

# WintiCup Clicker Regeln

## Das Kampfgericht

1. Jede Kampffläche hat die folgenden Verantwortlichen:
  - a. Ansager
  - b. Zeitnehmer
  - c. Oberrichter
  - d. Hauptrichter
  - e. Spiegelrichter<sup>1</sup>
3. In der Entscheidung über das Ergebnis eines Kampfes haben der Oberrichter, der Hauptrichter und der Spiegelrichter jeweils eine Stimme.
4. 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 Schiedsrichter und der Oberrichter 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 Angriff, nach dem Signal des Kampfes ausgeführt, wird nicht gewertet und kann mit einer Strafe geahndet werden.

---

<sup>1</sup> 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.
6. Der Zeitnehmer soll sich offizielle Verwarnungen der Kämpfer notieren und dem Hauptrichter darüber Auskunft geben, falls dieser dies verlangt.

## **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.

Ein Kampf, der nach der ersten Runde unentschieden ist, wird nur einmal um eine Minute verlängert.

Ein Kampf, der nach der Verlängerungsrunde unentschieden ist, wird aufgrund der Anzahl Verwarnungen der Kämpfer entschieden. Derjenige Kämpfer mit weniger Verwarnungen gewinnt den Kampf. Falls beide Kämpfer dieselbe Anzahl Verwarnungen aufweisen, müssen die Kampfrichter basierend auf ihrer subjektiven Wahrnehmung entscheiden, welcher Kämpfer mehr Kampfgeist und technisches Können bewiesen hat. Wenn dieses Prozedere zu keiner Entscheidung führt, sollen sich die Kampfrichter beratschlagen und zusammen zu einem Konsensentscheid kommen.

### **2. Wertung**

Ein Kämpfer kann entweder durch Punkte oder durch Beschluss gewinnen.

1. 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.
2. Ein Punkt wird für jeden kontrollierten und gültigen Kick zum Körper vergeben.
3. 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.
4. 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:
  - a. Gute Form/Technik
  - b. Die Technik muss in einen erlaubten Zielbereich treffen
  - c. Konsequente Anwendung (Kraft und Geschwindigkeit)
  - d. Gutes Timing und Konzentration
  - e. Richtiger Abstand
  - f. Kontrollierte Technik

„Kontrollierte Technik“ ist wie folgt definiert und bezieht sich auf ALLE Hand- und Fusstechniken:

- i. *Kinder (bis 16 Jahre)*: kein Kontakt, Abstand maximal eine Handbreite
- ii. *Jugendliche (17 bis 20 Jahre)*: leichter Kontakt/Technik berührt den Körper des Gegners und wird sauber zurückgezogen
- iii. *Erwachsene (über 20 Jahre)*: leichter Kontakt/Technik berührt den Körper des Gegners und wird sauber zurückgezogen

5. Jener Kämpfer, welcher bis zum Ende des Kampfes die meisten Punkte erzielt hat, wird gemäss dem unter „1. Vorgehensweise“ beschriebenen Prozedere 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 (Kakato-Geri)
  - e. Kicks, die direkt ins Gesicht zielen (Mae-Geri Jodan)
  - f. Tritte ins Kniegelenk und Unterschenkel
  - g. Ellenbogenschläge
  - h. Werfen und Fegen
  - i. Schlagen oder Treten eines Gegners, welcher am Boden liegt
  - j. Halten oder Greifen des Gesichts des Gegners
  
2. Jede Technik, die den Gegner eindeutig schmerzt, 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, verlieren den Kampf automatisch. Bevor der anwesende Kämpfer zum Gewinner erklärt wird, wird der fehlende Kämpfer maximal drei Mal ausgerufen, mit einer Pause von 30 Sekunden zwischen jedem Ausrufen und von einer Minute nach dem letzten Ausrufen. Es ist die Aufgabe des Coaches, den Wettkampfrichter zu informieren, wenn ein Kämpfer temporär verhindert ist oder nicht zum Kampf erscheinen kann. In diesem Fall trifft der Wettkampfrichter die Entscheidung, ob der Kämpfer mit einer Niederlage bestraft wird, nachdem er sich die Erklärungen des Coaches angehört hat.

## Strafen

Chui: Eine offizielle Verwarnung

Genten: Ein Genten entspricht zwei Chuis. Ein Kämpfer wird mit einer Genten Verwarnung für schwere Verstösse gegen die Regeln bestraft, und dem Gegner wird automatisch ein Punkt vergeben.

Die Reihenfolge der Verwarnungen ist wie folgt:

Chukoku	=	private Verwarnung
Chui ichi	=	1. offizielle Verwarnung
Chui ni, genten ichi	=	1. Strafe, Waza-ari
Chui ichi	=	2. Offizielle Verwarnung
Chui ni, genten ni	=	2. Genten Strafe Shikkaku (Disqualifikation)

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.

**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.

## 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 schwer verletzt/ernsthaft benachteiligt (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 leicht verletzt/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 schwer verletzt/ernsthaft benachteiligt, 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 leicht verletzt/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 bestraft.

## Anmerkungen

1. **„Schwer verletzt/ernsthaft benachteiligt“** — Der angegriffene Kämpfer wird schwer verletzt, ernsthaft benachteiligt oder ist nicht fähig, den Kampf fortzusetzen.
2. **„Leicht verletzt/schmerzt klar“** — Der angegriffene Kämpfer wird verletzt, aber nicht ernsthaft benachteiligt.
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. Der verletzte Gewinner des Kampfes darf dann allerdings nicht mehr weiter am Clickerturnier teilnehmen.
4. Wenn ein Kämpfer aufgrund seiner Verletzung durch eine verbotene Technik den Kampf nicht weiterführen kann, jedoch nach einer kurzen Pause als kampftauglich befunden wird, kann er in der nächsten Runde die Kämpfe fortsetzen. Der Täter bleibt disqualifiziert.

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

## **Ausrüstung**

Folgende Ausrüstung ist obligatorisch:

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

Folgende Ausrüstung ist freiwillig:

- Tiefschutz
- Mundschutz

## **Wettkampfrichter**

Der Wettkampfrichter hat folgende Aufgaben:

1. Er stellt sicher, dass die Kampfflächen komplett ausgestattet und besetzt sind
2. Er teilt die Kampfrichter 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.