

**WAKO**  
**Deutschland**

**Freie Musikformen**



## **Inhaltsverzeichnis**

1. Einführung
2. Definition
3. Länge
4. Rhythmus
5. Musik
6. Kleidung
7. Zustand der Wettkampf-Waffe(n)
8. Gymnastische/Akrobatische Elemente
9. Tanzelemente
10. Kostümierung und Maskerade
11. Special Effects
12. Altersklassen
13. Kategorien
14. Beurteilungskriterien
15. Wertung
16. Minuspunkte / Abzüge
17. Teamformen
18. Platzierungen und Setzungen der Starter
19. Kampffläche
20. Kampfgericht
21. Richtlinien für Ausrichter
22. Verhalten der Wettkämpfer
23. Einspruchsverhalten
24. Nominierungen

## 1. Einführung

An dieser Stelle soll vorab gesagt werden, dass dieses Regelwerk kein unveränderliches Manifest ist. Jeder Wettkämpfer ist selbst dafür verantwortlich sich vor seinem Start die derzeit aktuelle Version des Regelwerks zugänglich gemacht zu haben. Dies kann geschehen über die Website der WAKO - Deutschland ([www.wako-deutschland.de](http://www.wako-deutschland.de))

Darüber hinaus wird darauf hingewiesen, dass es für Starter die im Ausland an den Start gehen Pflicht ist, sich das internationale Regelwerk zu verinnerlichen! Das Regelwerk der WAKO Deutschland für den Bereich Freie Musikformen enthält Regelzusätze die im internationalen Regelwerk nicht vorhanden sind. Sie dienen lediglich dazu, den Wettkampfablauf reibungsloser und angenehmer zu gestalten.

Im Allgemeinen wird jeder Wettkämpfer angehalten, sich regelmäßig in Bezug auf Regeländerungen zu informieren!

## 2. Definition

Eine Freie Musikform ist ein Kampf gegen imaginäre Gegner, in welchem der Wettkämpfer Techniken die aus asiatischen Kampfsportarten kommen und die frei miteinander kombiniert wurden, präsentiert. Dies geschieht zu einer speziell dafür ausgewählten und abgestimmten Musik. Die Wahl der Musik liegt eigenverantwortlich bei jedem Starter selbst.

## 3. Länge

Es gibt kein Zeitlimit für die Musikformen Kategorien.  
Nach seiner Präsentation startet der Athlet seine Form mit einer Kampfkunsttechnik oder mit einer Akrobatischen Technik.

### ACHTUNG:

Falls ein Starter akrobatische Elemente oder das Loslassen der Waffe/n in seiner Präsentation zeigt so zählt dies anteilig zu den Elementen der eigentlichen Form dazu. Bsp.: Rad während des Einlaufens vor der Präsentation = nur noch vier von fünf akrobatischen Elementen frei zur Verwendung in der eigentlichen Form.

## 4. Rhythmus

In allen Altersklassen und Kategorien muss die jeweilige Form mit Musik präsentiert werden.

Die Kampftechniken müssen im Rhythmus zur Musik ausgeführt werden. Diese Regel gilt ausnahmslos - auch im Softstyle muss die Form im Fluss der Musik sein.

## 5. Musik

Auf folgenden Datenträger darf die Musik gespeichert sein: CDs / USB Sticks / Handy´s / MP3 Player.

Bei einem Start in zwei Kategorien (bspw. mit und ohne Waffe) bzw. zwei Altersklassen können auch zwei Datenträger vorhanden sein. Der Dateiname und die Beschriftung des Datenträgers müssen den Namen des Starters, seinen Verein, sein Bundesland und seine Kategorie beinhalten.

Sofern die Musik während der Form unabsichtlich unterbrochen wird oder stoppt, so kann der Starter seine Form ohne Musik fortsetzen oder er darf die Form neu beginnen. Es wird in diesem Falle keinen Punktabzug geben.

## 6. Kleidung

Es gibt keine spezifisch vorgeschriebene Kleidung für Starter im Formenbereich. Die Starter können jeden legalen, sauberen, anständigen Kickbox-, Teakwondo oder Karateanzug im HardStyle oder Kung Fu bzw. Wushu Anzug im SoftStyle tragen.

T-Shirts allerdings sind nicht erlaubt.

Im Hardstyle müssen die Starter jedoch barfuß sein. Wohingegen im Softstyle die Starter auch mit, von den Kampfsportausstattern speziell ausgewiesenen, kampfsporttauglichen Schuhen starten dürfen.

Männer dürfen sich zudem oberkörperfrei präsentieren.

Den Startern ist es zudem erlaubt Schweißbänder an den Armen und Handgelenken zu tragen.

Den Startern ist es aber nicht erlaubt irgendeine Art von Schmuck zu tragen. Hierunter fallen z.Bsp: Ohringe, Piercings, Armbändchen, Ketten uvm.

Außerdem ist vom Wettkämpfer selbst auf ein gepflegtes Äußeres zu achten. Es wird darauf hingewiesen, dass es besser sein kann sich selbst im Vorhinein zu informieren was möglicherweise kategorietytische Kleidung ist.

## 7. Zustand der Wettkampf-Waffe(n)

Bei der WAKO Deutschland dürfen nur Wettkampfwaffe(n), sogenannte „Anscheinswaffen“ verwendet werden, die **ausschließlich zu sportlichen Zwecken** genutzt werden.

Die Wettkampfwaffe(n) sind vom volljährigen Sportler oder bei minderjährigen Sportlern von den Erziehungsberechtigten, in einem abgeschlossenen Behältnis zu den Wettkämpfen zu transportieren und zu verwahren.

Waffen die nach dem Deutschen Waffengesetz in Deutschland nicht erlaubt sind, (bspw. Nunchakus) dürfen auf Wettkämpfen der WAKO Deutschland nicht zum Einsatz kommen.

Jeder Starter ist eigenverantwortlich für den perfekten, einwandfreien Zustand seiner Waffe(n).

Dem Hauptkampfrichter ist es erlaubt, die Waffe(n) zur Inspektion durch denselben zu erbitten. Es liegt im Ermessen des Hauptkampfrichters welche Waffe(n) er inspizieren möchte. Es dürfen in keiner Form scharfe, echte Klingen oder Waffe(n) genutzt werden! Die Waffe(n) müssen der Kategorie entsprechend spezifisch sein (bitte nachlesen unter Punkt 12. Kategorien), es dürfen keine artfremden Waffe(n) in einer Form genutzt werden.

Es dürfen keine magnetischen Waffen oder durch eine Klebesubstanz provisorisch zusammengehaltene Waffen genutzt werden. Dies führt zur Disqualifikation.

## 8. Gymnastische/Akrobatische Elemente

Es ist weder im Hardstyle noch im Softstyle erlaubt mehr als fünf akrobatische/gymnastische Elemente pro Form zu zeigen!

Ein gymnastisches/akrobatisches Element ist eine Bewegung die ihrer Bestimmung nach keine Kampfsporttechnik ist und die keinen Angriff/Schlag darstellt.

Manche akrobatischen Elemente können durch das Hinzufügen eines Kicks in die Bewegung modifiziert werden. In diesem Falle wird das ursprünglich akrobatische Element nicht als solches sondern als Technik gewertet.

### ACHTUNG:

Klassifiziert als gymnastische/akrobatische Elemente sind: Vorwärts-/Rückwärtsrolle, Handstand, Rad über eine/zwei Hände, Rad über den Ellbogen, Radwende, Handstandüberschlag, Kopfstandüberschlag (außer in Soft Style Formen), Bogengang vorwärts/rückwärts, Flick Flack (Handstützüberschlag rückwärts in beiden Variationen mit offener und geschlossener Beinstellung), jede Form von Überschlägen

mit Hand oder ohne, Kip up (außer in Soft Style Formen), jede Form eines Vorwärts- / Rückwärtssalto (bspw. Salto mit Schraube oder Doppelschraube oder Salto gestreckt; außer die Salti mit integriertem Kick), Webster.

- Capoeira Kicks sind als Tricks klassifiziert
- Ein Spagat ist keine Akrobatik
- Ein freies Rad ist keine Akrobatik (Aerial)

Eine Regelverletzung zieht es nach sich, dass jeder Kampfrichter für jedes zu viel gezeigte Element 0.5 Punkte Abzug erteilen muss.

## 9. Tanzelemente

Es sind keine Tanzelemente in einer Musikform erlaubt. Das Einbauen von Tanzelementen, sei es aus dem Break Dance, Jazz Dance, Hip Hop, etc. oder gar dem Standardtanz, können nicht akzeptiert werden und führen zu der Vergabe der Niedrigstwertung.

## 10. Kostümierung und Maskerade

Theatralische Kostümierung und Maskerade, inklusive theatralischen Make-ups, oder jeder Art von Bekleidung die nicht einer regelrechten Kampfsportbekleidung entspricht, wird nicht akzeptiert. Eine Regelverletzung führt zu einer sofortigen Disqualifizierung des Starters. Es ist dem Starter nicht erlaubt seine Augen zu verdecken (bspw. durch eine Augenbinde)

## 11. Special Effects

Jegliche Art von Special Effects wie Laser, Rauch, Feuer, Explosionen, Konfetti etc. wird nicht toleriert. Eine Regelverletzung führt zu einer sofortigen Disqualifizierung des Starters.

## 12. Altersklassen

Die erlaubten Altersklassen für den Wettkampf im Bereich Freie Musikformen, für beide Geschlechter gleich geltend, sind:

|              |             |
|--------------|-------------|
| Jugend B     | 6-12 Jahre  |
| Jugend A     | 13-15 Jahre |
| Junioren     | 16-18 Jahre |
| Senioren     | 19-34 Jahre |
| Master Class | 35-99 Jahre |

Entscheiden für die Wahl der Altersklasse ist das volle Geburtsdatum des Starters.

Waffenformen dürfen ab der Kategorie Jugend B, im Hard- wie auch im Softstyle Bereich gelaufen werden.

Die Starter müssen nach Geburtsdatum in der jeweiligen Kategorie gemeldet werden!

Hat ein Starter während eines mehrtägigen Wettkampfes Geburtstag darf er während des Wettkampfes in der niedrigeren Kategorie starten. Eine Wettkampfperiode gilt von dem Tag der Waage und Passkontrolle / Registrierung bis zur Beendigung des Wettkampfes in allen Klassen.

Die Überprüfung des Alters kann zu jeder Zeit während des Turniers geschehen. Coach, sowie Wettkämpfer sind verpflichtet hierzu einen WAKO-Pass, Personal- oder Reiseausweis aber auch Führerschein bei sich zu führen.

Hinweis: Auf offenen Turnieren ist ein Doppelstart maximal eine Kategorie höher, als die eigentliche Altersklasse, möglich.

INFO: Auf WAKO Kontinental- oder Weltmeisterschaften gibt es pro Kategorie nur eine Altersklasse!

Einem Starter aus dem Juniorenbereich, der auf einer WAKO WM/EM für Damen und Herren gestartet ist, wird es nicht mehr gestattet auf einer WAKO WM/EM für Junioren zu starten.

## 13. Kategorien

Im Musikformenbereich gibt es vier Kategorien, beide jeweils für männliche und weibliche Starter.

|                     |  |
|---------------------|--|
| Hardstyle           | Es werden vom Karate, Kickboxen oder Taekwondo, kommende Techniken präsentiert   |
| Hardstyle mit Waffe | Es werden vom Karate oder Taekwondo kommende Techniken in Kombination mit, in diesen Kampfsportarten üblichen Waffen, präsentiert. Diese Waffen können sein:<br>Kama, Sai, Tonfa, Bo, Katana   |
| Softstyle           | Es werden aus dem Kung Fu, Wu-Shu und Capoeira kommende Techniken präsentiert  |
| Softstyle mit Waffe | Es werden vom Kung Fu, Wu-Shu und Capoeira kommende Techniken in Kombination, mit in diesen Kampfsportarten üblichen, Waffen präsentiert. Diese Waffen können sein: Naginata, ein oder auch zwei Tai Chi Chuan Schwerter, Kette/Peitsche, Wu-Shu Langstab, Doppelschwert aus dem Tai Chi Chuan, ein oder auch zwei Hakenschwerter, Fächer. |

### **ACHTUNG:**

Ein Starter kann jeweils höchstens vier Kategorien pro Turnier belegen . Hier muss der Starter wählen zwischen Hardstyle oder Softstyle. Der Starter kann nicht in jeweils einer Hardstyle und einer Softstyle Kategorie starten. Er muss seinem Stil treu bleiben.



Er kann aber bspw. im Hardstyle mit und ohne Waffen starten und also hier zwei Kategorien belegen.

Für eine DM gilt:

Es ist jedem Bundesland nur gestattet zwei, durch eine Landesmeisterschaft qualifizierte, Starter pro Kategorie und Altersklasse zu melden.

Hinweis:

Für eine WM/EM/Kontinentalmeisterschaft gilt:

Es ist einem Land nur gestattet für jede Kategorie und Altersklasse nicht mehr als zwei Starter zu nominieren.

Die einzelnen Kategorien des Wettbewerbs sollen getrennt von einander vorgetragen werden.

#### **Einzelstarts:**

In der Regel sollte es keinen Wettkampf ohne Gegner geben, ein Einzelstart sollte also die Ausnahme sein.

Bei einem Einzelstart **muss** der Athlet eine Altersklasse höher starten. Sollte dies nicht möglich sein muss der Athlet mindestens 26.5 Punkte erreichen um erstplatzierte zu werden. Schafft er dies nicht so gibt es keine Podiumsplatzierung und er wird automatisch mit Platz fünf gewertet. Bei GO, DM und A-Serie Turnieren **muss** der Einzelstart vom Präsidium der WAKO Deutschland genehmigt werden.

Hinweis:

Auf einem offenen Turnier ist eine Besetzung auch mit fünf Kampfrichtern möglich. Im Falle eines Einzelstarts werden zur Ermittlung der Platzierung die höchste und niedrigste Wertung gestrichen und die verbleibenden drei Wertungen addiert.

## 14. Beurteilungskriterien

Jeder Kampfrichter muss folgendes in Betracht ziehen bevor er eine Wertung abgibt:

|                     |  |
|---------------------|--|
| Basics              | Grundtechniken der jeweiligen originalen, spezifischen Kampfsportart. Stellungen, Fuß- und Handtechniken, Block  |
| Gleichgewicht       | Hierunter fällt auch der Krafteinsatz, Focus und die perfekte, energiegeladene Ausführung jeder Technik  |
| Schwierigkeitsgrad  | Fußtritte, gesprungene Fußtritte, gedrehte und gedreht gesprungene Fußtritte, Tricks, Kombinationen und gymnastisch/akrobatische Elemente  |
| Synchronität        | Im Hardstyle meint dies die perfekte zeitliche Übereinstimmung zwischen den Bewegungen und der Musik. Die Bewegungen müssen mit dem Takt der jeweiligen Musik übereinstimmen. Im Softstyle meint dies das Verhältnis von Musik und Bewegung. Es muss ein Fluss und eine Verbindung in beidem sein.   |
| Darbietung          | Hiermit ist das Auftreten und Schauspiel, sowie die Gesamtpräsentation des Starters gemeint. Die Mimik und der Ausdruck sind von großer Bedeutung.   |
| Waffe(n) Handhabung | Der Starter muss den perfekten Umgang und herausragende Arbeit zeigen. Was die Angriffe, Techniken und Blocks mit Waffe(n) betrifft, so soll er zeigen, wie gut er seine Waffe(n) kontrollieren kann.<br>In den Kategorien in denen mit Waffe(n) gestartet wird, ist dies das erste Beurteilungskriterium. Es ist dem Starter erlaubt mit der Waffe am Boden liegend die Form zu beginnen. |

Es ist dem Starter erlaubt mit der/den Waffe(n) den Boden zu berühren während er gymnastische/akrobatische Elemente, Tricks, Rollen, Fallübungen etc. zeigt. Es ist auch erlaubt die Waffe(n) um Teile des Körpers (Hals, Arme und Hände) oder um andere Teile einer zweiten Waffe zu drehen. Dies wird nicht als Loslassen gewertet, solange die Waffe wieder gegriffen wird während sie noch im Kontakt mit Körper/Waffe Nr.2 ist.

Das vollständige Loslassen der Waffe(n) ist dem Starter nur fünfmal erlaubt. Hiermit ist das Werfen von Waffe(n) gemeint. Wird die Waffe mehr als fünfmal komplett losgelassen so wird der Starter disqualifiziert!

ACHTUNG!

Wenn zwei Waffen genutzt werden, so müssen beide in der Präsentation mit auf die Matte gebracht werden. Es kann sich um zwei gleiche oder zwei verschiedene Waffen handeln aber sie müssen beide der Kategorie zuzuordnen sein.

ACHTUNG!

Bei einem Start mit zwei Waffen ist es erlaubt eine Waffe während der Präsentation (also VOR der Form) auf der Matte zu platzieren und nur mit der anderen Waffe in der Hand die Form zu starten. ABER Sobald die zweite Waffe aufgenommen wurde (dies ist zu jeder Zeit in der Form möglich) muss die Form auch mit beiden Waffen in der Hand beendet werden. Alternativ ist es dem Starter erlaubt seine Waffe während der Form gegen eine andere auszutauschen. Also die erste Waffe abzulegen und eine andere aufzunehmen. Die zweite Waffe muss allerdings auch in der Präsentation vorgestellt worden sein.

ACHTUNG!

Bsp.: Nach der Präsentation beider Waffen ist es erlaubt eine der beiden auf der Matte zu platzieren und diese dann im Verlauf der Form ohne eine Unterbrechung der Form oder einen Stopp wieder aufzunehmen und die andere gleichzeitig liegen zu lassen. Hierbei ist ein fließender Übergang Voraussetzung. Ein weiterer Tausch wieder zu ersten Waffe zurück ist nicht möglich!

## 15. Wertung

Nach der Darbietung einer Musikform wird in Deutschland durch mindestens drei Kampfrichter, wovon einer der Hauptkampfrichter ist, die Wertung der Punktespanne wie folgt erteilt:

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Jugend B,<br>Jugend A         | 7.0 – 10.0 |
| Junioren                      | 7.0 – 10.0 |
| Damen, Herren<br>Master Class | 7.0 – 10.0 |

INFO: Auf WM und Kontinental-Turnieren (EM) wird die Wertung von sechs Kampfrichtern und einem zusätzlichen Hauptkampfrichter erteilt. Gewertet wird von 7.0 -10.0 Pkt.

Nach Beendigung der Form durch den Starter vergeben die Kampfrichter die Wertung nach den vorgegebenen Regeln.

### ACHTUNG:

Der Hauptkampfrichter wird die anderen Kampfrichter nach Beendigung und vor Erteilung der Wertung davon unterrichten wie viele Punkte abgezogen werden müssen, sofern nicht erlaubte Techniken und Bewegungen sowie Regelverletzungen in der Form aufgetreten sind.

Auf das Kommando des Hauptkampfrichters heben die Kampfrichter dann für den Starter und das Publikum gut sichtbar ihre Wertungstafeln. Die Tafeln müssen so lange hoch gehalten werden, bis der Listenschreiber, der für die Notierung der Punkte zuständig ist, alle Punkte notiert hat und sein Zeichen zum Senken gibt.

Zu einem Stechen kann es nur um Platz eins zwei oder drei kommen.

Die höchste Kampfrichterwertung wird dann miteinander verglichen Und wer innerhalb dieser einen Wertung höher liegt gewinnt. Liegen beide Starter gleich, so wird neu gestartet und zwischen beiden Startern per Handzeichen entschieden. Die Qualifizierungspunkte werden dann nach Platzierung vergeben und nicht individuell.

Sollte sich ein Stechen ergeben, so muss seitens des Listenschreibers, sofort Meldung gemacht werden und die Kampfrichter und Sportler müssen durch den Moderator informiert werden.

## 16. Minuspunkte / Abzüge

### **Punktabzug gibt es wie folgt:**

|            |   |
|------------|---|
| 1.0 Punkt  | Wenn der Starter seine Waffe(n) während der Form fallen oder liegen lässt   |
| 1.0 Punkt  | Wenn der Starter von seiner momentanen Waffe zu der Waffe zurückwechselt, mit der er die Form begonnen hat                  |
| 0.5 Punkte | Für jedes einzelne, zu viel gemachte gymnastische/akrobatische Element  |
| 0.5 Punkte | Wenn der Gürtel des Starters oder seine Schärpe auf den Boden fällt   |
| 0.5 Punkte | Wenn der Starter länger als 10 sec. steht ohne eine Technik zu machen   |
| 0.5 Punkte | wenn die Präsentation ohne Musik ist  |
| 0.5 Punkte | Wenn der Starter die Mattenfläche während seiner Form verlässt oder übertritt (sofern die Mattenfläche 8 x 8 Meter umfasst) |

### **Durch Beurteilung des KR:**

|                   |  |
|-------------------|--|
| Bis zu 0.5 Punkte | Wenn der Starter die Synchronität zur Musik verliert                               |
| Bis zu 0.5 Punkte | Wenn der Starter unerlaubte Bewegungen ausführt                                    |
| Bis zu 0.5 Punkte | Wenn der Starter aus dem Gleichgewicht kommt oder stürzt                           |
| Bis zu 0.5 Punkte | Wenn der Starter die Kontrolle über seine Waffe verliert                           |
| Bis zu 0.3 Punkte | Wenn der Starter Schmuck oder Piercings, u.Ä. trägt wie Ringe, Ketten, Armbänder.. |

### **7,0 Niedrigstwertung**

|                  |   |
|------------------|---|
| Niedrigstwertung | Wenn der Starter seine Form vor deren Ende abbricht |
| Niedrigstwertung | Das Einbauen von jeglichen Tanelementen             |

|                  |  |
|------------------|--|
| Niedrigstwertung | Wenn die Waffe(n) pro Form mehr als fünfmal aus der Hand gegeben wird/werden |
| Niedrigstwertung | Wenn die Waffe(n) zerbricht oder auseinanderfällt                            |
| Niedrigstwertung | Wenn die Waffe(n) ein zweites Mal abgelegt wird                              |
| Niedrigstwertung | Bei einem Start ohne Musik   |

**Disqualifikation bei:**

|                  |  |
|------------------|--|
| Disqualifikation | Wenn der Starter seine Waffe(n) ein drittes Mal ablegt   |
| Disqualifikation | Bei der Nutzung einer magnetischen Waffe oder einer Waffe die durch Klebesubstanzen provisorisch zusammengehalten wird   |
| Disqualifikation | Bei Beschimpfen/Beleidigen/Belästigen der Kampfrichter, Listenschreiber oder des Moderators seitens des Starters oder seines Coachs<br><b>mit sofortiger Wirkung</b> |
| Disqualifikation | Beim Einsetzen von Laser, Rauch, Feuer, Explosionen und anderen Special Effects<br><b>mit sofortiger Wirkung</b>   |
| Disqualifikation | Bei Kostümierung mit Theaterkostümen und nicht kampsportgerechter Bekleidung sowie bei Masken oder theatralischem Make-up<br><b>mit sofortiger Wirkung</b>           |
| Disqualifikation | Wenn Schimpfwörter in der Musik oder vom Starter selbst zuhören sind<br><b>mit sofortiger Wirkung</b>  |
| Disqualifikation | Bei einem Start in der falschen Kategorie<br><b>mit sofortiger Wirkung</b>   |

## 17. Teamformen

Bei den Teamformen gelten alle Regelungen, die auch für einen Einzelstart gelten bis auf folgende Einschränkungen/Erweiterungen:

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Präsentation             | Nicht länger als 30 Sekunden und muss vor der Form von mindestens einem der Starter gemacht werden.<br>Ein Zeitminimum gibt es nicht!  |
| Dauer der Form           | Die reine Form muss mindestens eine Länge von 1 Minute haben und darf 2 Minuten nicht überschreiten  |
| Personenanzahl           | 2 – 5 Personen pro Form  |
| Teams pro Verein         | Es ist keine Anzahl festgelegt   |
| Teamzusammensetzung      | Alter und das Geschlecht der Teammitglieder hat keine Relevanz. Ein Team kann aus unterschiedlichen Kombinationen an Personen bestehen. Das Mindestalter für Teamformen beträgt 7 Jahre, nach oben hin ist keine Grenze gesetzt. |
| Kategorien               | Es gibt nur eine Kategorie für alle. Es wird nicht in Hard- oder Softstyle, mit oder ohne Waffe unterschieden.   |
| Hauptbewertungskriterium | Das Hauptkriterium der Bewertung einer Team Form liegt in der Harmonie und/oder Synchronität der Teammitglieder. (D.h. eine Teamform darf nicht aus mehreren Einzelformen bestehen sondern muss in sich schlüssig sein.)         |

Bsp.: Legt ein Team den Schwerpunkt seiner Form auf die Synchronität der einzelnen Läufer untereinander, so muss diese auch vorrangig als Hauptbewertungskriterium dienen.

Anzahl der akrobatischen Elemente

Es ist keine minimale / maximal Anzahl festgelegt

## 18. Platzierungen und Setzungen der Starter

Die Starter werden für einen Start auf einer Deutschen Meisterschaft (DM) nur gesetzt nach den Ergebnissen der letzten Deutschen Meisterschaft. Dieselbe Regel gilt für die jeweiligen Landesmeisterschaften und die anderen Bundesturniere.

Das heißt: Der Erstplatzierte der letzten DM wird auf der nächst anstehenden DM als letzter Starter in seiner gewonnenen Kategorie in den Wettkampf gehen. Der Zweitplatzierte der letzten DM wird an der nächst anstehenden DM als vorletzter Starter an den Start gehen und der Drittplatzierte der letzten DM wird als Vorvorletzter an den Start gehen. Die Setzungen sind nicht auf andere Kategorien oder Personen übertragbar. Ist jemand zum aktuellen Turnier nicht anwesend so verliert er sein Ranking und seine Setzposition für das nächste gleichnamige Turnier.

Die Setzung der Starter die keine Platzierung errungen haben, wird wie folgt ermittelt: Alle Namen der Starter müssen auf eine Liste aufgeschrieben werden. Es wird nach der Reihenfolge der aufgeschriebenen Namen nun aus einem Beutel eine vorher nicht zu erkennende Nummer gezogen. Diese ist dann die Startposition des Starters. Es handelt sich folglich um ein Auslosungsverfahren mit Glücksfaktor! Wer für die Auslosung verantwortlich ist und an ihr teilnehmen darf, entscheidet der Bundesformenreferent oder der jeweilige Landesformenreferent. Aktiv teilnehmen dürfen nicht: die Kampfrichter, der Hauptkampfrichter und die Coaches. Der Ziehung beiwohnen darf jeder, wenn dies organisatorisch möglich ist.



## 19. Kampffläche

Die Mattenfläche ist 8 x 8 Meter bei DM, IDM und A Serie Turniere. Bei B, C und Landesturnieren mit WAKO Anerkennung können auch 7x7 m gelegt werden. Außerdem ist darauf zu achten, dass keine Kabel und Ähnliches unter den Matten verlaufen. Es dürfen keine Gegenstände wie bspw. Tische Stühle etc. im Abstand von einem Meter zur Mattenfläche zu finden sein.

## 20. Kampfgericht

Die Mindestanzahl der Kampfrichter ist, wie in Kapitel 14. Wertung bereits erläutert, für Deutschland eine Anzahl von mindestens drei Kampfrichtern, wovon einer im Vorfeld als Hauptkampfrichter festgelegt werden muss. Sollten mehr Kampfrichter zur Verfügung stehen, so wird auf vier Kampfrichter bestanden, aus denen ebenfalls ein Hauptkampfrichter zu bestimmen ist. Im besten Fall können höchstens sechs Kampfrichter, plus ein zusätzlicher Hauptkampfrichter, eingesetzt werden.

### **INFO:**

Es muss mindestens ein Listenführer und ein Moderator zu Verfügung stehen.

Als Kampfrichter kommt nur in Frage wer eine Kampfrichterausbildung bei der WAKO Deutschland e.V. abgeschlossen hat.

Der Bundestrainer darf auf Bundesturnieren nicht als Kampfrichter fungieren, da er hier für die Sichtung der Kadermitglieder zuständig ist und unter Umständen auch für deren Betreuung in Frage kommen kann.

Die Kampfrichter müssen frontal zu Kampffläche sitzen. Sie müssen unabhängig voneinander werten.

Der Hauptkampfrichter hat sich an die Kampfrichter zu wenden sobald er einen Regelverstoß sieht, demzufolge die Niedrigstwertung / Disqualifizierung oder aber ein Punktabzug von 0.5 -1.0 Punkt gegeben werden muss!

Hinter den Kampfrichtern darf sich im Abstand von min. 3 Metern keine Person befinden.

## 21. Richtlinien für Ausrichter

Der jeweilige Ausrichter hat dafür zu sorgen, dass eine regelkonforme Kampffläche zur Verfügung steht.

Es ist darauf zu achten, dass die Wertungstafeln für den Starter, das Publikum, sowie für Listenschreiber und Moderator gut zu sehen sind.

Er muss für Tische und Bestuhlung für die Kampfrichter und Listenschreiber sorgen.

Er muss eine adäquate getestete Musikanlage bereitstellen die auch USB - Stick kompatibel ist und einen AUX Anschluss mit Kabel hat.

Es müssen ausreichend Wertungsbögen sowie drei Starterlisten vorliegen.

Es muss seitens der Wettkampfleitung für ausreichend qualifizierte Kampfrichter gesorgt werden. Darüber hinaus muss ein Listenführer und ein Moderator zur Verfügung stehen.

Den Kampfrichtern sind die fertigen Listen, die nach den Regeln der Setzung und des Losverfahrens erstellt wurden, samt Stift auf dem Kampfrichtertisch bereit zu legen.

## 22. Verhalten der Wettkämpfer

Alle Wettkämpfer der aufgerufenen Disziplinen haben sich an der Kampffläche aufzuhalten.

Die Präsentation die im Vorfeld der eigentlichen Musikform stattfindet und in Deutsch oder Englisch gemacht wird, sollte beinhalten: Namen, Schule oder Verein, ggf. Bundesland.

Der Starter muss nach Beendigung seiner Form auf der Mattenfläche bleiben und seine Wertung abwarten. Es sei denn es handelt sich um die ersten beiden Starter einer Kategorie, dann wird auch die Punktzahl des ersten Starters erst nach dem Lauf des zweiten Starters verkündet. Hierzu muss der erste Starter die Mattenfläche dann erneut betreten.

Falls ein Formenläufer nach dreimaligem Aufrufen nicht an der Kampffläche erscheint, wird er vom Wettkampf ausgeschlossen um den Wettkampfablauf nicht in Verzug zu bringen.

Jeder Starter ist für seine Musik eigenverantwortlich. Die Musik ist vor Beginn des Turniers bei der Wettkampfleitung abzugeben, wo der Datenträger auf Funktionalität geprüft wird.

## 23. Einspruchsverhalten

Einwände können nur seitens des Coachs, nicht aber durch den Starter kundgetan werden. Der Starter hat im Wettkampf kein Recht sich selbst an die Kampfrichter zu wenden. Ein Protest seitens des Coachs kann nur an die Wettkampfleitung, nicht aber an die Kampfrichter direkt gerichtet werden. Hierzu wird der Hauptkampfrichter hinzugezogen.

Letzte Entscheidung obliegt dem Bundessportgericht, bestehend aus dem Bundeskampfrichterreferent und dem Bundestrainer der WAKO-Deutschland e.V., bzw. seiner Vertreter am Austragungsort und ein Präsidiums-Mitglied.

## 24. Nominierungen

Zur Nominierungen werden die Nominierungsrichtlinien der WAKO Deutschland herangezogen. Einzusehen auf [www.wako-deutschland.de](http://www.wako-deutschland.de).

Geändert am 1.1.2018

Gültig ab 1.2.2018