

WintiCup Clicker Regeln

Hinweis: Der Einfachheit halber wird im gesamten Text die männliche Form verwendet; die weibliche Form ist selbstverständlich eingeschlossen.

Das Kampfgericht

1. Jede Kampffläche hat die folgenden Verantwortlichen:
 - a. Ansager
 - b. Zeitnehmer
 - c. Oberrichter
 - d. Hauptrichter
 - e. Spiegelrichter¹
2. In der Entscheidung über das Ergebnis eines Kampfes haben der Oberrichter, der Hauptrichter und der Spiegelrichter jeweils eine Stimme.
3. Der Oberrichter ist dazu da, um die Fairness des Kampfes und der Urteile darüber zu gewährleisten.

Dauer eines Kampfes

1. Jeder Kampf geht über eine Runde von zwei Minuten. Im Falle eines Unentschiedens, erfolgt eine Verlängerung um eine Minute. Am Ende der Verlängerung müssen die Kampfrichter eine definitive Entscheidung treffen.
2. Der Kampf beginnt, wenn der Hauptrichter das Signal zum Starten gibt, und stoppt sobald der Hauptrichter "Yame" ruft. Das Zeitnehmen wird fortgesetzt, wenn der Hauptrichter die Weiterführung des Kampfes signalisiert.
3. Der Zeitnehmer soll mittels eines deutlich hörbaren Gongs oder eines akustischen Signals zu erkennen geben, dass die Zeit abgelaufen ist. Gleichzeitig wird ein Bohnensack oder ein ähnliches Objekt in die Kampffläche geworfen, um das Ende des Kampfes zu signalisieren. Die Kämpfer stellen den Kampf ausschliesslich auf Signal des Hauptrichters ein.
4. Eine Technik, zur gleichen Zeit ausgeführt wie das Ende des Kampfes, wird als gültig betrachtet. Ein nach dem Signal des Kampfunterbruchs oder des Kampfes ausgeführter Angriff wird nicht gewertet und kann mit einer Strafe geahndet werden.

¹ Im Folgenden werden Oberrichter, Hauptrichter und Spiegelrichter zusammengefasst auch als ‚Kampfrichter‘ bezeichnet.

5. Keine Technik punktet, wenn sich einer der Kämpfer ausserhalb der Kampffläche befindet.

Schutzausrüstung

Folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch:

- Handschützer/Handschuhe (keine Box- oder Sackhandschuhe)
- Schienbein- und Fussristschoner (Fussrist muss bedeckt sein)
- Brustschutz für Frauen

Folgende Schutzausrüstung wird empfohlen, ist jedoch freiwillig:

- Tiefschutz
- Mundschutz
- Kopfschutz ohne Visier (Der KKCW wird Kopfschützer und Desinfektionsmaterial zur Verfügung stellen. Jeder Kämpfer/Coach ist selbst dafür verantwortlich, den Kopfschützer nach Gebrauch zu desinfizieren.)

Kriterien für die Entscheidung

1. Vorgehensweise

Die Kampfrichter (Oberrichter, Hauptrichter und Spiegelrichter) vergeben Punkte mit Hilfe von Clickeruhren, die eindeutig mit rot (rechts) und weiss (links) markiert sind.

Nach Beendigung des Kampfes ruft der Oberrichter den Haupt- und Spiegelrichter zur Entscheidung. Zu diesem Zeitpunkt schauen die Kampfrichter auf den Boden, damit sie die Entscheidung der anderen nicht sehen und zeigen sofort mit dem entsprechenden Clicker auf den Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Im Falle eines Unentschiedens werden die Clicker mit verschränkten Armen vor den Körper und nach unten gehalten.

Der Hauptrichter verkündet gemäss des Urteils der Kampfrichter entweder einen Sieg oder ein Unentschieden. Ein Sieg kann nur anerkannt werden, wenn mindestens zwei der Kampfrichter gleich gerichtet haben.

Es ist möglich, dass der erste Kampfrichter für „rot“, der zweite für „weiss“ und der dritte für ein Unentschieden stimmt. In diesem Fall muss der Hauptrichter ein Unentschieden verkünden und eine Verlängerungsrunde ankündigen.

2. Wertung

Ein Kämpfer kann entweder durch Punkte oder durch Beschluss gewinnen.

- a. Zwei Punkte (Ippon) werden für einen kontrollierten und gültigen Kick an den Kopf vergeben. Der Kampf wird gestoppt und die Punkte vergeben. Falls ein Kampfrichter die Technik nicht gesehen hat, muss er dies durch Kreuzen seiner Hände vor den Augen kundtun.
Zwei Punkte können nur vergeben werden, wenn mindestens zwei Kampfrichter zustimmen, dass es eine gültige, nicht geblockte Technik war. Wenn nicht mindestens zwei Richter zustimmen, können die zwei Punkte nicht vergeben werden.
- b. Ein Punkt wird für jeden kontrollierten und gültigen Kick zum Körper vergeben.
- c. Ein Punkt wird für jede kontrollierte und gültige Schlagtechnik zum Körper vergeben. Es dürfen höchstens drei Schlagtechniken nacheinander ausgeführt werden. Danach muss der Kämpfer eine Pause machen oder einen Kick ausführen. Wenn ein Kämpfer mehr als drei Schlagtechniken ohne Pause ausführt, punkten die Schlagtechniken nach dem dritten Schlag nicht.
- d. Jede Technik, für welche ein Punkt vergeben werden kann, muss vom Kämpfer in guter Form und Balance ausgeführt werden. Punkte werden vergeben, wenn eine Technik nach den folgenden Kriterien auf eine erlaubte Körperregion durchgeführt wird:
 - 1. Gute Form/Technik
 - 2. Konsequente Anwendung (Kraft und Geschwindigkeit)
 - 3. Gutes Timing
 - 4. Richtiger Abstand – Techniken müssen wie folgt ausgeführt werden, um einen Punkt zu erzielen:
 - i.* Kinder (bis 14 Jahre): es ist kein Kontakt erlaubt; der Abstand zum Ziel darf maximal eine Handbreite betragen
 - ii.* Jugendliche (14 bis 20 Jahre): die Technik muss den Körper des Gegners berühren (leichter Kontakt). Das Tragen eines Kopfschutzes – wie oben beschrieben im Abschnitt „Schutzausrüstung“ – wird empfohlen.
 - iii.* Erwachsene (über 20 Jahre): die Technik muss den Körper des Gegners berühren (leichter Kontakt)
- e. Jener Kämpfer, welcher bis zum Ende des Kampfes die meisten Punkte erzielt hat, wird zum Sieger erklärt.

3. Überlegenheit

- a. Falls es offensichtlich ist, dass der eine Kämpfer dem anderen klar überlegen ist, darf der Hauptrichter nach Konsultation der anderen beiden Kampfrichter den Kampf stoppen und dem überlegenen Kämpfer den Sieg vergeben.
- b. Wenn beide Kämpfer nach der Verlängerungsrunde dieselbe Punktzahl erzielt haben, wird der Sieg nach Kampfgeist und technischem Können vergeben. Diese Entscheidung liegt im Ermessen der drei Kampfrichter und wird gemeinsam gefällt.

Zielbereich

- 1. Erlaubte Ziele für Schläge:
 - a. Brust

- b. Bauch
 - c. Rippen
2. Erlaubte Ziele für Kicks:
- a. Kopf
 - b. Brust
 - c. Bauch
 - d. Rippen
 - e. Oberschenkel

Verbotene Handlungen und Techniken

Die im Folgenden beschriebenen Umstände können zu einer Disqualifikation führen. Dabei liegt die Entscheidung einer Disqualifikation allein bei dem Hauptrichter des Kampfes. Der disqualifizierte Kämpfer kann sich durch seinen Coach an den Oberrichter wenden, welcher sich wiederum an den Wettkampfrichter wendet. Dieser entscheidet definitiv nach Rücksprache mit den Kampfrichtern, ob die Disqualifikation aufgehoben wird oder nicht. Die Entscheidung des Wettkampfrichters ist endgültig.

1. Die folgenden Techniken sind verboten und werden je nach Schwere des Vergehens bestraft:
 - a. Angriffe auf Kopf, Gesicht, Hals oder Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes
 - b. Tritte in die Leistengegend
 - c. Kopfstöße
 - d. Knie-Kicks und Axe-Kicks
 - e. Tritte ins Kniegelenk
 - f. Ellenbogenschläge
 - g. Werfen und Fegen
 - h. Schlagen oder Treten eines Gegners, welcher am Boden liegt
 - i. Halten oder Greifen des Gesichts des Gegners
 - j. Sämtliche übrigen Techniken, die vom Schiedsrichter als unzulässig oder unfair erachtet werden und nicht dem Zwecke eines fairen Kampfes dienen
2. Jede Technik, die zwar ein zulässiges Ziel trifft, jedoch den Gegner eindeutig schmerzt oder gar bewusstlos schlägt, wird als ungerechtfertigt angesehen und bestraft.
3. Das folgende Verhalten ist verboten und wird nach seiner Schwere bestraft:
 - a. Sich den Anweisungen des Hauptrichters widersetzen
 - b. Häufiges Verlassen der Kampffläche
 - c. Absichtlich Zeit verschwenden
 - d. Unhöfliches Verhalten

- e. Anhaltend schlechtes oder gewalttätiges Benehmen
 - f. Haare reissen, Beissen, Kratzen, etc.
4. Der Coach eines Kämpfers darf nicht durch Wort oder Tat den reibungslosen Ablauf des Kampfes unterbrechen. Für den Fall, dass der Coach gegen diese Regel verstösst, wird sein Kämpfer bestraft.
 5. Teilnehmer, welche zu spät zum Kampf kommen oder nicht erscheinen*, können automatisch disqualifiziert werden. In diesem Fall wird der Kämpfer vom ganzen Turnier disqualifiziert und darf nicht weiter daran teilnehmen.

* Der Kämpfer wird maximal drei Mal ausgerufen, mit einer Pause von 30 Sekunden zwischen jedem Ausrufen und von einer Minute nach dem letzten Ausrufen.

Strafen

- Chui: Eine offizielle Verwarnung, welche zu einer Strafe von eins bis zwei Punkten führt, wie unten beschrieben.
- Genten: Ein Genten entspricht zwei Chuis. Ein Kämpfer wird mit einer Genten Verwarnung für schwere oder wiederholte Verstösse gegen die Regeln bestraft, und dem Gegner werden automatisch zwei Punkte vergeben (Ippon).

Die normale Reihenfolge der Verwarnungen ist wie folgt:

Chukoku	=	erster Kontakt/Verstoss: mündliche Verwarnung
Chui ichi	=	zweiter Kontakt/Verstoss: 1. Strafe (Waza-ari – 1 Punkt)
Chui ni, Genten ichi	=	dritter Kontakt/Verstoss: 2. Strafe (Ippon – 2 Punkte)
Chui san	=	vierter Kontakt/Verstoss: 3. Strafe (Ippon – 2 Punkte)
Chui yon, Genten ni	=	fünfter Kontakt/Verstoss: Disqualifikation (Shikkaku)

Eine Disqualifikation kann nicht durch Aufgeben des gefoulten Gegners für ungültig erklärt werden. In einem solchen Fall zieht sich der gefoulte Teilnehmer automatisch von der weiteren Teilnahme am Turnier zurück und der säumige Teilnehmer wird disqualifiziert.

Verwarnungen und Strafen werden nach Ermessen der Kampfrichter ausgesprochen. Ein ernsthafter Verstoss kann direkt zu einer Genten Strafe oder gar zur Disqualifikation führen, wenn die Kampfrichter dies als angemessen befinden.

ACHTUNG: Verwarnungen, die währen der ersten Runde ausgesprochen werden, werden in die Verlängerungsrunde mitgenommen und müssen von den Kampfrichtern in Betracht gezogen werden, wenn sie bei einem Unentschieden den Gewinn nach der Verlängerungsrunde vergeben. Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, die ausgesprochenen Verwarnungen aufzuschreiben. Sie unterstützen so die Kampfrichter beim

Zählen der Verwarnungen.

Beispiele für Verwarnungsgründe:

1. Jeder absichtliche Angriff auf den gegnerischen Kopf, das Gesicht, den Hals oder den Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, welcher den Gegner ernsthaft benachteiligt oder schlimmer (Konkurrent ist nicht in der Lage, den Kampf fortzusetzen), wird automatisch disqualifiziert (Shikkaku).
2. Jeder absichtliche Angriff auf den gegnerischen Kopf, das Gesicht, den Hals oder den Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, der den Gegner klar schmerzt, verdient eine Strafe (Genten).
3. Jede zufällige Berührung des gegnerischen Kopfes, Gesichts, Hals oder Nackens mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, die den Gegner ernsthaft benachteiligt oder schlimmer, erhält eine Verwarnung (Chui).
4. Jede zufällige Berührung des gegnerischen Kopfs, Gesichts, Halses oder Nackens mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, die den Gegner klar schmerzt, erhält eine private Verwarnung (Chukoku).

Jogai: Jogai bezeichnet das unerlaubte Verlassen der Kampffläche während des Kampfes. Eine Ausnahme ist, wenn der Kämpfer tatsächlich von seinem Gegner aus der Kampffläche getrieben wird. Wiederholtes Heraustreten aus der Kampffläche, um die Angriffe des Gegners zu vermeiden oder den Kampfluss zu unterbrechen, wird nach Ermessen der Kampfrichter gemäss oben genanntem Vorgehen für Verwarnungen und Strafen bestraft.

Anmerkungen:

1. **„ernsthaft benachteiligt oder schlimmer“** — Der angegriffene Kämpfer wird schwer verletzt, was ihn ernsthaft benachteiligt, oder ist nicht fähig, den Kampf fortzusetzen. Zum Beispiel führt eine Technik, die in einem Vollkontakt-Turnier einen Ippon erzielen würde, in einem Leichtkontakt-Turnier zur automatischen Disqualifikation.
2. **„klar schmerzt“** — Der angegriffene Kämpfer wird verletzt, aber nicht ernsthaft benachteiligt. Beispielsweise wird hier eine Technik ausgeführt, die in einem Vollkontakt-Turnier einen Waza-ari erzielen würde.
3. Wenn ein Kämpfer aufgrund seiner Verletzung durch eine verbotene Technik einen Kampf nicht beenden kann, wird der Täter disqualifiziert und der Verletzte gewinnt den Kampf. Achtung: Die Disqualifikation wird für das ganze Turnier ausgesprochen und gilt auch im Doppel-KO-System. Es ist nicht möglich, über das Loser Bracket wieder in den Wettkampf einzusteigen.
4. Wenn ein Kämpfer aufgrund seiner Verletzung durch eine verbotene Technik den Kampf nicht weiterführen kann und sein Gegner disqualifiziert wird, muss der Turnierarzt den Verletzten als kampftauglich befinden, damit dieser in den folgenden Runden weiterkämpfen darf. In solch einem Fall gewährt der Wettkampfrichter dem Verletzten eine

angemessene Erholungszeit.

5. Ein Kämpfer kann nur durch das am Wettkampf anwesende medizinische Personal für kampftauglich bzw. kampfuntauglich befunden werden.

Wettkampfrichter

Der Wettkampfrichter hat folgende Aufgaben:

1. Er stellt sicher, dass die Kampfflächen komplett ausgestattet und besetzt sind
2. Er teilt die Kampfflächen den Kampfflächen zu
3. Er hat die definitive Entscheidungsgewalt bei Unklarheiten oder Meinungsverschiedenheiten aufgrund technischer Fragen oder bei strittigen Resultaten eines Kampfes. Der Wettkampfrichter wird sich nur mit einem Problem beschäftigen, sofern er von einem offiziellen Coach eines Kämpfers darum gebeten wird. Die Coaches müssen vor dem Turnierbeginn bestimmt sein. In solchen Fällen wird sich der Wettkampfrichter mit den in die Streitigkeit involvierten Coaches und Richtern beraten.
4. Der Wettkampfrichter darf in keinem Wettkampf richten, ausser es stehen nicht genügend Richter zur Verfügung. Der Wettkampfrichter kann kein Urteil über einen umstrittenen Kampf fällen, in dem er als Kampfrichter fungierte. In diesem Fall muss der ranghöchste Kampfrichter, der im besagten Kampf nicht involviert ist, ein Urteil fällen.