punkterichter können keinem Protest unterliegen.

Die Entscheidung des offiziellen Arztes kann keinem Protest unterliegen.

1.8.1 Proteste sind nur in den folgenden Fällen zulässig und 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.
5. Ein Klassen unterschied bei mehr als 60% die dem Unterliegenden nicht zugesprochen wurde.

1.8.2 Videoaufzeichnungen sowie jegliche fotografischen Medien sind eines Protests zulässig. Unscharfe Aufzeichnungen sind nicht zugelassen.

Nach Anhörung beider Protestparteien und des involvierten Referees, fällt das ISKA Office 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.

Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team-Manager oder Coach des beteiligten Kämpfers geführt werden. Die ordnungsgemäße Prüfung eines Einspruchs setzt voraus, dass dieser ordentlich und sachlich gestellt wurde. Wer sich undiszipliniert und danebenbenimmt, im oder außerhalb des Boxrings, hat **kein Recht auf Einspruch**.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

1.9 Arzt / Medizinische Untersuchung

Die Minimum-Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Die Anwesenheit eines Erste-Hilfe-Teams bei Leichtkontakt oder Sparring Wettkämpfen ist verpflichtend und ausreichend!

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.

Kein medizinisches Personal = Kein Kampf!

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.

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.

Der offizielle Hauptkampfrichter hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffen. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden.

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

Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben.

1.10 Sportler / Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Kampffläche / Boxrings

1.10.1 Sportler

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.

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 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.

1.10.2 Verhaltensregeln

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 Kampfbeginn 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. Vor der Urteilsverkündung darf der Boxring nicht verlassen werden. Sonst kein Einspruchsrecht auf das Urteil!

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.

1.11 Kampfausrüstung

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

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein.

11.1 Ausrüstungen sind:

1. Individuell angepasster **Brustschutz** für alle Frauen.
2. Individuell angepasster **Tiefschutz** für alle Frauen und Männer.
3. **Fuss- und Schienbeinschutz** (nur in Leichtkontakt (LK). 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. Schienbein-Schützer Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
4. Individuell angepasster **Zahnschutz** (Mundschutz). Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz.
5. **Handbandagen** bis max. 5 Meter Länge sind freigestellt.
6. **Boxhandschuhe** bis 69.00 Kg. 8/10 Unzen, ab 69.00 Kg. 10 Unzen oder Höher für alle verpflichtend.
7. **Schienbein-Spannschützer** aus Kunstleder (keine Stoff Schienbeinspannschützer) in K-1 Sparring.
8. **Kopfschutz**. Es muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. (Kein PU-Schaum aus Semikontakt).

Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier-Direktor gestattet werden. Bei Internationalen Events sind Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz nicht erlaubt.

9. Hosen:

- Thai Short (Unter der Thai Shorts sind aus religiösen Gründen Leggings erlaubt. Männl. sowie weiblich)
- K-1 Short
- MMA Hose bis zum Knie
- Lange Hosen nur bei Leichtkontakt.

Hosen mit Hosentaschen, eingenähten Metallteilen, Reißverschlüssen etc. sind bei K-1, Kickboxing, OR, Fullcontact sowie Thaiboxen nicht erlaubt. Badehosen sind verboten!

10. **Brust-Körperschutz** bei Kindern und Jugendlichen in Leichtkontakt sind erlaubt.

12.2 Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer kann sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. 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.

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 Kampfesgeschehens behindern könnte.

1.12 Kämpfer und Sekundanten

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.

Vor der Urteilsverkündung darf der Boxring nicht verlassen werden. Sonst besteht kein Einspruchsrecht auf das Urteil!

1.12.1 Sekundanten

Die Sekundanten sollten ihre Kämpfer während der Rundenpausen unterstützen und beraten. Jeder Kämpfer darf eine Sekundanten auf der Matte oder zwei im Boxring haben.

Während der Runden darf keiner der Sekundanten den Ring betreten oder auf irgendeine andere Art den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes behindern oder stören, dies hat eine sofortige Disqualifikation und Beendigung des Kampfes zur Folge.

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 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.

Ringboden muss mit zusätzlichem Handtuch immer ebenfalls trockengewischt werden. Rutschgefahr für Kämpfer!!!

Kein Oheejjjj (wie beim Thaiboxen), kein klopfen auf dem Boxringboden sowie keine zu lauten Coachings.

Die Coaches müssen dann, falls sie diese Instruktionen mit angehört 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“).

1.13 Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stopp“ 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.

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.

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“ verwarnet 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 verbotenen Techniken und Aktionen ausgesprochen. Dies gilt auch für Coaches und Sekundanten.

Das Referee-Verwarnungssystem

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

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

1.13.1 Minuspunkte sind auch bei:

- Regelwidrige und wiederholte Fouls. Unkontrollierte Schläge oder Kicks
- verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle
- Wiederholendes ausspucken des Zahnschutzes.

- Probleme mit eigenem Equipment. Benutzen von fehlerhafter oder nicht-passender Schutzausrüstung
- Kratzen, Beißen, Spucken, Sprechen
- Mehrfaches verlassen der Kampffläche.
- Zeitgewinnungen in den Pausen nach Timeout sowie mehrfach sich fallen lassen. „Zeit schinden“
- Klammern des Gegners
- Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordination einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren.

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 verwarnet, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

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.

1.13.2 ABSICHTLICHES VERWEIGERN DES KAMPFES

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwarnet.

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.

1.14 ISKA Punktwertung

1.14.1 ISKA Punktwertungsregeln

Die ISKA Punktwertungsregeln sehen bei Kämpfen einer Maximal-Score von 10 Punkten und ein Minimal-Score von 8 Punkten vor.

Der Gebrauch von Klickern, 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 Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Körper - 2 Punkt
- Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Kopf - 3 Punkt
- Jeder erlaubte Sprungkick zum Körper - 3 Punkte
- Jeder erlaubte Sprungkick zum Kopf - 5 Punkte
- Lowkicks in K-1 Sparring – 1 Punkt

Die Judges müssen ihre Kampfbewertung nachfolgenden Richtlinien begründen:

- Beste Technik
- Effektive Paraden und Konter
- Beste Kombinationen, Aktivität
- Kampfgeist und Initiative
- Guter Sportsgeist und Fairness und Disziplin im und am Boxring
- Anzahl der klar erzielten Treffer
- Anzahl der Minuspunkte und Niederschläge
- Verteidigungsverhalten
- Kampfverständnis
- Styl bezogen Kämpfen
- Bestes Verteidigungs-Verhalten
- Bestes Angriffs-Verhalten
- Bestes Kontern
- Beste Ausnutzung des Ringes
- Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen
- Anzahl der erfolgreichen Kicks
- Fitness und Kondition des Kämpfers bei Rundenende
- Siebzig Punches aber keine Kicks hat mit **Kick**boxen nichts zu tun und sollte auch dahingehend bewertet werden. Es gibt bei generell keine Minimum-Kick-Regel. „Kicking Judges“ werden daher nicht benötigt. Der Kampfrichter kann Styl bezogen werten. Kicks & Knie Treffer sollten höher bewertet als Fausttreffer

Um Punkte zu erzielen, müssen die 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.

1.14.2 Punktwertung und Punkte

Die Entscheidungen sollten sich auf folgende Richtlinien begründen:

Sieg nach Punkten (P)

Wenn kein Kämpfer dominiert und die Runde unentschieden ist, ergibt sich eine 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 gegeben hat.

Wenn wegen eines Regelverstoßes („Foul“) eine Verwarnung gegeben wird, müssen die Judges diese sofort mit dem Buchstaben W (für „**W**arning“) 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 die Scorecards einen Punkt 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 „**M**inus 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 von dem 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 den Scorecards abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. ein 10:9 wird ein 10:8 wegen des Anzählens)

Bei Kampfsende 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.

Bei Titelfkämpfen werden die Kampfunden einzeln bewertet.

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 „**J**udges Minus“) in der Punktwertung des Kämpfers vermerken und seine Begründung für diese Entscheidung dazu festhalten.

Dies bedeutet einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer.

Bei Turnieren darf kein Unentschieden gewertet werden.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines „Fouls“ vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.

1.15 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 stop the contest” (RSC)

Der Referee kann einen Kampf beenden, wenn ein Kämpfer eindeutig unterlegen ist oder er/sie nachfolgenden 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/Sani zu Rate ziehen!

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 Sicherheitsausrüstung 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.

1.16 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.

Der Center Referee kann nicht alleine entscheiden.

Den Verletzten kann bis zur 5 min eine Pause gewährt werden bevor eine Mehrfachentscheidung oder Arztentscheidung zugezogen wird.

Zwischen den 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 -fertig gekämpfte 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 Turniers-modus 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. Nichtfertiggekämpfte 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 ein Foul 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 kann entscheiden, dass 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.

1.17 Titel / Titelträger ProAm.

Nach einem ProAm. Titelkampf können sich die Gewinner des Kampfes Deutscher Meister, Europa Meister, Intercontinental Champion oder Weltmeister nennen.

Titel können bei Fehlurteilen oder Einsprüchen die nach Punkt 1.9 über das ISKA Büro statgeben werden, wieder entzogen werden. Hierbei muss der Champion Gürtel nach einem erfolgten Urteil wieder an das ISKA Büro ausgehändigt werden.

Der Sportler hat die Pflicht den errungenen Titel innerhalb von 12 Monaten zu verteidigen um die volle Leistung/Regel z.B. bei einem Unentschieden den Titel weiterhin als Alter und-Neuer Champion zu halten. Bei Titelverteidigungen nach 12 Monaten kann der Sportler nach einem Unentschieden den Sieg nicht für sich beanspruchen und muss in eine Extraround in der keiner der Seitenrichter ein Unentschieden werten darf.

Sportlern ohne Titelverteidigung nach 12 Monaten wird der Titel entzogen und Vacant gestellt. Dennoch haben sie die Möglichkeit sich als Ranking Nummer 1 für diesen Titel zu stellen, sofern das ISKA Büro aus Gründen z.B. keine Mitgliedschaft, Entscheidungen über die Rangliste, Sperren etc., keine Einsprüche dagegen erhebt.

Nach 18 Monaten wird der Champion als Inaktive eingestuft und muss einen Sieg nachweisen können.

Sportler die Titelträger sind müssen bei Kampfangeboten in Ihrem Vertrag festhalten, dass Sie bei Titelverteidigungen freigestellt werden. Wenn der Sportler eine 4 Wochen vorher angekündigte Titelverteidigung nicht antreten kann, wird der Titel Vacant gestellt. Dies gilt auch für Internationale Aktivitäten.

1.18 Runden/Kampfdauer

- Pro Amateur Titelkämpfen 5 Runden zu je 2 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.
- Auf Turnieren bei 2x2 min bei Erwachsene und 2x1,5min bei Kindern bis 12 Jahre

2. LEICHTKONTAKT (LCT)

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 Kampfmatten abzuhalten.

Promotoren sollten dennoch darauf achten, diese Disziplin im Ring durchzuführen.

Der Kampfstil sollte „Boxen mit Kicks“ sein. Die angewandte Schlagstärke sollte einer Sparring Schlagstärke sein. 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.)

2.1. Trefferzonen

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

2.2 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 ANGRIFFSSTECHNIKEN GEZÄHLT WERDEN.

- 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)
- vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden.
- Aufwärtshaken - Uppercut (zu Körper und Kopf, mit Kontrolle)

2.3 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“) und Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)
- Handballenschläge
- Ellbogenschläge
- 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
- alle „blinden“ Techniken

2.4 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 „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.

, der Zeitnehmer und alle Judges bereit sind, bevor er die Hand hebt und „Fight“ ruft.

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:

- Verwarnung des Kämpfers
- Punkteabzug
- Disqualifikation des Kämpfers

3. K1 Sparring (SPA)

Das K1 Sparring ist eine Vorstufe zum K1 Kickboxen. Hierbei werden die Techniken zwar explosiv und kraftvoll ausgeführt aber nicht mit voller Kraft. Die Techniken sollen nur mit leichtem (Touch) Kontakt treffen. Es werden nur saubere und kontrollierte Techniken gewertet. Die Kämpfe finden entweder auf Matten (Tatami) oder im Boxring statt.

Die Kampfzeit beträgt 2 Runden á 1,5 Minuten bei Kindern und 2 Runden á 2min bei

Jugendlichen und Erwachsene.

Der Kampf wird von einem Kampfrichter und zwei Punktrichter geleitet und bewertet. Ein Sieg durch „Niederschlag“ (knock down) ist nicht möglich.

3.1 Trefferzonen

- Kopfseite, Gesicht, Kinn (von unten), vorderer Oberkörper, seitlicher Oberkörper, Innen- und Außen Oberschenkel.

3.2 Verbotene Zonen

- Hinterkopf, Schädeldach, Hals, Arm, Hand, Rücken, Nierenbereich
- Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels und Innen und Außen Oberschenkel)
- 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 Fege-Technik erfolgreich.
- Die Punktwertung sollte sich nicht ausschließlich an Angriffstechniken orientieren. Verteidigung, Geschicklichkeit im Ring, Fitness etc. sollten genauso hoch bewertet werden.

3.3 Erlaubte Techniken

- vorderer Faustschlag - Jab
- hinterer Faustschlag – Punch
- 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)
- Halbkreis-Kicks (Low Kicks) zur Innen und Außen Oberschenkel)
- Kniestöße zum Oberkörper und Seitenbereiche des Oberkörpers(kein Clinch) und kein halten
- 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)
- vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden.
- Aufwärtshaken - Uppercut (zu Körper und Kopf, mit Kontrolle)

3.4 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 und Takedown-Techniken

- Stoßen mit den Armen
- Kicks auf die Beine (Ausgenommen Innen – und Außen Oberschenkel)
- Kopfstöße
- Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen
- alle „blinden“ Techniken

3.5 Verbotene Aktionen

- Fluchen und 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 „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.

Stand: Januar 2019