

Das vorliegende Heft definiert die Abläufe und Bewertungskriterien
für die Kampfwettkämpfe

INTERNATIONAL HUO YUAN JIA MEMORIAL MARTIAL ARTS CHAMPIONSHIP



www.kungfu-champ.de
0176 / 55 37 39 58 Dirk Ritt
0163 / 861 90 09 Mike Wedding

**Das folgende Regelwerk gilt für die Kategorie
„Pointfight Hand to Hand“**

1. Einführung
2. Wettkampffläche
3. Schiedsrichter
 - 3.1 Punktegeber
 - 3.2 Hauptkampfrichter
4. Ablauf
 - 4.1 Eröffnung des Kampfes
 - 4.2 Treffer / Punkte
 - 4.3 Kampfstopp
 - 4.4 Kampfunterbrechung
 - 4.5 Kampfende
 - 4.6 Vorzeitiges Kampfende
5. Coaching
6. Verbotene Techniken
7. Klassen
8. Bekleidung
9. Ausrüstung
 - 9.1 Kopfschutz
 - 9.2 Zahnschutz
 - 9.3 Handschützer
 - 9.4 Brustschutz
 - 9.5 Schienbein- Spannschutz
 - 9.6 Tiefschutz
10. Ermahnung & Verwarnung
11. Disqualifikation
12. Beschwerden
13. Sonstiges

1. Einführung

Um qualitativ hochwertige Turniere zu organisieren und faire, sowie sichere Wettkämpfe zu veranstalten, sind gut ausgebildete Schiedsrichter unerlässlich.

In erster Linie bedeutet dies Austausch und Information untereinander.

Es geht vielmehr darum, auf Turnieren gemeinsam durch ein einheitliches Reglement fair zu bewerten und Austausch und Erhalt des traditionellen Kung Fu zu fördern.

2. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche besteht aus einer Mattenkampffläche von mind. 3x3 Meter bei Kindern und 5x5 Meter bei Jugend & Erwachsene. Die Farben der Kämpferunterscheidung bestimmt der Organisator und/oder dessen Sponsor.

3. Schiedsrichter

Es gibt mindestens 1 bis maximal 3 verschiedene Schiedsrichterpositionen:

- 1 bis 2 Punktegeber
- 1 Hauptkampfrichter

Die Schiedsrichter arbeiten während des Wettkampfs als Team zusammen!

3.1 Punktegeber

Die Aufgaben der Punktegeber sind wie folgt:

Mit dem Personal des Ausrichters zusammen die Wettkämpfer und deren Ausrüstung in dem Wartebereich/-raum zu überprüfen und dann zur bzw. Wettkampffläche zu begleiten.

Wertungen (Punkte) beider Kämpfer während des Kampfes mit farblich gekennzeichneten Fahnen anzuzeigen.

Nach Ende des Kampfes achten die jeweiligen Punktegeber darauf, dass die Kämpfer rechtzeitig und angemessen gekleidet zur Urteilsverkündung erscheinen und ggf. ihre Markierungen zurückgeben.

3.2 Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter leitet den Kampf auf der Fläche.

Er holt nach Aufforderung, die Kämpfer auf die Fläche und beginnt den Kampf.

Er ist der Einzige, der während des Kampfes den Kämpfern Anweisungen geben darf.

Er gibt zusammen mit dem Punktrichter die Wertung per Handzeichen an. Sollte kein Punktrichter an der jeweiligen Kampffläche zur Verfügung stehen, zählt allein seine Wertung.

Der Hauptkampfrichter stoppt oder unterbricht den Kampf nach den jeweiligen Statuten unter Punkten 4.3 und 4.4.

Wenn er den Kampf unterbricht, tut er dies so kurz wie möglich.

4. Ablauf

Nach Aufruf der Kategorie finden sich die Schiedsrichter zügig an der Kampffläche ein. Die Wettkämpfer haben sich schon vorher in dem Vorbereitungsbereich einzufinden.

4.1 Eröffnung des Kampfes

Der Hauptkampfrichter oder der Hallensprecher rufen die Starter aus. Auf Anweisung ruft der Hauptkampfrichter die Kämpfer in die Mitte der Fläche. Erst grüßen die Kämpfer den Hauptkampfrichter an, dann grüßen die Kämpfer einander. Nachdem die Kämpfer auf der Mitte der Kampffläche ihre Kampfpositionen (rechtes Bein ist bei beiden Kämpfern vorn und die jeweiligen rechten Handgelenke müssen sich berühren) eingenommen haben, eröffnet der Ringrichter den Kampf durch ein Handzeichen und durch ein akustisches Signal (Pfeiff oder das Kommando „Fight“).

4.2 Punkte / Treffer

Der Kämpfer, der zuerst 5 Punkte erreicht, hat den Kampf gewonnen. Gleichzeitige Treffer werden nicht gezählt.

Ein Schlag darf mit allen Seiten der Hand getroffen werden und zählt als Punkt.

1 Punkt: Treffer am Kopf und Körper

1 Punkt für einen Wurf, sofern der Werfende stehen bleibt.

1 Punkt für Fussfeger, sofern der Gegner fällt. Hierzu dürfen auch die Hände des Ausführenden den Boden berühren.

Wenn ein Kämpfer ohne Kampfaction (Angriff oder Verteidigung) sich vom Gegner entfernt, dann erhält sein Gegner einen Punkt.

Nach dem Kampfstopp durch den Hauptkampfrichter, zeigen alle Richter an, welcher Kämpfer den Punkt erhält. Der Hauptkampfrichter signalisiert den Schreibertisch den Punkt für den jeweiligen Kämpfer.

4.3 Kampfstopp

Der Hauptkampfrichter stoppt den Kampf bei Treffer, Wurf, Niederschlägen, Verlassen der Fläche und Verwarnungen (eindeutige Regelverstöße) mit dem Kommando „**Stop**“.

Der Kampf wird in der Mitte der Kampffläche fortgeführt.

4.4 Kampfunterbrechung

Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf bei Ermahnungen (mündliche Belehrung), nach 5 Sekunden Clinch oder bei Probleme mit den Ausrüstungsgegenständen mit dem Kommando „**break**“.

Die Herrichtung der Schutzausrüstung erfolgt durch den Betreuer oder Trainer.

Der Kampf wird dann an der jeweiligen Stelle fortgeführt, wo er unterbrochen wurde.

Sollte ein Kämpfer im Kampf sofort medizinische Hilfe benötigen, ruft der Hauptkampfrichter „**medic**“.

4.5 Kampffende

Wenn der Kampf beendet ist, gibt der Hauptkampfrichter den Gewinner bekannt gibt und zeigt diesen durch heben des jeweiligen Arms an.

Nach Ende des Kampfes schickt der Hauptkampfrichter die Kämpfer in ihre Ecken.

4.6 Vorzeitiges Kampfende

Der Kampf endet vorzeitig:

- mit der 3. Verwarnung erfolgt eine Disqualifikation
- dreimaliges Verlassen der Matte
Verlassen der Kampffläche bedeutet: Der Kämpfer hat mit beiden Füßen die Kampffläche verlassen.
- Nach Aufgabe durch den Betreuer oder Trainer (Handtuchwurf)

5. Coaching

In der Ringecke dürfen sich maximal 2 Personen aufhalten, ein Trainer und ein Betreuer. Von diesen Beiden darf nur Einer dem Kämpfer während der laufenden Runde technische Anweisungen geben. Die Anweisungen sollten möglichst kurz, und in Tonfall und Inhalt gesittet sein.

6. Verbotene Techniken

- Knie- und Ellenbogentechniken
- Kopfstöße
- Lowkicks
- Angriffe jeglicher Art auf die Gelenke
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf
- Angriffe gegen den Kopf, solange dieser festgehalten wird
- Nachschlagen
- Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- alle Arten von VOLLKONTAKT Schlägen oder Tritten

Bei verbotenen Techniken erfolgt eine Verwarnung oder eine Direkte Disqualifikation!

7. Klassen

Folgende Kampfklassen gelten für alle Punktkampfwettbewerbe:

Kinderklassen: 6-7, 8-9, 10-11, 12-13 Jahre

Jugendklassen: 14-15, 16-17 Jahre

Erwachsenenklassen: ab 18 Jahre

Männer und Frauen, sowie Jungs und Mädchen kämpfen nicht gegeneinander. Die Veranstalter behalten sich vor, Klassen zusammenzulegen.

8. Bekleidung

Die Wettkämpfer haben ein T-Shirt des eigenen Clubs und langer Kung Fu Hosen (mit evtl. Sponsoren Werbung und/oder Schullogo) zu tragen.

9. Ausrüstung

Kopfschutz mit Gesichtsgitter/visier, Zahnschutz, Handschützer, Brustschutz, Schienbein-Spannschützer, sowie Unterleibschutz und Brustschutz bei Frauen. Der Tiefschutz muss unter der Kleidung getragen werden. Keine Schuhe!

9.1 Kopfschutz

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter oder Gesichtvisier. KEIN Metall.

9.2 Zahnschutz

In allen Klassen wird ein handelsüblicher Vollkontaktzahnschutz getragen (mindestens Oberkiefer, Ober- und Unterkiefer ist auch gestattet).

9.3 Handschützer

Alle Klassen haben einen offenen Handschuh (Faustrückenhandschuh) und eine nicht scheuernde Oberfläche.

9.4 Brustschutz

Hier sind alle vom Hersteller für Vollkontakt zugelassenen Westen erlaubt.

Referenzmodell: Wu Shu Double (Kwon)

9.5 Schienbein- Spannschutz

In den Klassen müssen die Schienbein- Spannschützer aus einem Stück sein. In jeder Kampfklasse, werden Modelle verwendet mit dünner Schaumstoffpolsterung (Socken).

9.6 Tiefschutz

Alle Klassen: Es ist jeder Tiefschutz erlaubt, der keinen zusätzlichen Unterbauchschutz hat. D.h. der schützende Bereich des Tiefschutzes (nicht die Verschnürung) muss vom Genitalbereich gerade nach oben gehen.

10. Ermahnung & Verwarnung

Der Hauptkampfrichter kann bei kleineren oder unbeabsichtigten Regelverstößen (ein Angriff streift ein verbotenes Körperteil o. ä.) eine mündliche Belehrung vornehmen. Diese Ermahnung wird nicht angezeigt und daher auch weder vom Hauptkampfrichter notiert noch von den Punktegebern gewertet.

Bei eindeutigen Regelverstößen oder fortwährend unsauberer Kampfführung, hat der Hauptkampfrichter eine Verwarnung auszusprechen.

Diese muss er durch die entsprechende Geste anzeigen. Verwarnungen werden vom Hauptkampfrichter notiert. Er kann den Wettkämpfer bei großen Regelverstößen auch sofort disqualifizieren!

11. Disqualifikation

Ein Kämpfer wird disqualifiziert:

- wenn er drei Mal in einem Kampf verwarnt wurde
- bei Nichterscheinen auf der Kampffläche nach dem dritten Aufruf
- nach grober Regelwidrigkeit

Wird ein Kämpfer in einem Kampf disqualifiziert, dann gilt dies für auch für alle weiteren Starts innerhalb dieser Kategorie.

12. Beschwerden

Proteste müssen innerhalb von 30 Minuten am Hauptkampfrichtertisch vorgebracht werden. Die endgültige Entscheidung trifft im Härtefall der Turnierveranstalter nach Absprache mit dem Hauptkampfrichter und ggf. dem Punktegebern.

13. Sonstiges

Die Ausrüstung wird nicht vom Veranstalter gestellt!

Die Kämpfer haben sich 30 Minuten vor Beginn der Kämpfe im Vorbereitungsraum/-bereich auf zu halten. Dort wird vom Personal des Ausrichters bzw. den Punktegebern die Ausrüstung kontrolliert. Farbliche Kennzeichnung der Wettkämpfer erfolgt auf Angaben des Organizers!