

WAKO
Deutschland

Kreativformen



Inhaltsverzeichnis

1. Einführung
2. Definition
3. Länge
4. Musik
5. Kleidung
6. Zustand der Wettkampf-Waffe(n)
7. Gymnastische/Akrobatische
Elemente
8. Tanzelemente
9. Kostümierung und Maskerade
10. Special Effects
11. Altersklassen
12. Kategorien
13. Beurteilungskriterien
14. Wertung
15. Minuspunkte / Abzüge
16. Teamformen
17. Platzierungen und Setzungen der
Starter
18. Kampffläche
19. Kampfgericht
20. Richtlinien für Ausrichter
21. Verhalten der Wettkämpfer
22. Einspruchsverhalten
23. 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 zu machen. Dies kann geschehen über die Website der WAKO - Deutschland (www.wako-deutschland.de)

Darüber hinaus wird darauf hingewiesen, dass es für Starter, die im Ausland an den Start gehen, Pflicht ist, das internationale Regelwerk zu verinnerlichen! Das Regelwerk der WAKO Deutschland für den Bereich Kreativeformen 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 dazu angehalten, sich regelmäßig in Bezug auf Regeländerungen zu informieren!

2. Definition

Eine Kreativform ist ein Kampf gegen imaginäre Gegner, in welchem der Wettkämpfer Techniken, die aus asiatischen Kampfsportarten stammen und die frei miteinander kombiniert wurden, präsentiert.

3. Länge

Es gibt kein Zeitlimit für die Kreativformen Kategorien. Nach seiner Präsentation startet der Athlet seine Form mit einer Kampfkunsttechnik.

ACHTUNG:

Falls ein Starter das Loslassen der Waffe/n in seiner Präsentation zeigt, so zählt dies anteilig zu den Elementen der eigentlichen Form dazu.

4. Musik

Es kann keine Form von Musik verwendet werden. Alle Kreativformen müssen ohne Musik gezeigt werden.

5. Kleidung

Es gibt keine spezifisch vorgeschriebene Kleidung für Starter im Kreativ Formenbereich. Die Starter können jeden legalen, sauberen, anständigen Kickbox-, Teakwondo, Karateanzug im Kreativ Formenbereich tragen.

Softstyle Anzüge oder T-Shirts sind allerdings nicht erlaubt.

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.B: Ohringe, Piercings, Armbändchen, Ketten uvm.

Außerdem ist vom Wettkämpfer selbst auf ein gepflegtes Äußeres zu achten.

6. 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) ist/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 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! Magnetische Waffen sind erlaubt.

7. Gymnastische/Akrobatische Elemente

Es sind keine gymnastischen/ akrobatischen Elemente im Kreativ Formenbereich erlaubt.

Ein Kip Up ist nur einmal pro Form gestattet.

8. Tanzelemente

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

9. 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).

10. 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.

11. Altersklassen

Die erlaubten Altersklassen für den Wettkampf im Bereich Kreativformen, 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

Sollte es bei einem Turnier keine Master Class geben, so müssen die Senioren von 19-99 Jahre gelten. Entscheidend für die Wahl der Altersklasse ist das volle Geburtsdatum des Starters.

Waffenformen dürfen **in allen Altersklassen** 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.

12. Kategorien

Im Kreativ Formenbereich gibt es zwei Kategorien, beide jeweils für männliche und weibliche Starter.

Kreativ Formen

Kreativ Formen mit Waffen

ACHTUNG:

Ein Starter kann jeweils höchstens vier Kategorien pro Turnier im Musikformen- und Kreativ Formenbereich zusammen belegen.

Für eine Deutsche Meisterschaft 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 voneinander 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 erstplatziert zu werden. Schafft er dies nicht, so gibt es keine Podiumsplatzierung und er wird automatisch mit Platz fünf gewertet. Bei German Open, Deutscher Meisterschaft 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.

13. Beurteilungskriterien

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

Basics	Grundtechniken der jeweiligen originalen, spezifischen Kampfsportart. Stellungen, Fuß- und Handtechniken, Blöcke
Gleichgewicht	Hierunter fällt auch der Kraft-einsatz, Focus und die perfekte, energiegeladene Ausführung jeder Technik
Schwierigkeitsgrad	Fußtritte, gesprungene Fußtritte, gedrehte und gedreht gesprungene Fußtritte, Tricks, Kombinationen
Darbietung	Hiermit ist das Auftreten und Schauspiel, sowie die Gesamt-präsentation 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. 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. Zuerst ist die Handhabung der Waffe in die Beurteilung einzubeziehen, erst dann die Kampfkunsttechnik.

Unerlaubte Techniken:

Es dürfen keine Drehungen von mehr als 360 Grad gemacht werden. Invertierte Techniken sind verboten (Techniken bei denen der Kopf unter die eigene Gürtellinie kommt, z.B. Aerial).

Es ist dem Starter erlaubt mit der/den Waffe(n) den Boden zu berühren, während er seine Techniken ausführt/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 hierbei um zwei gleiche oder zwei verschiedene Waffen handeln aber sie müssen beide der entsprechenden 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.

ACHTUNG!

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.

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

14. Wertung

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

In allen Altersklassen wird von 7,0 – 10,0 Punkte gewertet.

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 der Form und vor Erteilung der Wertung darüber 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. Derjenige, der innerhalb dieser einen Wertung höher liegt, gewinnt. Liegen beide Starter gleich, so wird neu gestartet und zwischen beiden Startern per Handzeichen entschieden.

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.

15. Minuspunkte / Abzüge

Punktabzug:

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 zurück-wechselt, mit der er die Form begonnen hat.
1.0 Punkt	Wenn der Sportler ein Akrobatik-element zeigt.
0.5 Punkte	Wenn der Gürtel des Starters auf den Boden fällt. Wenn der Starter länger als 10 sec. steht ohne eine Technik zu zeigen.
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 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(n) verliert.
Bis zu 0.3 Punkte	Wenn der Starter Schmuck oder Piercings o. Ä. trägt wie Ringe, Ketten, Armbänder.

7,0 Niedrigstwertung

Niedrigstwertung	Wenn der Starter seine Form vor deren Ende abbricht.
Niedrigstwertung	Das Einbauen von jeglichen Tanz-elementen.
Niedrigstwertung	Wenn die Waffe(n) pro Form mehr als zweimal aus der Hand gegeben

wird/werden.

Niedrigstwertung Wenn die Waffe(n) zerbricht oder auseinanderfällt.

Niedrigstwertung Wenn die Waffe(n) ein zweites Mal abgelegt wird/werden.

Disqualifikation bei:

Disqualifikation Wenn der Starter seine Waffe(n) zum 6. Mal ablegt.

Disqualifikation Bei der Nutzung 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. **Mit sofortiger Wirkung!**

Disqualifikation Beim Einsetzen von Laser, Rauch, Feuer, Explosionen und anderen Special Effects.
Mit sofortiger Wirkung!

Disqualifikation Bei Kostümierung mit Theaterkostümen und nicht kampsportgerechter Bekleidung sowie bei Masken oder theatralischem Make-up. **Mit sofortiger Wirkung!**

Disqualifikation Bei einem Start in der falschen Kategorie.
Mit sofortiger Wirkung!

16. Teamformen

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

Präsentation Nicht länger als 30 Sekunden, muss vor der Form von mindestens einem der Starter gemacht werden.

Dauer der Form	Keine Zeitlimits
Personenanzahl	2 – 3 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 6 Jahre, nach oben hin ist keine Grenze gesetzt.
Kategorien	Es gibt lediglich eine Kategorie für alle. Es dürfen Waffen benutzt werden.
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.) Achtung: In den Teamformen müssen die Sportler nicht synchron sein, sie können aber eine höhere Wertung bekommen, wenn sie es sind.

17. Platzierungen und Setzungen der Starter

Die Starter werden für einen Start auf einer Deutschen Meisterschaft (DM) nur nach den Ergebnissen der letzten Deutschen Meisterschaft gesetzt. 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 bei 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 übernimmt das System von Sportsdata.

18. Kampffläche

Die Mattenfläche ist 8 x 8 Meter bei der Deutscher Meisterschaft, Internationaler Deutscher Meisterschaft und A Serie Turnieren. 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.

19. 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 Kampfrichtern bestanden, aus denen ebenfalls ein Hauptkampfrichter zu bestimmen ist. Im besten Fall können höchstens sechs Kampfrichter plus ein zusätzlicher Hauptkampfrichter eingesetzt werden.

INFO:

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

Als Kampfrichter kommt nur infrage, 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 zur 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.

20. Richtlinien für Ausrichter

Werden durch die Ausrichterrichtlinien bestimmt.

21. Verhalten der Wettkämpfer

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

Die Präsentation, die im Vorfeld der eigentlichen Kreativform 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.

22. 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 Bundeskampfrichterreferenten und dem Bundestrainer der WAKO-Deutschland e.V. bzw. seiner Vertreter am Ausrichtungsort und einem Präsidiums-Mitglied.

23. Nominierungen

Zur Nominierungen werden die Nominierungsrichtlinien der WAKO Deutschland herangezogen. Einzusehen auf www.wako-deutschland.de.

Geändert am 2.11.2019
1.1.2019

Gültig ab