



# **ISKA Deutschland PRO.**

## **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 PRO. Status (Definition)
- 1.3 Kontrollen (Doping)
- 1.4 Lizenze, Identifikation;
- 1.5 Alter ( Erwachsene, Veteranen, Masters)
- 1.6 Gewichtsklassen / Abwaage
- 1.7 Kampffläche Boxring;
- 1.8 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Dress-Code)
- 1.9 Proteste
- 1.10 Arzt / Medizinische Untersuchung
- 1.11 Sportler / Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb des Boxringes
- 1.12 Kampfausrüstung
- 1.13 Kämpfer und Sekundanten
- 1.14 Verwarnungen und Minuspunkte
- 1.15 ISKA Punktwertung
- 1.16 Aufgabe (SUR)
- 1.17 Sieg durch „Walk-Over“ (WO)
- 1.18 Die Drei-Niederschläge-Regel („Three Knockdown Rule“), Niederschläge
- 1.20 Verletzungen im Kampf
- 1.21 Titel / Titelträger

## **2. Teil – K-1 Regeln**

## **3. Teil – Kickboxen mit Lowkicks (Freestyle) KBX – 'Kickboxen mit Lowkicks' Regeln**

## **4. Teil – Thaiboxen TBX – Thaiboxen-Regeln**

## **5. Teil – Oriental Rules OR – 'Oriental Rules'**

## **6. Teil – Voll-Kontakt / 1 FCT – Voll-Kontakt Regeln (Full Contact Rules)**

## **7. Runden**

# 1. Teil – Allgemeines

## 1. ISKA / IRC / NRC

### 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 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.

#### 1.1.3. 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 Pro-Status

**1.2.1** Der Begriff "Pro" bezieht sich auf alle Kämpfer in den Voll-Kontakt; Oriental; K-1; MMA; Kickbox- oder Thai-Box-Disziplinen.

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

- Der Kämpfer unterliegt einem professionellen Vertrag. (z.B. K-1, Bellator, Glory, One-Championships, Enfusion, UFC) nicht aber den Undercard!

- Der Kämpfer hat an einer Galas mit mehr als 5 Runden teilgenommen. (ausser den Extraround im Semi Pro)
- Der Kämpfer hat an einer Galas mit mehr als 5 Runden mit 3 min. teilgenommen.
- Der Kämpfer wird auf einer Pro-Rangliste der folgenden oder ähnlichen Organisationen geführt. **ISKA, NASKA, WAKO Pro, WKA**

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

Mehr als 11 nachweisbare Kämpfe sind bei Pro Titeltämpfen Pflicht. Davon darf der Letzte Kampf nicht verloren sein.

Das IRC entscheidet dann über das Ansuchen, weiterhin als Profi zu gelten. Der Amateur- Status gilt, solange über das Ansuchen noch nicht entschieden wurde.

## 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 sowie die Börse einbehaltet 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, Lizenz;

**1.4.1** Kämpfer, die an einem Wettkampf teilnehmen wollen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:

**a)** Besitz eines von der ISKA ausgegebenen oder akzeptierten Sportausweises (Sportpasses) oder ISKA Lizenz durch den Supervisor vor Ort.

- 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 können durch den Arzt vor Ort auch bestätigen lassen.)
- 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 & Verbänden.**
- i)** Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben.

#### **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 Kopf KO, einem Abbruch oder einer Aufgabe**

- a)** 1 Monat Kampfsperre nach dem ersten Vorfall bei Kopf K.o
- b)** 3 Monate Kampfsperre nach dem zweiten Vorfall bei Kopf K.o
- c)** 12 Monate Kampfsperre nach den 3 Vorfällen Kopf K.o innerhalb von 12 Monaten. (EEG für weitere Kampfeinsätze 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.

Einer Abbruch oder Aufgabe ist keine Sperre einzutragen.

#### 1.4.4 Identifikation der Wettkämpfer

Bei internationalen Veranstaltungen müssen die Kämpfer ihre Identität und Nationalität mittels eines behördlich ausgestellten Dokumentes beweisen/vorweisen, müssen keinen weiteren Identitätsnachweis erbringen.

#### 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

**Junioren** 17-21 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.

### 1.6 Abwaage

**1.6.1** 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 jede Kg (1000gr. Aufgerundet) muss der Sportler an die Gegenseite aus seiner Kampfbörse oder eigenen Kasse pro. Kg. 100€ abgeben.

Bei Titelnkämpfen 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 den 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 dem Gegner auszubezahlen. Ein Titelfight kann bei Übergewicht nicht stattfinden und als Titelfight bewertet werden. Um die Veranstaltung zu retten kann eine Prestigefight geführt werden.

### **1.6.2 Internationale 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. Kämpfer-Kautionen können nur auf ausdrückliche Erlaubnis des ISKA-Supervisors eingefordert werden.

## **1.7 Boxing – Organisation**

### **1.7.1 Box-Ring (Alle Voll-Kontakt Bewerbe, MMA und Leicht-Kontakt)**

- 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 zusammen 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 Notfalls-Helfer zur Verfügung stehen.
- o)** Um mögliche Verletzungen zu vermeiden, ist Kamera-Personal der Platz/Aufenthalt auf der Ring-Plattform gekennzeichnet sein.

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

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

**1.8.10** 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.

**1.8.11** 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.

#### **1.8.12 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.

**1.8.13** 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**

**1.8.14** 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**

**1.8.16** 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)**

**1.8.17** 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.

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

## **Referee-Kleidung**

**1.8.19** Schwarzes Hemd mit dem Aufdruck "REFEREE" und schwarze Stoffhosen ist erlaubt.

**1.8.20** Um Verletzungen zu vermeiden, ist das Tragen von jeglichem Schmuck, Uhren, Kugelschreibern etc. verboten.

Punkterichter, die keinen Körperkontakt mit den Wettkämpfern haben, sind von dieser Regel ausgenommen. Die Verwendung von medizinischen Handschuhen wird angeraten.

## **1.9 Proteste**

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

Einsprüche werden vom ISKA Office geprüft, nicht am Wettkampftag!

Die Kosten hierfür sind 100€ bei Non Titel und 200€ bei Titelnkämpfen. Die Kosten werden bei Entscheidung über Fehlurteile zurückerstattet.

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

**1.9.3** Die Entscheidung des offiziellen Arztes kann keinem Protest unterliegen.

**1.9.4** 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.

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

**1.9.6** Nach Anhörung beider Protestparteien und des involvierten Referees, fällt der 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.

**1.9.7** 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 daneben benimmt, im oder außerhalb des Boxrings, **hat kein Recht auf Einspruch.**

**Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.**

## **1.10 Arzt / Medizinische Untersuchung**

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

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

Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder Anordnungen des Arztes müssen unverzüglich befolgt werden. Der offizielle Arzt muss zumindest als Praktischer Arzt zugelassen sein.

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

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

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

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

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

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

**Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.**

## **1.11 Sportler / Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Rings**

### **1.11.1 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.

Männliche und weibliche Junioren dürfen keine wirklichen Kämpfe austragen – ausgenommen Sportler die das 17 Lebensjahr vollendet haben, und dann auch nur, wenn sie bereits ein Jahr Kampferfahrung sowie die schriftliche Freigabe des nationalen Verbandes haben.

Kinder und Jugendliche dürfen definitiv nicht im Vollen-Kontakt Kämpfen.

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.

### **1.11.2 Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Rings**

Es ist die Pflicht jedes Kämpfers, im Ring Fairness zu zeigen.

Falls ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, weil die Schutzausrüstung nicht richtig sitzt oder irgendein anderer Grund vorliegt, muss er einen Schritt zurücktreten und einen Arm heben.

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

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

Bei 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.

### **1.12 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.

#### **12.1 Ausrüstungen sind:**

1. Individuell angepasster Brustschutz für alle Frauen.
2. Individuell angepasster Tiefschutz für alle Frauen und Männer.
3. Fuss- und Schienbeinschutz (nur in Fullcontact- FC). 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.

6. Boxhandschuhe: bis 69.00 Kg. 8/10 Unzen, ab 69.00 Kg. 10 Unzen für alle verpflichtend.

7. Knöchelschützer sind mit leichter unterbau erlaubt.

8. Tapen; Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, sodass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als 1 (eine) durchgehende Wickelung der Hand umfassen, wobei es gestattet ist, dass das Tape den Handrücken 2 (zwei) mal kreuzt.

Es darf auf der Hand nicht höher als 1 (einen) Inch (2.54cm) von den Knöcheln entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist.

Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Das Bandagieren muss vom Referee bzw. vom Tournament Director geprüft und zugelassen werden.

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

10. Hosen:

- Thai Short
- K-1 Short
- MMA Hose bis zum Knie
- Leggins bis zum Knie
- Lange Hosen nur bei Fullcontact

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

11. Bei K-1 / OR / FS keine Armbänder wie in Thaiboxing.

## **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.



### **1.13.1 Kämpfer und Sekundanten**

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

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 kein Einspruchsrecht auf das Urteil !

### **1.13.2 Sekundanten**

Ein Sekundant kann im Namen seines Kämpfers den Kampf aufgeben, wenn es/sie es für unverantwortlich hält, diesen fortsetzen zu lassen. Dies geschieht durch Werfen des Handtuchs in den Ring. Oder befinden des Boxringbodens mit Handzeichen „Aus“.

Der Kampfrichter kann bei stehen am Boxring des Sekundanten den Kampf Beenden!

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.

Die Sekundanten sollten ihre Kämpfer während der Rundenpausen unterstützen und beraten. Jeder Kämpfer darf 2 Sekundanten haben. Bei Titeltkämpfen 3 von denen jedoch nur einer während der Pausen den Ring betreten darf.

Während der Runden darf keiner der Sekundanten den Ring betreten oder auf irgendeine andere Art den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes behindern oder stören, 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, einen Schwamm, Wasser und Vaseline zur Verfügung haben.

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

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

Ein Kampf beginnt, wenn der Referee das Kommando „Fight“ gibt, um die erste Runde zu beginnen, und er endet, wenn der Referee den Kampf am Ende der letzten Runde stoppt.

Nur der Referee und die Kämpfer dürfen sich während des Kampfes im Ring aufhalten. Wenn irgendeine andere Person den Ring betritt, ist der Kampf augenblicklich zu Ende und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

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

Bei K-1, OR, FC, FS 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“).

## **1.14 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.

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“ verwarnt wird, wird ebenfalls kein Punkt angezogen, sondern dem anderen Kämpfer durch die Judges zwei zusätzliche erfolgreiche Fausttreffer gutgeschrieben.

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

Nach drei Minuspunkten innerhalb eines Kampfes wird der Kämpfer automatisch mit dem letzten Minuspunkt disqualifiziert.

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

#### **1.14.1 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
- Verlassen des Boxringes
- Zeitgewinnungen in den Pausen nach Timeout sowie mehrfach sich fallen lassen. „Zeit schinden“
- Zum Wiederholte mal 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 verwarnt, 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.

### **ABSICHTLICHES VERWEIGERN DES KAMPFES**

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

Wenn der Kämpfer weiterhin den Kampf verweigert, nachdem er zuvor in dieser Runde bereits eine Verwarnung diesbezüglich erhalten hat, kann er vom Referee mit einem Minuspunkt bestraft

werden. Wenn der Kämpfer nun, in dieser oder einer weiteren Runde, den Kampf verweigert, kann er, nach Ermessen des Referees, weitere Strafen erhalten, oder der Kampf wird gestoppt und zum Technical Knockout erklärt.

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

## **1.15 ISKA Punktwertung**

### **1.15.1 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

Die Judges müssen ihre Kampfbewertung nach folgenden 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 **Kickboxen** 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 werden 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.**

### **1.15.2 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 oder Niederschläge 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 der 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 Niederschlages („Knockdown“))

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

Ein Kämpfer der Angezählt worden ist kann die Runde **nicht gewinnen!** (Unified Rules). Auch wenn der Angezählte Sportler durch ein Lucky Punch getroffen worden ist und über 99% der Runde dominant ist.

Bei Kampfen 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 Titelfämpfen 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 „Judges Minus“) in der Punktwertung des Kämpfers vermerken und seine Begründung für diese Entscheidung dazu festhalten.

Dies bedeutet einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer.

Bei Extra Round darf kein Unentschieden gewertet werden.

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

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

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

Der offizielle Arzt kann jeglichen Kampf stoppen lassen, egal ob es sich um eine Welt- oder Europameisterschaft oder einen anderen wichtigen Kampf handelt. Sollte der Arzt den Kampf stoppen wollen, um einen Kämpfer zu untersuchen, muss er den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee unterbricht sodann den Kampf, bis der Arzt den Kämpfer untersucht hat, aber nur um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt wird oder nicht.

Diese Untersuchung muss im Ring stattfinden und darf maximal eine Minute dauern. Jegliche Art von Behandlung des Kämpfers ist ausdrücklich verboten und würde den Kampf sofort beenden. Sollte die gegebene Zeit nicht ausreichen, muss der Referee den Kampf stoppen und den Gegner zum Sieger erklären.

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

Wenn es sich um einen Unfall handelt, müssen die Judges ihre Scorecards fertig stellen, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig verletzt sind oder k.o. gehen, und keiner von beiden weiterkämpfen kann, müssen die Judges die Punkte der Kämpfer bis zum Zeitpunkt der Unterbrechung zusammenzählen, und der Kämpfer mit der bis dahin höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt.

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

## **1.16 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 nach folgenden Richtlinien ein Sicherheitsrisiko für sich selbst darstellt:

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

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees wegen einer Verletzung oder anderen

körperlichen Gründen nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, muss der Referee den Kampf stoppen und den offiziellen Arzt zum Ring rufen.

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

### **„No Contest“ (NC)**

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

1. Der Referee muss den Kampf stoppen, bevor die erste Runde beendet wurde.
2. Die 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.

### **1.17 Sieg durch „Walk-Over“ (WO)**

Wenn ein Kämpfer kampfbereit im Ring ist und sein Gegner trotz Aufruf über Lautsprecher nicht erscheint, signalisiert der Referee dem Referee-Tisch, dass 1 Minute Zeit gegeben wird. Wenn der Gegner innerhalb dieser Minute nicht im Ring erscheint, schlägt der Zeitnehmer den Gong, um zu zeigen, dass der Kampf gestoppt wurde.

Der Referee erklärt nun den Kämpfer, der kampfbereit im Ring war, zum Sieger durch „Walk-Over“ (W.O.).

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

### **1.18 Die Drei-Niederschläge-Regel („Three Knockdown Rule“), Niederschläge**

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

### **Anzählen eines niedergeschlagenen Kämpfers**



Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, schickt der Referee den stehenden Kämpfer in die weiter entfernte neutrale Ecke des Rings, indem er auf diese zeigt.

Er zählt hörbar die verstreichenden Sekunden, wobei er in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers die betreffende Anzahl an Fingern hoch hält.

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Referee kann nach eigenem Ermessen entscheiden, dass der Ring-Arzt einen Kämpfer

während eines Kampfes begutachten soll. Sollte diese Untersuchung während einer Runde geschehen, wird die Zeit gestoppt, bis diese Untersuchung vorbei ist.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird solange weitergezählt, solange einer von ihnen am Boden ist.

Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 10 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 10 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt. Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die Judges gleich nach Rundenende je 1 Punkt auf den Scorecards abziehen.

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

## 1.20 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.

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 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 einen 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.**

## **1.21 Titel / Titelträger**

Nach einem 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 stattgegeben 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.

## 2. Teil – K-1

### 2.1 Erlaubte Techniken

Alle Boxtechniken in Kombination und Spinning Backfist.

- 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)
- Aufwärtshaken - Uppercut (zu Körper und Kopf, mit Kontrolle)
- Spinning Backfist (Faustrückenschlag)
- Lowkicks zu den Oberschenkeln, innen und außen, sind erlaubt. Lowkicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 4 Inches (10.16cm) über dem Knie ausgeführt werden.
- Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.
- gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)
- gerader Kick Seitlich - Side Kick (zu Körper und Kopf)
- Halbkreis-Kicks / Low Kicks zur Innen und Außen Oberschenkel
- Kniestöße zum Kopf und Oberkörper Seitenbereiche mit oder ohne 1x Halten (Knie im K-1 darf nur einmal eingesetzt werden, nach dem Ausführen loslassen. Bei C/B Klassen darf der Knie zum Kopf nur nach Absprache mit Kämpfer und Trainer erlaubt werden).
- 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)

Alle Kicks aus dem Stand sowie gesprungen. Lowkicks innen sowie Außen.

## 2.2 Verbotene Techniken (Fouls)

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite, Handballenschläge, Stoßen mit den Armen oder Schläge mit den innenhandschuhen sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit einem Körperteil (Knie, Hand) den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfeln sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Alle Arten von Ellbogenschlägen sind verboten.
- Fuß Feger innen sowie aussen
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stopp“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

- alle „blinden“ Techniken

## 3. Teil – Muay Thaiboxen

### 3.1 Techniken aus Teil 2.1 und erlaubt sind:

1. Knieangriffe zum Körper, Kopf, Seitlich sowie aus dem Stand und gesprungen, Lowkicks zu Beinen.
2. Clinchen (Halten) und gleichzeitiges attackieren mit den Knien, Ellbogen oder jeglichen erlaubten Schlägen.
3. Ellenbogenschläge aller Varianten zum Körper und Kopf.
4. Flachwürfe („Flat Throws“) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch-Situation heraus.
5. Verwendung der „Spinning Back Fist & Ellbow“ nur mit Blickkontakt zum Gegner.
6. Kicks aller Art zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08cm) ober- und unterhalb des Knies.

Unter Thai-Regeln ist es gestattet, ein Bein des Gegners festzuhalten, um – in einem Versuch – auf das andere Bein zu kicken. Dieser Versuch muss außerhalb der verbotenen Trefferzone ausgeführt werden.

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

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

### Folgende Aktionen gelten im Thaiboxen als Regelverstoß:

#### 3.2 Verbotene Techniken (Fouls)

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.

- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit einem Körperteil (Knie, Hand) den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stopp“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.
- Beißen, Kopfstöße, In-die-Augen Stechen, Zunge-Rausstrecken um den Gegner zu provozieren. Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.
- Überstecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten mit einer „Rücken-Brecher-Technik“ wird als Foul angesehen.
- Fangen des Beines des Gegners und mehr als zwei Schritte nach vorn gehen, ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.
- Absichtliches Fallen-lassen, nachdem das Bein gefangen wurde, um einer Konter-Attacke zu entgehen.
- Jeglicher Kniestoß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu max. 5 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben. Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die Judges entscheiden, ob es sich um einen absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungs-Regeln sind hier dieselben im Kapitel.
- Absichtliches Aufwärts-Kicken in Richtung des Tiefschutzes des Gegners gilt als Foul. Wenn allerdings der Tiefschutz unabsichtlich getroffen wird, während eine andere Trefferzone anvisiert wurde, gilt dies nicht als Foul und der verletzte Kämpfer muss weiterkämpfen.
- Das Nicht-Beachten der Kommandos des Referees ist verboten und wird als Regelverstoß gewertet.
- Es gilt ebenso als Foul, den Gegner daran zu hindern, vom Boden aufzustehen oder in den Ring zurückzukehren.

### **3.3 Thaiboxen-Bewertungskriterien**

#### **3.3.1 Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:**

- a)** Die Anzahl der sauberen Muay Thai-Techniken auf erlaubte Trefferzonen, oder ihre erfolgreiche

Anwendung auf den Gegner Muay Thai-Techniken beinhalten alle Schlagtechniken mit Faust und Unterarm, alle Ellbogenschläge, alle Kniestöße,

Halbkreis-Kicks, Front-, Seit- und Rückwärtsschub-Kicks und Muay Thai-Würfe

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

#### **Anmerkungen:**

a) Kicks zum Oberarm werden gewertet.

b) Die Effektivität der Techniken.

#### **3.3.2 Effektivität**

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

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

c). Hervorrufen von Gleichgewichtsverlust beim Gegners (d.h. der Gegner wird „körperlich bewegt“ durch die Stärke des Schlages, gutes Schlag-Timing oder Gleichgewichtsverlust) oder Auslösen von physischer oder psychologischer Schlagwirkung (d.h. Anzeichen von Furcht oder Schmerz)

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

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

f). Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Kick genau trifft, dieser Kick aber vom Gegner danach gefangen wird, erhält der Kicker einen trotzdem einen Punkt. Wenn aber der Kicker, nachdem sein Bein gefangen wurde, durch einen Kick zu Boden geschlagen wird, erhält der Konter-Kicker ebenfalls einen Punkt. Wenn sich der Kämpfer, dessen

Bein gefangen wurde aber zu Boden fallen lässt, gilt das als Regelverstoß, und keiner der Kämpfer erhält eine Wertung.

#### **Anmerkung:**

Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige Kämpfer, der mehr effektive Techniken gegen seinen



Gegner erfolgreich ausführt, egal ob im Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärtsgehen oder an den Seilen.

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

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

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

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

## **4. Teil – Oriental Rules**

Die Regeln für Oriental Rules entsprechen denen für K-1 außer:

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

Unter Oriental Rules ist es erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten, um einmal auf sein anderes zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch wird, nach Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden unternommen.

Nur ein solcher Versuch ist erlaubt und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone rund um das Kniegelenk des Gegners ausgeführt werden.

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

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

## **5.Full-Contact**

## 5.1 Bekleidung

**Voll-Kontakt** Kicks oberhalb der Gürtellinie lange Hose & nackter Oberkörper

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

1. Individuell angepasster Brustschutz für alle Frauen im Voll-Kontakt
2. Individuell angepasster Tiefschutz für alle Frauen und Männer im Voll-Kontakt
3. Fußschützer, die den gesamten oberen Fuß und die Ferse bedecken
4. Scheinbeinschützer (aber keine Fußball-Schützer)
5. Individuell angepasster Zahnschutz (Mundschutz)
6. Handbandagen bis max. 5 Meter Länge.
7. Boxhandschuhe: bis 69.00 Kg. 8/10 Unzen, ab 69.00 Kg. 10 Unzen für alle verpflichtend.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, sodass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als 1 (eine) durchgehende Wickelung der Hand umfassen, wobei es gestattet ist, dass das Tape den Handrücken 2 (zwei) mal kreuzt.

Es darf auf der Hand nicht höher als 1 (einen) Inch (2.54cm) von den Knöcheln entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist.

Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Die Bandagierung muss vom Referee bzw. vom Tournament Director zugelassen werden.

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

## 5.2 Erlaubte Techniken

Alle Boxtechniken in Kombination und Spinning Backfist.

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

- Spinning Backfist (Faustrückenschlag)
- Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.
- gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)
- gerader Kick Seitlich - Side Kick (zu Körper und Kopf)
- Halbkreis-Kicks / Low Kicks zur Innen und Außen Oberschenkel
- 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)
- Fuß Feger (Sweep) innen- aussen sowie gedreht. (Jeder erlaubte Beinfeger, wenn der Gegner zu Boden geht - 1 Punkt). 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.

### **5.3 Verbotene Techniken (Fouls)**

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.

- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit einem Körperteil (Knie, Hand) den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfeln sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Alle Arten von Ellbogenschlägen sind verboten.
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Jegliche Form des Clinchens und des Haltens des Gegners ist verboten.
- Alle Kicks gegen die Oberschenkel oder Techniken unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger) sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stopp“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

## **6. Teil – Kickboxen mit Lowkicks (Freestyle)**

**(alle Punkte aus 2.1 und 2.2)**

Außer als Verboten zu werten:

- Kniestöße zum Kopf und Oberkörper Seitenbereiche mit oder ohne 1x Halten.
- Fuß Feger innen sowie aussen.

## **7. Runden**

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

Titelkämpfen 5 Runden zu je 3 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

Ausnahmen sind auch 12 Runden zu je 2 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

Stand: Januar 2019