



Wettkampffreglemente 2018

Sanda / Sanda-Light / Qingda / Leitai

Kurzbeschreibung	Offizielles Regelwerk für Turniere der Swiss Wushu Federation
Datum / Version	23.02.2017 / V1.16
Autor	Patrick Jeannotat, Zeno Streich, Urs Krebs
Status	Final



Inhalt

1 ALLGEMEINE REGELN	5
1.1 DISZIPLINSPEZIFISCHE ÄNDERUNGEN	5
1.2 ARTEN DER WETTKÄMPFE	5
1.3 WETTKAMPFSYSTEME	5
1.4 TEILNAHMEBEDINGUNGEN.....	5
1.5 EINTRITTSWÄGEN	5
1.6 ERMITTLUNG DER WETTKAMPFFPAARUNGEN	5
1.7 PROTOKOLL DES TURNIERS	5
1.8 FORFAIT	6
1.9 KO KRITERIEN UND SCHUTZ-SPERREN	6
1.10 WEITERE BESTIMMUNGEN IN BEZUG AUF DAS TURNIER	7
2 WETTKAMPFOFFIZIELLE	8
2.1 ZUSAMMENSETZUNG DER OFFIZIELLEN	8
2.2 AUFGABEN DER OFFIZIELLEN	8
3 BERUFUNGSJURY	10
3.1 AUFBAU DER BERUFUNGSJURY	10
3.2 AUFGABEN DER BERUFUNGSJURY	10
3.3 VERFAHREN UND ANFORDERUNGEN DER BERUFUNG	10
4 WETTKAMPFMETHODEN, PUNKTWERTUNGEN UND STRAFEN	11
4.1 TECHNISCHE REGELVERSTÖSSE	11
4.2 PERSÖNLICHER REGELVERSTOSS	11
4.3 STRAFEN	11
4.4 UNTERBRUCH DES KAMPFES	11
5 SIEGER , VERLIERER UND PLATZIERUNGEN	12
5.1 SIEGER UND VERLIERER	12
5.2 PLATZIERUNGEN	13
5.3 PLATZIERUNGEN DER TEAMS	13
6 ARRANGIEREN UND AUFZEICHNEN.....	14
6.1 ARRANGIEREN	14
6.2 AUFZEICHNEN	14
7 RUFE UND GESTEN DES PLATTFORMSCHIEDSRICHTERS	15
7.2 DIE GESTEN DES PUNKTRICHTERS	21
8 WETTKAMPFFLÄCHE UND MATERIAL	22
8.1 WETTKAMPFFLÄCHE	22
8.2 MATERIAL	22
9 SANDA	23
9.1 KATEGORIEN	23
9.2 GEWICHTSKLASSEN	23
9.3 WETTKAMPFFLÄCHE	23



9.4 WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG	24
9.5 WETTKAMPFMETHODEN	24
9.6 PUNKTWERTUNG	25
10 SANDA-LIGHT	26
10.1 KATEGORIEN	26
10.2 GEWICHTSKLASSEN	26
10.3 WETTKAMPFFLÄCHE	26
10.4 WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG	27
10.5 WETTKAMPFMETHODEN	27
10.6 PUNKTWERTUNG	28
11 QINGDA	29
11.1 KATEGORIEN	29
11.2 GRÖSSEN- /GEWICHTS-KATEGORIEN	29
11.3 WETTKAMPFFLÄCHE	30
11.4 WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG	30
11.5 WETTKAMPFMETHODEN	30
11.6 PUNKTWERTUNG	31
12 TUSHOU LEITAI	32
12.1 KATEGORIEN	32
12.2 GEWICHTSKLASSEN	32
12.3 WETTKAMPFFLÄCHE	32
12.4 WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG	33
12.5 WETTKAMPFMETHODEN	33
12.6 PUNKTWERTUNG	34



Allgemeines

Vorwort

Diese normalisierte Fassung der Wettkampf Reglemente basiert auf den jeweils gültigen internationalen Reglementen. Wo möglich und sinnvoll wurden einheitliche Regelungen für alle Disziplinen gewählt dabei diente das Sanda – Reglement als allgemeine Grundlage.

Das Sanda-Reglement basiert auf dem Reglement der International Wushu Federation von 2005.

Das Qingda-Reglement basiert auf dem Reglement der European Wushu Federation von 1994.

Das Leitai-Reglement basiert auf dem Reglement der ICKF.

Herausgeber:

Swiss Wushu Federation, info@swisswushu.ch , <http://www.swisswushu.ch>

(c) 2004 - 2012 Swiss Wushu Federation

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck verboten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung der Swiss Wushu Federation in irgendeiner Form reproduziert, vervielfacht, verbreitet oder gespeichert werden.

Revisions-Kontrolle

Version	Datum	Autor	Bemerkung
1.0	03.06.2004	ZS	Normalisierung
1.1	12.06.2004	ZS	Text-Korrekturen
1.2 / 1.3 / 1.4	10.02.2005	ZS / MS / PJ	Überarbeitung
1.5	06.03.2005	ZS	Reglement 2005
1.6 / 1.7	20.01.2006	ZS / PJ	Überarbeitung
1.8	24.01.2006	ZS	Reglement 2006
1.10	02.01.2007	ZS	Reglement 2007
1.12	22.02.2008	ZS / PJ	Reglement 2008
1.13	14.01.2012	ZS / PJ	Reglement 2012
1.15	08.01.2015	PJ	Reglement 2015
1.16	23.02.2017	PJ	Reglement 2017
1.17	04.02.2018	PJ	Reglement 2018



1 Allgemeine Regeln

1.1 Disziplinspezifische Änderungen

Diese allgemeinen Regeln gelten soweit nicht für eine Disziplin gesondert festgelegt. Die entsprechenden Reglementsteile sind zu beachten.

1.2 Arten der Wettkämpfe

Es werden Gruppen- und Einzelwettkämpfe unterschieden.

1.3 Wettkampfsysteme

1.3.1 Die Systeme «Jeder gegen jeden» und Ausscheidungskämpfe nach KO System oder mit Hoffnungslauf werden benutzt.

1.3.2 Ein Kampf besteht aus 3 Runden à 2 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause zwischen den Runden. Ausscheidungskämpfe können auf eine Runde beschränkt werden.

1.4 Teilnahmebedingungen

1.4.1 Der Wettkämpfer muss einen gültige Lizenz besitzen, ausgestellt durch swisswushu oder eine von ihr anerkannte Organisation.

1.4.2 Der Wettkämpfer muss ausreichend versichert sein. Die Teilnahme erfolgt ausschliesslich auf eigene Gefahr, jegliche Haftung durch den Veranstalter / Ausrichter wird ausdrücklich ausgeschlossen.

1.4.3 Jeder Athlet hat ein Selbstdeklarationsattest oder ein ärztliches Attest vorzulegen, das jeweils für das laufende Kalenderjahr gültig ist.

1.5 Eintrittswägen

1.5.1 Das Eintrittswägen der Wettkämpfer wird von den Arrangierern unter der Leitung des Arrangier-Chefs und unter der Überwachung der Berufungsjury durchgeführt.

1.5.2 Nur Wettkämpfer die in Übereinstimmung mit den Qualifikationen sind werden gewogen. Der Wettkämpfer muss seine Lizenz beim Eintrittswägen vorweisen.

1.5.3 Das Eintrittswägen findet am vordefinierten Ort zur vordefinierten Zeit statt. Die Athleten müssen nur mit einer Hose bekleidet gewogen werden. Weibliche Athleten tragen zusätzlich ein Sport-Oberteil oder einen BH.

1.5.4 Das Eintrittswägen erfolgt teamweise und muss für jedes Team innerhalb von 30 Minuten abgeschlossen sein. Ein Athlet dessen Gewicht nicht innerhalb der Anforderungen der Kategorie ist und das erforderliche Gewicht nicht innerhalb der Zeitlimite erreicht, wird nicht zum Turnier zugelassen.

1.6 Ermittlung der Wettkampfpaarungen

1.6.1 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen wird computergesteuert vom Administrations-Chef unter Überwachung der Berufungsjury durchgeführt.

1.6.2 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen, findet nach dem Eintrittswägen statt. Ist nur ein einziger Wettkämpfer in einer Gewichtskategorie, startet er in der nächst höheren oder nächst tieferen Kategorie. Kategorien mit weniger als 4 Athleten können mit der nächst höheren / tieferen zusammengelegt werden.

1.7 Protokoll des Turniers

1.7.1 Wenn die Wettkämpfer vorgestellt werden, begrüssen die Wettkämpfer mit einem «Palm and Fist-Gruss» das Publikum.



1.7.2 Jede Runde beginnt mit einem «Palm and Fist-Gruss» zum eigenen Coach, der diesen Gruss erwidert.

1.7.3 Jeder Kampf beginnt mit einem Austausch des «Palm and Fist-Grusses» zwischen den Kämpfern.

1.7.4 Zur Bekanntgabe des Resultats tauschen die Kämpfer die Plätze. Nach der Bekanntgabe des Resultats grüssen sie sich gegenseitig und danach den Plattformrichter mit einem «Palm and Fist-Gruss». Der Plattformrichter erwidert den Gruss. Dann grüssen die Wettkämpfer den Coach des Gegners und die Coaches erwidern den Gruss.

1.7.5 Die Punktrichter grüssen sich gegenseitig mit dem «Palm and Fist-Gruss» beim tauschen der Plätze.

1.8 Forfait

1.8.1 Ein Wettkämpfer der nicht mehr in der Lage ist am Wettkampf teilzunehmen, sei es wegen Verletzung oder Krankheit, die vom medizinischen Team zu bestätigen ist oder weil sein Gewicht nicht der Anforderungen der Kategorie entspricht, wird als ein Fall von Forfait angesehen. Er kann am Turnier nicht mehr weiter starten, seine bisherigen Resultate bleiben jedoch gültig.

1.8.2 Im Falle eines grossen Stärkeunterschiedes zwischen den Kämpfern, kann der Coach aus Sicherheitsgründen ein Forfait anzeigen. Auch der Wettkämpfer hat die Möglichkeit durch anheben der Hand, ein Forfait zu verlangen.

1.8.3 Ein Wettkämpfer der nicht rechtzeitig zum Eintrittswägen erscheint oder nachdem sein Name dreimal vor einem Wettkampf ausgerufen worden ist, oder der den Platz nach dem Appell ohne Erlaubnis verlässt und nicht rechtzeitig wieder im Wettkampfbereich erscheint, wird als Fall eines Forfaits ohne Rechtfertigung betrachtet.

1.8.4 Einem Wettkämpfer der als Fall von Forfait ohne Rechtfertigung betrachtet wird, werden alle Resultate des Turniers aberkannt.

1.9 KO Kriterien und Schutz-Sperren

1.9.1 Folgende Fälle gelten als offensichtlicher KO mit leichter oder schwerer Gehirnerschütterung: - der Kämpfer wird bis 10 ausgezählt und bleibt auf der Kampffläche liegen (schwere Gehirnerschütterung): - der Kämpfer erhebt sich bei 8 wieder, taumelt aber ohne in Deckung zu sein. - der Kämpfer wird nach harten Treffern stehend ausgezählt und bleibt nach 8 ohne Deckung und Reaktion.

1.9.2 Die Wettkampf-Berechtigung des Kämpfers erlischt und wird erst nach Vorliegen eines neuen medizinischen Attests der zwingend eine neurologische Untersuchung durch einen Spezialarzt mit EEG (Elektroenzephalogramm) enthalten muss neu erteilt.

Es gelten folgende Schutzsperren:

- 1 Monat beim ersten K.O.
- 3 Monate nach dem 2.ten K.O. innerhalb von 3 Monaten
- 1 Jahr nach dem 3.ten K.O.



1.10 Weitere Bestimmungen in Bezug auf das Turnier

1.10.1 Die Offiziellen eines Turniers müssen sich auf ihre Arbeit konzentrieren und dürfen nicht mit anderen Personen sprechen. Sie dürfen Ihre Plätze nicht ohne Erlaubnis verlassen.

1.10.2 Alle Teilnehmer müssen sich an die Regeln des Turniers halten, die Entscheide der Offiziellen respektieren und deren befolgen. Streiten, fluchen, wegwerfen der Schutzausrüstung oder anderweitig Unmut auszudrücken ist untersagt. Kämpfer dürfen die Kampffläche nicht vor der Bekanntgabe des Resultats verlassen (ausser zur medizinischen Betreuung).

1.10.3 Der Coach und der medizinische Betreuer bleiben an den gekennzeichneten Plätzen. Ratschläge und Massagen für den Wettkämpfer sind während der Pause zwischen den Runden erlaubt.

1.10.4 Doping ist strikte verboten, es gelten die aktuellen Doping-Vorschriften von swissolympic.

2 Wettkampffizielle

2.1 Zusammensetzung der Offiziellen

2.1.1 Es gibt einen Chefschiedsrichter

2.1.2 Die Jury für einen Kampf besteht aus einem Hauptschiedsrichter, einem Plattformrichter, einem Aufzeichner, einem Zeitnehmer und drei oder fünf Punktrichtern.

2.1.3 Es gibt einen Administrations-Chef sowie einen Arrangier-Chef und mehrere Arrangierer.

2.1.4 Das medizinische Team besteht aus zwei oder mehr Personen mit der benötigten medizinischen Qualifikation und wird vom medizinischen Leiter geführt.

2.1.5 Es gibt einen oder zwei Ansager.

2.2 Aufgaben der Offiziellen

2.2.1 Der Chefschiedsrichter

- leitet alle Offiziellen dazu an, die Regeln und Anordnungen zu studieren und ihre Aufgaben zu beherrschen.
- stellt sicher, dass alles für die Wettkämpfe bereit ist, namentlich die Kampffläche und Turniermaterial, Eintrittswägen und Administration
- löst die Probleme, die mit Reglementen und den Anordnungen des Turniers in Verbindung stehen, hat aber keine Kompetenz, diese zu ändern
- steht während dem Turnier den Jurys zur Verfügung und ersetzt Offizielle, wenn notwendig
- benachrichtigt den Schiedsrichter, die Administration und den Ansager rechtzeitig benachrichtigen, wenn es aufgrund eines Forfait Änderungen im Turnierablauf gibt
- entscheidet Abschliessend bei Uneinigkeit der Schiedsrichter
- stellt sicher, dass die Regeln korrekt umgesetzt werden
- überprüft, bestätigt und verbreitet die Resultate des Turniers
- erstattet Bericht zu Händen des Turnierverantwortlichen

2.2.2 Der Hauptschiedsrichter

- ist verantwortlich für die Organisation und Ausbildung seiner Jury
- überwacht und führt die Arbeit der Schiedsrichter, des Zeitnehmers und des Aufzeichners.
- pfeift als Hinweis zur Korrektur bei offensichtlichen Fehlurteilen oder Unterlassungen des Plattformrichters, wenn das Resultat noch nicht bekanntgegeben wurde
- verkündet das Resultat am Ende jeder Runde
- entscheidet über absoluten Sieg, vorzeitigen Sieg aufgrund der Aufzeichnungen und der Situation auf der Plattform
- überprüft und bestätigt die Resultate jedes Kampfes

2.2.3 Der Plattformrichter

- überprüft die Schutzausrüstung der Wettkämpfer und wacht über die Sicherheit im Wettkampf.
- steuert die Kämpfe durch Rufe und Gesten.
- entscheidet auf «down», «first down» «off» «Strafen», «Passivität», «Anzählen» und veranlasst medizinische Betreuung
- verkündet die Resultate eines Kampfes

2.2.4 Die Punktrichter

- vergeben die Punkte, die durch die Wettkämpfer entsprechend den Regeln gewonnen werden
- zeigen auf das Signal vom Hauptschiedsrichter am Ende jeder Runde das Resultat ihrer Wertung unmittelbar und gleichzeitig an
- unterschreiben das Punkteblatt vor der Abgabe welches zur Überprüfung bis zum Ende des Turniers aufbewahrt wird

2.2.5 Der Aufzeichner

- füllt das Formular «Statistical Chart» für jeden Kampf sorgfältig vorgängig aus
- nimmt am Eintrittswägen teil und füllt die Gewichte der Kämpfer in das Formular «Statistical Chart» ein



- zeichnet für jeden Kämpfer die Anzahl der Strafen, des Anzählens und der Out's auf, entsprechend den Rufen und Gesten des Plattformrichters
- zeichnet die Wertungen jeder Runde der Punktrichter auf und informiert den Hauptschiedsrichter über den Sieger des Kampfes.

2.2.6 Der Zeitnehmer

- überprüft die Gongs, Uhren und Stoppuhren
- ist für das Zeitnehmen des Kampfes, der Unterbrüche und Pausen während des Kampfes verantwortlich.
- gibt 10 Sekunden vor dem Anfang jeder Runde ein Signal und signalisiert das Ende jeder Runde
- verkündet das Resultat der Wertung der Punktrichter

2.2.7 Der Administrations-Chef

- überprüft die Einhaltung der Teilnahmebedingungen und die Anmelde-Formalitäten
- organisiert die Ermittlung der Wettkampf-Paarungen und erarbeitet den Zeitplan
- bereitet die benötigten Formulare vor und erstellt die Rangliste
- sammelt statistische Daten

2.2.8 Der Arrangier-Chef

- ist verantwortlich für das Eintrittswägen
- ist verantwortlich für die Schutzausrüstung wenn diese den Kämpfern zur Verfügung gestellt wird
- ruft die Kämpfer 20 Minuten vor Beginn der Kämpfe auf
- informiert den Chef-Schiedsrichter unmittelbar über Abwesenheit oder Forfait bei Aufruf der Kämpfer
- überprüft die Kleidung- und Schutzausrüstung der Kämpfer
- führt die ihm zugeteilten Arrangierer

2.2.9 Der Ansager

- erklärt dem Publikum Regelungen und Anordnungen des Turniers
- stellt die Schiedsrichter und die Kämpfer vor
- verkündet die Resultate der Kämpfe

2.2.10 Das medizinische Team

- überprüft die medizinischen Atteste der Kämpfer
- unterstützt die Dopingkontrolleure
- führen eine selektive Überprüfung von Kämpfern vor Turnierbeginn durch
- leistet erste Hilfe bei Verletzungen und Krankheiten der Kämpfer während des Turniers.
- beurteilt Verletzungen infolge Regelwidrigkeiten
- überwacht das Turnier und benachrichtigt den Chef-Schiedsrichter über verletzte oder erkrankte Kämpfer, die nicht mehr weiterkämpfen können / dürfen



3 Berufungsjury

3.1 Aufbau der Berufungsjury

Die Berufungsjury wird aus den anwesenden Vorstandsmitgliedern und Mitgliedern der zuständigen technischen Kommission von swisswushu gebildet und besteht aus drei bis fünf Mitgliedern.

3.2 Aufgaben der Berufungsjury

3.2.1 Die Berufungsjury arbeitet unter der Führung des Turnierverantwortlichen. Sie überprüft die Wettkampfflächen und Einrichtungen, überwacht die Turniervorbereitungen, das Eintrittswägen und die Ermittlung der Wettkampfpaarungen. Die Berufungsjury beobachtet die Arbeit der Offiziellen. Offizielle die parteiisch sind oder ihr Amt nicht richtig ausüben können von der Berufungsjury verwart werden. In schweren Fällen kann sie dem Turnierverantwortlichen empfehlen fehlbare offizielle mit sofortiger Wirkung zu ersetzen um den ordentlichen Turnierbetrieb sicherzustellen.

3.2.2 Die Berufungsjury bearbeitet und entscheidet über Rekurse der teilnehmenden Teams gegen Schiedsrichterentscheidungen aufgrund der Regeln und Anordnungen des Turniers.

3.2.3 Rekurse werden unmittelbar bearbeitet und die betroffenen informiert.

3.2.4 Für die Ermittlungen können Videoaufzeichnungen hinzugezogen werden. Es können Besprechungen abgehalten und Betroffene eingeladen werden, die jedoch in der Berufungsjury kein Stimmrecht haben.

3.2.5 Um gültig entscheiden zu können ist die Anwesenheit von mehr als der Hälfte der Mitglieder der Berufungsjury erforderlich. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Vorsitzende der Berufungsjury.

3.2.6 Ein Jury-Mitglied nimmt nicht an den Diskussionen teil und stimmt nicht in Angelegenheiten in die es involviert war oder die seine eigene Schule / Organisation betreffen.

3.2.7 Die Entscheidung der Schiedsrichter bleibt unverändert, wenn sie nach vorsichtiger Prüfung als richtig erachtet wird. Ist diese offensichtlich falsch, entscheidet die Berufungsjury über das weitere Vorgehen. Die Entscheidung der Berufungsjury ist abschließend.

3.3 Verfahren und Anforderungen der Berufung

3.3.1 Ein Team das mit einer Entscheidung von Schiedsrichtern nicht einverstanden ist kann innerhalb von 15 Minuten nach Abschluss des Kampfes beim Vorsitzenden der Berufungsjury einen schriftlichen Rekurs einreichen. Der Rekurs ist zusammen mit CHF 150.- einzureichen. Dieser Betrag wird zurückerstattet, wenn dem Rekurs stattgegeben wird. Er wird jedoch nicht zurückerstattet, wenn der Rekurs abgelehnt wird.

3.3.2 Die Entscheide der Berufungsjury müssen von allen Teams respektiert werden. Widerhandlungen werden entsprechend der Ernsthaftigkeit des Falles geahndet.

3.3.3 Ein erfolgreicher Rekurs hat jedoch keine Änderung der Rangliste zur Folge.



4 Wettkampfmethoden, Punktwertungen und Strafen

4.1 Technische Regelverstösse

- den Gegner passiv klammern (halten) oder sich dem Kampf entziehen
- den Kampf durch heben der Hand in einer nachteiligen Situation unterbrechen
- den Kampf absichtlich verzögern
- unangemessenes Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern oder Missachtung der Entscheidungen
- nicht tragen oder ausspucken des Zahnschutzes oder absichtliches lockern der Schutzausrüstung
- nicht einhalten des Protokolls

4.2 Persönlicher Regelverstoss

- Angreifen des Gegners vor dem Startsignal oder nach dem Stoppsignal
- Angreifen von verbotenen Zielen
- Angreifen mit verbotener Methode.

4.3 Strafen

- Eine Ermahnung wird für einen technischen Regelverstoss gegeben
- Eine Verwarnung wird für einen persönlichen Regelverstoss gegeben
- Ein Kämpfer der 3 Verwarnungen erhält wird für diesen Kampf disqualifiziert
- Ein Kämpfer der seinen Gegner absichtlich verletzt, wird für das ganze Turnier disqualifiziert, seine bisherigen Resultate werden aberkannt
- Ein Kämpfer der sich des Dopings schuldig macht, wird für das ganze Turnier disqualifiziert, seine bisherigen Resultate werden aberkannt.

4.4 Unterbruch des Kampfes

Der Kampf wird in den folgenden Fällen unterbrochen:

- Ein Kämpfer ist auf, oder von der Plattform gefallen (ausgenommen absichtliches Fallen als Teil einer Technik)
- Einem Kämpfer wird eine Strafe gegeben
- Ein Kämpfer wird verletzt
- Die Kämpfer halten (klammern) für mehr als 2 Sekunden passiv oder ohne effektive Angriffe oder entziehen sich dem Kampf
- Ein Kämpfer lässt sich fallen als Bestandteil einer Technik und ist nicht innerhalb von 3 Sekunden wieder aufgestanden
- Ein Kämpfer bittet begründet um eine Unterbrechung des Kampfes, indem er seine Hand anhebt
- Der Hauptschiedsrichter korrigiert ein Fehlurteil oder eine Unterlassung
- Wenn es Probleme oder Gefahren auf der Plattform gibt
- Der Kampf durch objektive Faktoren wie Probleme mit der Beleuchtung oder dem Wettkampfbereich behindert wird
- Wenn nach der Aufforderung zum Angriff während einer Dauer von 8 Sekunden kein Angriff erfolgt



5 Sieger , Verlierer und Platzierungen

5.1 Sieger und Verlierer

5.1.1 Absoluter Sieg

- Im Falle einer grossen Überlegenheit kann der Plattformrichter, mit der Zustimmung des Hauptschiedsrichter, den Stärkeren zum Sieger des Wettkampfes erklären
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn er seinen Gegner durch einen schweren Schlag niederschlägt (nicht durch einen persönlichen Regelverstoss) und der Konkurrent für 10 Sekunden liegen bleibt, oder aufsteht und nicht bei vollem Bewusstsein ist
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner schwer getroffen wird (nicht durch einen persönlichen Regelverstoss) und 3x angezählt wird

5.1.2 Gewinner und Verlierer der Runde

- Das Resultat jeder Runde wird durch die Wertung der Punktrichter entschieden
- Ein Kämpfer, dessen Gegner schwer getroffen (nicht durch einen persönlichen Regelverstoss) und 2x angezählt wird, gewinnt die Runde.
- Wenn aufgrund der Entscheidung der Punktrichter in einer Runde Gleichstand besteht, wird wie folgt entschieden:
 - derjenige mit weniger Verwarnungen wird der Sieger.
 - derjenige mit weniger Ermahnungen wird der Sieger.
 - derjenige mit dem tieferen Gewicht (geringere Grösse bei Kindern) wird der Sieger
 - wenn immer noch kein Sieger ermittelt werden konnte, wird ein Unentschieden gegeben

5.1.3 Gewinner und Verlierer des Kampfs

- Ein Kämpfer, der 2 Runden gewonnen hat, gewinnt den Kampf.
- Ein Kämpfer, dessen Gegner sich verletzt oder krank wird (vom medizinischen Team bestätigt) und nicht weiterkämpfen kann, gewinnt den Kampf
- Ein Kämpfer, dessen Gegner vortäuscht, durch eine Regelwidrigkeit verletzt worden zu sein (vom medizinischen Team bestätigt), gewinnt den Kampf
- Ein Kämpfer, der durch eine Regelwidrigkeit des Gegners verletzt wird und nicht mehr weiterkämpfen kann (vom medizinischen Team bestätigt) gewinnt den Kampf, kann jedoch in diesem Turnier nicht mehr weiterkämpfen.
- Beim „Jeder gegen Jeden“ System endet der Kampf im Falle einer gleichen Anzahl gewonnener Runden unentschieden
- Beim „Ausscheidungs-System“ wird bei gleicher Anzahl gewonnener Runden wie folgt entschieden:
 - derjenige mit weniger Verwarnungen wird der Sieger
 - derjenige mit weniger Ermahnungen wird der Sieger
 - eine weitere Runde wird ausgetragen



5.2 Platzierungen

5.2.1 Platzierung der Einzelpersonen

- Im Falle eines Ausscheidungs-Wettkampfes, werden die Platzierungen direkt entschieden.
- Im Falle eines "Jeder gegen jeden"-Wettkampfes wird auf Grund der Anzahl gewonnenen Runden entschieden. Bei Gleichstand gilt:
 - weniger verlorene Runden
 - weniger Verwarnungen
 - weniger Ermahnungen
 - geringeres Gewicht (geringere Grösse bei Kindern)besteht der Gleichstand immer noch, teilen sich die Kämpfer den Platz

5.3 Platzierungen der Teams

5.3.1 Platzierungspunkte:

- Den ersten sechs Platzierungen jeder Kategorie werden 7,5,4,3,2,1 Punkte gegeben
- Wenn zwei oder mehr Teams die gleiche Anzahl Punkte gewonnen haben, wird der Sieger in der folgenden Ordnung ermittelt:
 - Das Team das mehr 1. Plätze besitzt, wird höher platziert. Wenn immer noch keine Sieger ermittelt werden kann, wird das Team das 2. Plätze hat höher platziert, und so weiter und so fort...
 - Das Team das weniger Verwarnungen bekommen hat, wird höher platziert
 - Das Team das weniger Ermahnungen bekommen hat, wird höher platziertWenn immer noch kein Sieger ermittelt werden konnte, wird beiden Teams die gleiche Platzierung gegeben.



6 Arrangieren und Aufzeichnen

6.1 Arrangieren

6.1.1 Vorbereitungen Studieren und verstehen von:

- Wettkampfsysteme
- Zeitplan
- Gewichtsklassen
- Teilnahmebedingungen
- Teilnehmerzahl
- Platzierungsverfahren

6.1.2 Prüfung der Anmeldungen

6.1.3 Auswertung der Anmeldungen nach Kategorien

6.1.4 Generelles

- Das arrangieren hat gemäss den Anordnungen für den Wettkampf, basierend auf den Anmeldungen und dem Zeitplan zu erfolgen
- Kämpfe der selben Kategorie und Runde sollten gleichmässig verteilt werden und zeitnah erfolgen
- Innerhalb des Zeitblocks sollte mit den tieferen Gewichtsklassen begonnen werden

6.1.5 Arrangiermethoden

- Ermitteln der Anzahl Runden und Anzahl Kämpfe für jede Kategorie gemäss Wettkampf-System
- Erstellen eines Zeitplans
- Festlegen der Runden für jede Kategorie
- Festlegen aller Kämpfe
- Beim Ausscheidungs-System Festlegen der Freilose

6.2 Aufzeichnen

6.2.1 Die Punktrichter notieren die gemäss Reglement vergebenen Punkte für jeden Kämpfer.

6.2.2 Der Aufzeichner notiert Ermahnungen, Verwarnungen, Disqualifikationen Out's und Anzählen.

6.2.3 Beim System „Jeder gegen Jeden“ sind die Resultate jedes Kampfes mit 2 Punkten für den Gewinner, 0 Punkten für den Verlierer resp. 1 Punkt für beide bei unentschieden einzutragen.

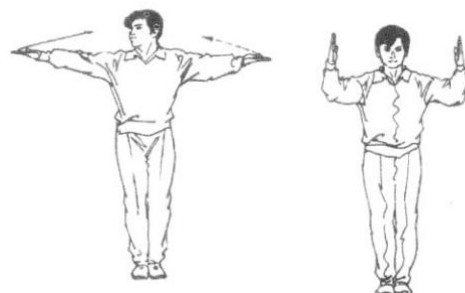
7 Rufe und Gesten des Plattformschiedsrichters

7.1.1 Palm and Fist Gruss



Stehen mit beiden Füßen zusammen. Die linke Handfläche ruht auf der rechten Faust vor der Brust, im Abstand von 20-30cm auf gleicher Höhe der Brust. (Abbildung 1 und 2)

7.1.2 Auf die Plattform



Im Zentrum der Plattform stehend, streckt der Schiedsrichter beide Arme in die Richtung der beiden Wettkämpfer, die Handflächen zeigen dabei nach oben. (Abbildung 3) Wenn der Schiedsrichter die Wettkämpfer auf die Plattform ruft, hebt er die Hände indem er die Arme im Ellenbogen 90° Anwinkelt. Am Ende der Bewegung zeigen die Handflächen gegeneinander. (Abbildung 4)

7.1.3 Gegenseitig Grüßen



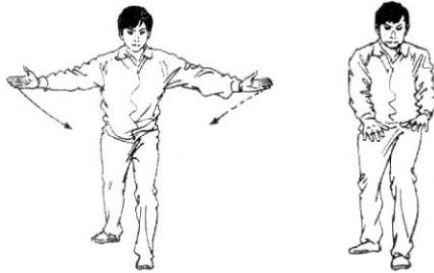
Der Schiedsrichter legt vor seinem Körper seine linke Hand auf die rechte Faust zum Signalisieren, dass sich die Wettkämpfer gegenseitigen Grüßen. (Abbildung 5)

7.1.4 Erste Runde, Zweite Runde, Dritte Runde



Der Schiedsrichter steht nach vorne geneigt in Richtung des Schiedsrichtertisches. Ein Arm wird nach vorne ausgestreckt mit 1, 2 oder 3 ausgestreckten Fingern, die restlichen Finger sind angezogen. (Abbildung 6, 7, 8)

7.1.5 Ready - Fight»



In nach vorne geneigter Stellung zwischen den Wettkämpfern, ruft der Schiedsrichter «Ready» und streckt gleichzeitig seine Arme mit den Handflächen nach oben in die Richtung der Wettkämpfer. Anschliessend bewegt er die Handflächen vor seinen Körper zusammen und nach unten, um das «Fight-Kommando» zu geben und damit den Kampf zu beginnen. (Abbildung 9, 10)

7.1.6 «Stopp»



Der Schiedsrichter auf der Plattform ruft «Stopp» und nimmt gleichzeitig eine nach vorne geneigte Stellung ein. Ein Arm wird mit der Handfläche vertikal zum Boden zwischen die Wettkämpfer gestreckt. (Abbildung 11, 12)

7.1.7 Acht Sekunden Passivität



Der Schiedsrichter hebt beide Arme vor sich in die Höhe, an der einen Hand der kleine und der Ringfinger angezogen, die anderen Finger beider Hände gestreckt und gespreizt. (Abbildung 13)

7.1.8 Anzählen



Den Wettkämpfer anblickend, mit zwei Fäusten vor dem Körper ausgestreckt, zählt der Schiedsrichter mit den Fingern einer nach dem Anderen im Sekundentakt. Vom Daumen angefangen bis zum kleinen Finger, von der einen zur anderen Hand. (Abbildung 14, 15)

7.1.9 Passives Halten



Der Schiedsrichter hält seine Arme in einem Kreisbogen vor seinem Körper. (Abbildung 16)



7.1.10 Anzählen 8 Sekunden

Zum Hauptschiedsrichter blickend, streckt der Schiedsrichter einen Arm mit dem Daumen nach oben und die restlichen vier Finger angezogen. (Abbildung 17)

7.1.11 Drei Sekunden



Der Schiedsrichter hebt einen Arm schräg in die Höhe mit der Handfläche nach oben und zeigt auf den Wettkämpfer. Die andere Hand bewegt sich horizontal vom Körper auf die Seite, der Daumen, Zeige- und Mittelfinger sind dabei gestreckt und die restlichen Finger angezogen. (Abbildung 18)

7.1.12 Aufforderung zum Angreifen



Der Schiedsrichter streckt einen Arm zwischen die Wettkämpfer, mit dem Daumen gestreckt, die Finger angezogen mit der Handfläche nach unten. Die Hand bewegt sich seitwärts in die Richtung des Daumens. (Der Daumen zeigt dabei auf den Wettkämpfer der angegriffen werden soll) (Abbildung 20)

7.1.13 Gefallen



Der Schiedsrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben, zeigt dabei auf den Wettkämpfer der gefallen ist. Der andere Arm bewegt sich mit der flachen Hand, Handflächen nach unten, von der Körpervorderseite auf die Seite. (Abbildung 21)

7.1.14 Als erster gefallen



Der Schiedsrichter streckt den Arm zum Wettkämpfer, der zuerst gefallen ist. Dann ruft er «Rot / Schwarz zuerst gefallen». Anschliessend kreuzt er seine Unterarme vor seinem Körper, die Handflächen zeigen nach unten. (Abbildung 22, 23)

7.1.15 Gleichzeitig gefallen



Der Schiedsrichter streckt beide Arme horizontal von sich weg. Dann senkt und zieht er die Arme gegen sich mit den Handflächen nach unten. (Abbildung 24)

7.1.16 Aus



Der Schiedsrichter streckt einen Arm horizontal aus und zeigt dabei auf den Wettkämpfer der im Off ist. (Abbildung 25) Dann stösst die andere Hand dem Arm entlang nach vorne, die Handfläche ist dabei gegen den Wettkämpfer gerichtet. Dabei ist der Schiedsrichter in Richtung Wettkämpfer nach vorne geneigt. (Abbildung 26)

7.1.17 Beide Seiten im Aus



Der Schiedsrichter nimmt eine nach vorne geneigte Stellung ein, bewegt beide Arme nach vorne so dass sie ausgestreckt sind, die Handflächen sind dabei nach vorne gerichtet. (Abbildung 27) Dann winkelt er beide Arme um 90° mit den Handflächen nach hinten und bringt dabei gleichzeitig seinen Fuss zurück zum anderen, so dass er aufrecht steht. (Abbildung 28)

7.1.18 Schlag in die Genitalien / auf den Hinterkopf



Der Schiedsrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben in die Richtung des Angreifers, die andere Hand zeigt dabei auf die verbotene Trefferzone. (Abbildung 29 / 30)



7.1.19 Ellenbogen Foul / Knie Foul

Der Schiedsrichter kreuzt seine Arme vor seiner Brust und verdeckt dabei mit der Hand den Ellenbogen des anderen Armes / berührt. (Abbildung 31)

Der Schiedsrichter hebt ein Knie und berührt mit es mit seiner Hand. (Abbildung 32)

7.1.20 Ruhe



Der Schiedsrichter zeigt zu dem Wettkämpfer dessen Coach Lärm gemacht hat mit ausgestrecktem Arm, der Daumen ist abgespreizt von den Fingern. (Abbildung 33) Dann bewegt er den Daumen zu den Fingern. (Abbildung 34)

7.1.21 Verwarnung



Der Schiedsrichter streckt einen Arm in Richtung des Missetäters mit der Handfläche nach oben. Die andere Hand zeigt die Fehler und geht in eine Faust über, nach hinten gerichtet, der Arm ist dabei auf 90° angewinkelt. (Abbildung 35)

7.1.22 Ermahnung



Der Schiedsrichter streckt einen Arm in Richtung des Missetäters mit der Handfläche nach oben. Dann ruft er «Foul» und winkelt seinen anderen Arm um 90° an, die Handfläche ist dabei nach hinten gerichtet. (Abbildung 36)

7.1.23 Disqualifiziert



Der Schiedsrichter kreuzt vor seiner Brust die Unterarme, die Hände sind zu Fäusten geballt. (Abbildung 37)



9 / 3



7.1.24 Keine Wertung

Der Schiedsrichter schwingt seine beiden Arme so, dass sie sich vor seinem Körper kreuzen. (Abbildung 38, 39, 40)

7.2.1 Gefallen oder im Aus

7.1.25 Notfall Behandlung



Der Schiedsrichter kreuzt, mit Blick zum Arzt, beide Unterarme vor seine Körper. Die Handflächen sind dabei gestreckt. (Abbildung 41)

7.1.26 Pause



Der Schiedsrichter streckt seine beiden Arme mit den Handflächen nach oben auf beide Seiten aus. Dabei zeigt er auf die Pausenplätze der Wettkämpfer. (Abbildung 42)

7.1.27 Position wechseln



In der Mitte der Plattform stehend, streckt der Schiedsrichter beide Arme aus und kreuzt sie anschliessend vor seinem Körper. (Abbildung 43)

7.1.28 Gewinner / Unentschieden



Der Schiedsrichter steht zwischen den Wettkämpfern und hält die Handgelenke der Wettkämpfer, dann hebt er den Arm des Gewinners in die Höhe. (Abbildung 45)
Der Schiedsrichter steht zwischen den Wettkämpfern und hält die Handgelenke der Wettkämpfer, dann hebt er so dessen Arme in die Höhe. (Abbildung 44)

7.2 Die Gesten des Punktrichters



Der Punktrichter zeigt mit dem Zeigefinger der einen Hand nach unten, die restlichen Finger der Hand sind angezogen. (Abbildung 46)

7.2.2 Nicht Gefallen, oder nicht im Aus



Der Punktrichter hält seine Hand vertikal und bewegt sie von der einen zur anderen Seite und dann wieder zurück. (Abbildung 47)

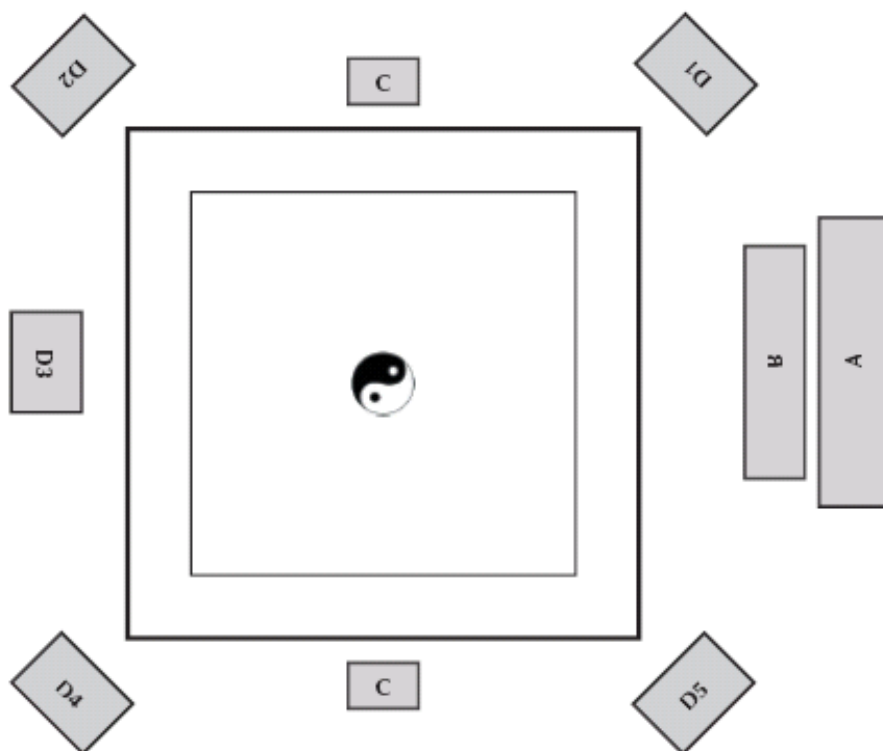
7.2.3 Nicht klar ersichtlich gewesen



Der Punktrichter streckt seine Hände zu beiden Seiten vor seinem Körper mit den Ellenbogen angewinkelt und den Handflächen nach oben. (Abbildung 48)

8 Wettkampffläche und Material

8.1 Wettkampffläche



Legende

A Plätze für Chefschiedsrichter und sein Assistent und den Ausrufer **B** Plätze für Hauptschiedsrichter und sein Assistent, Zeitnehmer und Aufzeichner **C** Wettkämpfer und Coach **D** Punktrichter 1 bis 5

8.2 Material

- Stoppuhren
- Pfeifen oder anderes Signalmittel
- Klicker / Zähler für jeden Punktrichter
- rote / schwarze Flagge für jeden Punktrichter und das Jury-Pult
- metrische Waage
- Anzeigetafel für die Kampf-Nummer



9 Sanda

9.1 Kategorien

- Erwachsene: Erwachsene müssen zwischen 18 und 35 Jahre alt sein
- Es gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres.
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt.

9.2 Gewichtsklassen

Die aktuellen Gewichtsklassen sind im Beiblatt „Gewichtsklassen 2018“ zu finden.

9.3 Wettkampffläche

9.3.1 Die Wettkampffläche misst auf jeder Seite 8m. Die Oberfläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von einem Meter zu kennzeichnen.

9.3.2 Finden die Wettkampffläche auf einer Plattform statt, ist diese 60-80cm hoch. Um die Plattform herum sind mindestens 15cm hohe und 200cm breite Schutzmatten angeordnet.



9.4 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

9.4.1 Wettkampfbekleidung

- T-Shirt (weiss oder Schul-Shirt)
- Kurze Shorts die oberhalb der Knie enden ohne stilfremde Aufschriften / Embleme
- Barfuss

9.4.2 Schutzausrüstung

- Boxhandschuhe 280 Gramm (10oz)
- Offener Helm
- Brustschutzweste
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Schienbein- und Fussristschutz

9.4.3 Die Schutzweste ist entsprechend der zugewiesenen Seite auf der Plattform entweder in rot oder in schwarz zu tragen.

9.5 Wettkampfmethoden

9.5.1 Erlaubte Methoden

- Angreifende und verteidigende Techniken aller möglicher Wushu-Sanda-Arten oder -schulen können eingesetzt werden.

9.5.2 Verbotene Methoden

- Angreifen des Gegners mit dem Kopf, Ellenbogen oder Knie oder drücken von Gelenken gegen ihre natürliche Bewegungsrichtung
- den Gegner Kopf voran zu Fall bringen oder absichtlich auf die Plattform schmettern oder drücken
- Angriff jeglicher Art auf den Kopf des gefallenen Gegners

9.5.3 Verbotene Ziele

- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien

9.5.4 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel



9.6 Punktwertung

9.6.1 Gewinnen von zwei Punkten

Ein Kämpfer gewinnt zwei Punkte wenn:

- sein Gegner von der Plattform fällt
- sein Gegner auf die Plattform fällt, während er selbst stehend bleibt
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Rumpf oder am Kopf trifft
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

9.6.2 Gewinnen von einem Punkt

Ein Wettkämpfer gewinnt einen Punkt wenn:

- er den Gegner mit einer Handtechnik auf ein gültiges Ziel trifft.
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Oberschenkel trifft
- er nach dem Gegner fällt
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und nicht in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner nach der Aufforderung zum Angriff für weitere 8 Sekunden passiv bleibt
- sein Gegner als Teil einer Technik absichtlich fällt und nicht innerhalb 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Ermahnung bekommt.

9.6.3 Keine Punkte

Keine Punkte werden zugesprochen wenn:

- keine klare und wirksame Technik ersichtlich ist
- beide Seiten fallen oder die Plattform gleichzeitig verlassen
- eine Seite sich als Bestandteil einer Technik fallen lässt
- er seinen Gegner in einer Clinch-Situation trifft

9.6.4 Gewinner und Verlierer der Runde (Ergänzung)

- Der Wettkämpfer, dessen Gegner in einer Runde zweimal von der Plattform geht, ist der Sieger der Runde.



10 Sanda-Light

10.1 Kategorien

- Junioren (U20): Junioren müssen zwischen 15 und 19 Jahre alt sein
- Erwachsene: Erwachsene müssen zwischen 20 und 40 Jahre alt sein
- Es gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres.
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt.

10.2 Gewichtsklassen

Die aktuellen Gewichtsklassen sind im Beiblatt „Gewichtsklassen 2018“ zu finden.

10.3 Wettkampffläche

10.3.1 Die Wettkampffläche misst auf jeder Seite 8m. Die Oberfläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von einem Meter zu kennzeichnen.

10.3.2 Finden die Wettkampffläche auf einer Plattform statt, ist diese 60-80cm hoch. Um die Plattform herum sind mindestens 15cm hohe und 200cm breite Schutzmatte angeordnet.



10.4 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

10.4.1 Wettkampfbekleidung

- T-Shirt (weiss oder Schul-Shirt)
- Kurze Shorts die oberhalb der Knie enden ohne stilfremde Aufschriften / Embleme
- Barfuss

10.4.2 Schutzausrüstung

- Boxhandschuhe 280 Gramm (10oz)
- Geschlossener Helm mit Visier oder Gitter (muss explizit für Vollkontakt geeignet sein!)
- Brustschutzweste
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Schienbein- und Fussristschutz

10.4.3 Die Schutzweste ist entsprechend der zugewiesenen Seite auf der Plattform entweder in rot oder in schwarz zu tragen.

10.5 Wettkampfmethoden

10.5.1 Erlaubte Methoden

- Angreifende und verteidigende Techniken aller möglicher Wushu-Sanda-Arten oder -schulen können eingesetzt werden.

10.5.2 Verbotene Methoden

- angreifen des Gegners mit dem Kopf, Ellenbogen oder Knie oder drücken von Gelenken gegen ihre natürliche Bewegungsrichtung
- den Gegner Kopf voran zu Fall bringen oder absichtlich auf die Plattform schmettern oder drücken
- Angriff jeglicher Art auf den Kopf des gefallenen Gegners
- Tritte zum Kopf
- unablässiges Schlagen zum Kopf
- übertriebene Härte / Niederschlag

10.5.3 Verbotene Ziele

- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien

10.5.4 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel



10.6 Punktwertung

10.6.1 Gewinnen von zwei Punkten

Ein Kämpfer gewinnt zwei Punkte wenn:

- sein Gegner von der Plattform fällt
- sein Gegner auf die Plattform fällt, während er selbst stehend bleibt
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Rumpf trifft
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

10.6.2 Gewinnen von einem Punkt

Ein Wettkämpfer gewinnt einen Punkt wenn:

- er den Gegner mit einer Handtechnik auf ein gültiges Ziel trifft.
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Oberschenkel trifft
- er nach dem Gegner fällt
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und nicht in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner nach der Aufforderung zum Angriff für weitere 8 Sekunden passiv bleibt
- sein Gegner als Teil einer Technik absichtlich fällt und nicht innerhalb 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Ermahnung bekommt.

10.6.3 Keine Punkte

Keine Punkte werden zugesprochen wenn:

- keine klare und wirksame Technik ersichtlich ist
- beide Seiten fallen oder die Plattform gleichzeitig verlassen
- eine Seite sich als Bestandteil einer Technik fallen lässt
- er seinen Gegner in einer Clinch-Situation trifft

10.6.4 Gewinner und Verlierer der Runde (Ergänzung)

- Der Wettkämpfer, dessen Gegner in einer Runde zweimal von der Plattform geht, ist der Sieger der Runde.



11 Qingda

11.1 Kategorien

- Kinder (U15): Kinder müssen zwischen 8 und 14 Jahre alt sein
 - Junioren (U20): Junioren müssen zwischen 15 und 19 Jahre alt sein
 - Erwachsene: Erwachsene müssen zwischen 20 und 50 Jahre alt sein
 - Es gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres.
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt, Alterskategorien können bei wenig Anmeldungen zusammengeführt werden.

11.2 Grössen- /Gewichts-Kategorien

Die aktuellen Gewichtsklassen sind im Beiblatt „Gewichtsklassen 2018“ zu finden.



11.3 Wettkampffläche

11.3.1 Die Wettkampffläche misst auf jeder Seite 6 Meter. Die Wettkampffläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von 1 Meter zu kennzeichnen. Bei den Erwachsenen und bei U20 kann auch eine Sanda-Wettkampffläche eingesetzt werden.

11.4 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

11.4.1 Wettkampfbekleidung

- T-Shirt (weiss oder Schul-Shirt)
- Lange neutrale oder schulspezifische schwarze Hose ohne stilfremde Aufschriften oder Embleme
- Barfuss

11.4.2 Schutzausrüstung:

- Boxhandschuhe von mind. 8 oz
- Schutzhelm mit Gitter und Jochbeinschutz
- Brustschutzweste
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Schienbeinschützer
- Fussristschutz
- Es sind keinerlei Bandagen der Hände erlaubt

11.4.3 Die Schutzweste ist entsprechend der zugewiesenen Seite auf der Plattform entweder in rot oder in schwarz zu tragen.

11.5 Wettkampfmethoden

11.5.1 Erlaubte Methoden

- Angreifende und verteidigende Techniken aller möglicher Wushu-Arten oder -schulen können eingesetzt werden
- Alle Techniken müssen kontrolliert und dosiert ausgeführt werden
- Schläge und Tritte dürfen keine Wirkung zeigen

11.5.2 Verbotene Methoden

- angreifen des Gegners mit dem Kopf, Ellenbogen oder Knie oder drücken von Gelenken gegen ihre natürliche Bewegungsrichtung
- den Gegner Kopf voran zu Fall bringen oder absichtlich auf die Plattform schmettern oder drücken
- Angriff jeglicher Art auf den Kopf des gefallenen Gegners
- sich auf den gefallenen Gegner fallen lassen
- unablässiges Schlagen zum Kopf
- Gefährliche Würfe die die Gefahr einer ernsthaften Verletzung mit sich bringen z.B.:
 - Würfe bei denen der Gegner ausserhalb der Mattenfläche landen wird
 - Presswürfe
 - Überkopfwürfe
- Unkontrollierte Angriffe und Angriffe ohne vorherigen Blickkontakt
- Übermässiger Krafteinsatz und Wirkungstreffer
- Stossen des Gegners über eine Distanz von mehr als 1 Meter

11.5.3 Gültige Ziele

- der Kopf



- der Rumpf
- die Oberschenkel

11.5.4 Verbotene Ziele

- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien

11.6 Punktwertung

11.6.1 Gewinnen von zwei Punkten

Ein Kämpfer gewinnt zwei Punkte wenn:

- sein Gegner von der Plattform fällt
- sein Gegner auf die Plattform fällt, während er selbst stehend bleibt
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Kopf oder Rumpf trifft
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

11.6.2 Gewinnen von einem Punkt

Ein Wettkämpfer gewinnt einen Punkt wenn:

- er den Gegner mit einer Handtechnik auf ein gültiges Ziel trifft.
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Oberschenkel trifft
- er nach dem Gegner fällt
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und nicht in einer ununterbrochenen Bewegung wieder steht
- sein Gegner nach der Aufforderung zum Angriff für weitere 8 Sekunden passiv bleibt
- sein Gegner als Teil einer Technik absichtlich fällt und nicht innerhalb 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Ermahnung bekommt.

11.6.3 Keine Punkte

Keine Punkte werden zugesprochen wenn:

- keine klare und wirksame Technik ersichtlich ist
- beide Seiten fallen oder die Plattform gleichzeitig verlassen
- eine Seite sich als Bestandteil einer Technik fallen lässt
- er seinen Gegner in einer Clinch-Situation trifft



12 Tushou Leitai

12.1 Kategorien

- Erwachsene: Erwachsene müssen zwischen 20 und 35 Jahre alt sein
- Es gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt

12.2 Gewichtsklassen

12.2.1 Männer (Erwachsene)

- Kategorie 60kg (≤ 60 kg)
- Kategorie 65kg (> 60 kg bis ≤ 65 kg)
- Kategorie 70kg (> 65 kg bis ≤ 70 kg)
- Kategorie 75kg (> 70 kg bis ≤ 75 kg)
- Kategorie 80kg (> 75 kg bis ≤ 80 kg)
- Kategorie 85kg (> 80 kg bis ≤ 85 kg)
- Kategorie 90kg (> 85 kg bis ≤ 90 kg)
- Kategorie über 90kg (> 90 kg)

12.2.2 Frauen (Erwachsene)

- Kategorie 56kg (≤ 56 kg)
- Kategorie 60kg (> 56 kg bis ≤ 60 kg)
- Kategorie 65kg (> 60 kg bis ≤ 65 kg)
- Kategorie 70kg (> 65 kg bis ≤ 70 kg)
- Kategorie > 70 kg (> 70 kg)

12.3 Wettkampffläche

12.3.1 Die Wettkampffläche misst auf jeder Seite 8m. Die Oberfläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von einem Meter zu kennzeichnen.

12.3.2 Finden die Wettkampffläche auf einer Plattform statt, ist diese 60-80cm hoch. Um die Plattform herum sind mindestens 15cm hohe und 200cm breite Schutzmatten angeordnet.

12.4 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

12.4.1 Wettkampfbekleidung:

- T-Shirt (weiss oder Schul-Shirt)
- lange bis zu den Knöcheln reichende schwarze Kung Fu Hose
- flache Schuhe mit weicher Sohle, Obermaterial darf nicht gesondert gestärkt sein und die Schuhe dürfen keine harten oder scharfen Kanten aufweisen

12.4.2 Schutzausrüstung:

- Kopfschutz mit Gitter und Jochbeinschutz
- Brustschutzweste
- Offene Fingerhandschuhe, Leder- oder Baumwollhandschützer
- Tiefschutz
- Schienbeinschutz ohne Ristschutz
- Zahnschutz
- Es sind keinerlei Bandagen der Hände erlaubt

12.4.3 Die Schutzweste ist entsprechend der zugewiesenen Seite auf der Plattform entweder in rot oder in schwarz zu tragen.

12.5 Wettkampfmethoden

12.5.1 Erlaubte Methoden

- Angreifende und verteidigende Techniken aller möglicher Wushu / Kuoshu-Arten oder -Schulen können eingesetzt werden.

12.5.2 Verbotene Methoden

- den Gegner Kopf voran zu Fall bringen oder absichtlich auf die Plattform schmettern oder drücken
- Angriff jeglicher Art auf den Kopf des gefallenen Gegners
- Festhalten am den Kleidern, dem Helm oder anderen Teilen der Schutzausrüstung.
- Fingerstiche und Tigerkrallentechniken.
- Gelenke des Gegners gegen ihre natürliche Bewegungsrichtung drücken

12.5.3 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel
- die Unterschenkel

12.5.4 Verbotene Ziele

- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien



12.6 Punktwertung

12.6.1 Gewinnen von zwei Punkten

Ein Wettkämpfer gewinnt zwei Punkte wenn:

- sein Gegner von der Plattform fällt
- sein Gegner auf die Plattform fällt, während er selbst stehend bleibt
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

12.6.2 Gewinnen von einem Punkt

Ein Wettkämpfer gewinnt einen Punkt wenn:

- er den Gegner mit einer Hand-, Ellbogen- oder Schultertechnik auf ein gültiges Ziel trifft
- er den Gegner mit einer Bein- oder Knie-Technik auf einem gültigen Ziel trifft
- er nach dem Gegner fällt
- sein Gegner nach der Aufforderung zum Angriff für weitere 8 Sekunden passiv bleibt
- sein Gegner nach einem out nicht innert 8 Sekunden kampfbereit auf der Plattform steht
- sein Gegner als Teil einer Technik absichtlich fällt und nicht innerhalb 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Ermahnung bekommt.

12.6.3 Keine Punkte

Keine Punkte werden zugesprochen wenn:

- keine klare und wirksame Technik ersichtlich ist
- beide Seiten fallen oder die Plattform gleichzeitig verlassen
- eine Seite sich als Bestandteil einer Technik fallen lässt