



***WEKAF***

# ***Wettkampfbregeln***



## *Die offiziellen Regeln der WEKAF für Vollkontakt-Wettkämpfe und SAYAW*

**Wettkampfdauer:** Der Wettkampf besteht aus drei(3) ein- (1) minütigen Runden durchgehenden Kampfes, unterbrochen von je einer 30 sekundigen Pause. Die Pausenzeit wird von dem Zeitpunkt gestoppt zu der der Schiedsrichter das "BREAK!"- Kommando gibt bis zu dem Zeitpunkt zu dem der Kampfbeginn befohlen wird.

**Angepasste Kämpfe (MATCHED BOUTS):** Matched bouts sind erlaubt und müssen in Einklang stehen mit den Gewichtseinschränkungen die weiter unten beschrieben sind. In einem Championship Wettkampf ist es zwingend erforderlich mindestens 4 Wettkämpfer pro Gewichtsklasse zu haben, die sich für den Titelkampf qualifizieren.

**Schiedsrichter:** Die primäre Aufgabe/Pflicht des Schiedsrichter ist es die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.

**Aufgaben:** Der Schiedsrichter arbeitet im Ring und achtet darauf, dass die Regeln und das Fair-Play strikt eingehalten werden.

- (a) Kontrolle des Wettkampfes in allen Situationen und Verhindern, dass ein schwacher Wettkämpfer ungebührlich oder unnötig angegriffen wird.
- (b) Überprüfung von Ausrüstung und Anzug, und die beiden Kommandos „Stop" und „Start" erklären. „Stop" zum Anhalten oder Unterbrechen einer Runde. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit. „Start" zum Beginn oder Wiederaufnehmen einer Runde. Der Zeitnehmer startet die Zeitmessung.

**Der Zeitnehmer:** Der Zeitnehmer schlägt bei Beginn und Ende einer Runde den Gong (bzw. Klingel oder Horn)

1. Zehn Sekunden vor dem Start einer Runde gibt der Zeitnehmer ein „Ready" Signal mit einer Trillerpfeife oder Ähnlichem.
2. Die Kommandos des Schiedsrichters sind das Signal für Starten und Stoppen der Zeitmessung.
3. Das Schiedsrichterkommando „Stop" ist die Möglichkeit für folgende Aktionen: verrutschte oder defekte Ausrüstung zu richten, Verwarnung eines Wettkämpfers für verbotene Aktionen (oder für das Verlassen der Ringfläche) oder wenn ein Wettkämpfer verletzt wurde.
4. Die gestoppte Zeit wird nicht von der Wettkampfzeit von dreimal (3x) einer (1) Minute abgezogen.



**Punktvergabe:** Der Wettkampf wird von einer dreiköpfigen Jury (die Punktrichter) bewertet. Gründe für eine Disqualifikation und ungültige Punkte sind Schläge unterhalb des Knies, zum Genick oder auf den Rücken (falls die Gegner nicht einander zugewendet sind), Fassen oder Umklammern, Stoßen oder Schlagen mit einem Körperteil, Fußfeger oder Würfe.

1. Punktevergabe erfolgt nach dem 10-Punkte-System.
2. Es zählen die Geschicklichkeit beim Angriff, Verteidigung, Präzision der Schläge, Technik, Kraft, Angriffsziele, Aggressivität und Sportlichkeit.
3. Es sind nur Angriffe mit dem Stock erlaubt. Schläge, Schnitte und wittika sind legal. Angriffsziele sind die Front und Seiten von Oberkörper und Oberschenkel, beide Arme und Hände, sowie die Front, Seiten und Oberseite des Helmes. Jeder Schlag der zählt, muss direkt und ungeschützt und ungeblockt auf einer der obengenannten Trefferflächen landen. Die Rückseiten von Oberkörper und Helm dürfen getroffen werden, wenn die Gegner einander zugewendet sind (wittiks, kreisförmige Schläge).
4. Schläge die in einer Nahkampfphase wie oben beschrieben ihr Ziel treffen, werden am Ende dieser Phase ausgewertet und dem Wettkämpfer gutgeschrieben, der den Schlagabtausch am besten überstanden hat und wie gut dessen Grad der Überlegenheit war.
5. Im Falle, dass ein Wettkämpfer seinen Stock verliert, freiwillig oder unfreiwillig, zufällig oder durch Entwaffnung (agaw), hat er die Runde verloren. Entwaffnungen (agaw) müssen direkt sein und eine Lösung muss sofort erfolgen. Eine Verbindung darf nicht gehalten werden oder für eine Entwaffnung verdreht werden. Die erste und zweite Entwaffnung werden als Teil des Wettkampfes gezählt. Die dritte Entwaffnung zählt als technischer KO.
6. Trapping und Parieren sind erlaubt, Sperren und Festhalten nicht. Ein kurzfristiges "hold & hit" mit einer sofortigen Lösung vom Gegner sind erlaubt, allerdings nicht kontinuierlich während des ganzen Wettkampfes.
7. Ein Wettkämpfer kann den Ring zur Kontrolle des Kampfes benutzen, nicht um dem Kampf auszuweichen.
8. Um eine Kampfaufgabe zu signalisieren, oder um den Kampf bei einer Verletzung, Fehlern an der Ausrüstung, etc. zu unterbrechen, muss der Wettkämpfer beide Arme heben und vom Gegner zurücktreten & nicht umdrehen!
9. Bei einem Foul stoppt der Schiedsrichter den Kampf, verwarnet den Angreifer und verständigt die Punktrichter über den Punktabzug.
10. Zwei Ermahnungen führen zu einer Verwarnung und Punktabzug.
11. Drei Verwarnungen aus dem gleichen Grund führen zu einer Disqualifikation.
12. Kopfschutz, Rüstung, Handschutz und Stöcke werden vom Ausrichter gestellt. Persönliche Ausrüstung kann bei vorheriger Absprache genutzt werden. Jeder Teilnehmer benötigt Knie- und Ellenbogenschützer, Mundschutz, Tiefschutz und Schuhe (zur Vermeidung von Verletzungen - Verdrehen des Knies - empfehlen sich z.B. Boxschuhe). Unterarm- und Oberschenkelpolster werden dringend empfohlen, da dies erlaubte Trefferflächen sind.

**SAYAW (FORM) Regeln:** Die maximale SAYAW Dauer beträgt zwei (2) Minuten. Die Waffe macht 80% der Form aus. Wettkämpfer sollten ihre Form möglichst auf ihrem Startpunkt beenden, es sei denn es wurde eine Absprache mit den Punktrichtern getroffen. Klingenwaffen müssen stumpf oder aus Holz sein. SAYAW Wettkämpfer können mit Schuhen oder barfuß antreten.



**Ausrüstung:** Kleidung: Wettkämpfer tragen eine Kampfsport Hose und Oberteil unter der vorgeschriebenen WEKAF Jacke. Finger- und Fußnägel müssen kurz geschnitten sein. Jeglicher Schmuck muss abgelegt werden. Helme: Anerkannte WEKAF Helme werden vom Ausrichter gestellt. Wettkämpfer können andere Sicherheitsausrüstung tragen, falls sie von offizieller Seite anerkannt wird. Rüstung: Die anerkannte WEKAF Rüstungen muss durch Markierungen und/oder Farbe von der gegnerischen unterscheidbar gemacht werden. Sicherheitsausrüstung: Schuhe, die den ganzen Fuß umschließen, anerkannte Handschuhe, die adäquaten Schutz bieten, Ellenbogen- und Knieschützer, Unterarmpolster, Brustpolster für Frauen und jegliche andere Schutzausrüstung die von offizieller Seite anerkannt wird.

BAST Stöcke (Garrote) werden vom Ausrichter beim Wettkampf gestellt. Wettkämpfer können auch ihr eigenes Stockkontingent benutzen, wenn es von den WEKAF Offiziellen anerkannt wird. Die maximale Länge des Stocks beträgt 74 Zentimeter (34 Zoll). Der Durchmesser beträgt mindestens 1,3 Zentimeter (1/2 Zoll) und höchstens 2,5 Zentimeter (1 Zoll). Das Gewicht beträgt maximal 200 Gramm (7 Unzen).

**Ring:** Die Wettkampffläche hat eine Seitenlänge von 5 bis 6 Metern und ist mit Matten ausgelegt, die ca. 2,5 Zentimetern (1 Zoll) dick sind. Während der Rundenpausen dürfen maximal zwei Betreuer zum Wettkämpfer in den Ring

**Abläufe:** Die Sicherheit der Wettkämpfer liegt in der Verantwortung eines Jeden!

1. Der Schiedsrichter begutachtet die Ausrüstung der beiden Wettkämpfer vor dem Start der ersten Runde.
2. Die Wettkämpfer stehen sich vor dem Beginn des Kampfes in der Ringmitte drei Meter oder 3 Yards auseinander. Das Angrüßen des Schiedsrichters zeigt die Kampfbereitschaft an. Auf Kommando des Schiedsrichters grüßen sich die beiden Wettkämpfer an, im Zeichen gegenseitigen Respekts und Sportlichkeit.
3. Der Wettkampf beginnt wenn der Schiedsrichter das Startkommando (sige) gibt.
4. Die Wettkampfzeit besteht aus drei (3) ein- (1) minütigen Runden mit einer halben Minute Pause zwischen den Runden.
5. Der Schiedsrichter wird von dem Zeitnehmer durch einen Gong oder durch ein geworfenes Handtuch auf das Ende der Runde aufmerksam gemacht.
6. Am Ende jeder Runde gibt der Schiedsrichter das Kommando zum Abgrüßen (Die Wettkämpfer untereinander und den Schiedsrichter).
7. Beide Wettkämpfer kehren auf Kommando des Schiedsrichters in die Ringmitte zurück, wenn die Entscheidung der Punktrichter bekanntgegeben wird.
8. Die Betreuer müssen mindestens mit einem Handtuch und einer Wasserflasche ausgerüstet sein.

**Die Offiziellen: Punktrichter:** Die Punktrichter (3 bei jedem Wettkampf) tragen eine angemessene offizielle Uniform. Pflichten: Jeder Punktrichter entscheidet unabhängig über die Leistungen der beiden Wettkämpfer und legt den Gewinner anhand des 10-Punkte-Systems fest.

(a) Der Punktrichter spricht während des Wettkampfes mit keinem anderem, außer dem Schiedsrichter.

(b) Die Anzahl der Punkte für jeden Wettkämpfer wird von jedem Punktrichter sofort am Ende einer Runde auf die Punktetafeln eingetragen.

(c) Am Ende eines Wettkampfes zählt ein Punktrichter alle Punkte zusammen und gibt dem Schiedsrichter den Gewinner bekannt.