



SANDA LEAGUE

Wettkampfbreglemente Vollkontakt Kung-Fu 2024 Sanda / Sanda Light

Kurzbeschreibung	Offizielles Regelwerk für Turniere der swisswushu sanda league
Datum / Version	09.02.2023, V2.2
Autor	Zeno Streich, Patrick Jeannotat, Andreas Diener
Status	Final



Inhalt

1	ALLGEMEINE REGELN	5
1.1	DISZIPLINSPEZIFISCHE ÄNDERUNGEN	5
1.2	WETTKAMPFSYSTEME.....	5
1.3	SWISSWUSHU SANDA LEAGUE	5
1.4	TEILNAHMEBEDINGUNGEN.....	5
1.5	GEWICHTSKLASSEN	5
1.6	EINTRITTSWÄGEN	5
1.7	ERMITTLUNG DER WETTKAMPFFPAARUNGEN.....	6
1.8	PROTOKOLL DES TURNIERS	6
1.9	FORFAIT	6
1.10	KO-KRITERIEN UND -MASSNAHMEN.....	6
1.11	GENERELLES	7
1.12	BERUFUNG	7
1.13	WEITERE BESTIMMUNGEN IN BEZUG AUF DAS TURNIER	7
1.14	WETTKAMPFFLÄCHE	8
1.15	MATERIAL	8
1.16	PLATZIERUNGEN	9
1.17	PLATZIERUNGEN DER TEAMS	9
1.18	WETTKAMPFOFFIZIELLE	9
1.19	AUFGABEN DER OFFIZIELLEN.....	9
1.20	RUFE UND GESTEN DES PLATTFORMSCHIEDSRICHTERS.....	11
1.21	DIE GESTEN DES PUNKTRICHTERS	17
2	ZIELE, REGELVERSTÖSSE, STRAFEN	18
2.1	TECHNISCHE REGELVERSTÖSSE	18
2.2	PERSÖNLICHER REGELVERSTOSS	18
2.3	STRAFEN.....	18
2.4	UNTERBRUCH DES KAMPFES	18
3	SANDA.....	19
3.1	KATEGORIEN.....	19
3.2	WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG.....	19
3.3	WETTKAMPFMETHODEN	19
3.4	PUNKTWERTUNG.....	20
3.5	SIEGER UND VERLIERER.....	20
4	SANDA LIGHT	22
4.1	KATEGORIEN.....	22
4.2	WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG.....	22
4.3	WETTKAMPFMETHODEN	22
4.4	PUNKTWERTUNG.....	23
4.5	SIEGER UND VERLIERER.....	23

Swiss Wushu Federation

www.swisswushu.ch



member of





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 2017.

Das Leitai-Reglement basiert auf dem Reglement der ICKF.

Herausgeber:

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

© 2004 - 2023 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
1.18	02.03.2020	ZS / AD / PJ	Reglement 2020
1.19	16.01.2021	ZS	Reglement 2021
1.20	05.02.2021	ZS	Reglement 2021
1.21	22.02.2021	ZS	Trennung Leicht- / Vollkontakt
2.0	08.03.2022	AD / ZS	Reglement 2022
2.1	10.02.2023	ZS / PJ / AD	Reglement 2023
2.2	09.02.2024	AD / ZS	Reglement 2024



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 Wettkampfsysteme

- 1.2.1 Die Systeme «Jeder gegen jeden» und Ausscheidungskämpfe nach KO System oder mit Hoffnungslauf werden benutzt.
- 1.2.2 Ein Kampf besteht aus 2 Runden à 2 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause zwischen den Runden. Im Fall eines Unentschieden wird eine 3. Runde angesetzt. Wenn für den Turnierablauf nötig können Ausscheidungskämpfe auf eine Runde beschränkt oder die Kampfzeit reduziert werden.

1.3 swisswushu Sanda League

- 1.3.1 Wettkämpfe können sowohl im Turnier-Modus als auch mit Einzelkämpfen durchgeführt werden.
- 1.3.2 Einladungsturniere mit beschränkter Teilnehmerzahl zählen auch, identisch zu offenen Turnieren. Für jeden Athleten werden jedoch nur die besten Resultate von maximal der Anzahl Turnieren gewertet, die jedem Athleten offen standen.
- 1.3.3 Für die Schweizermeisterschaft qualifizieren sich die ersten 2 bis 4 Kämpfer jeder Kategorie je nach Austragungsmodus.
Für die Qualifikation gilt der Medaillenspiegel der aktuellen Saison.
Bei Punktgleichstand zählt die letzte Direkt-Begegnung.
Besteht immer noch Gleichstand kann ein Entscheidungsturnier/ -Kampf angesetzt oder die Schweizermeisterschaft im Turniermodus durchgeführt werden.
- 1.3.4 Es kann ein Swiss Sanda Champion ausgetragen werden. (Gewichtsklassen übergreifend, Best of Best im Turniermodus).

1.4 Teilnahmebedingungen

- 1.4.1 Teilnehmen kann Jede und Jeder, der eine gültige Sanda League Lizenz hat und der die Wettkampftauglichkeit als Teil des Athletenvertrages bestätigt, resp. eine ärztliche Bescheinigung der Wettkampftauglichkeit vorlegt wo verlangt.
- 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 Teilnehmende Clubs verpflichten sich, die Reglemente und Ethik Charta von swisswushu einzuhalten.
- 1.4.4 Alle Teilnehmer unterstehen den Anti-Doping-Bestimmungen und dem Ethik-Statut von Swiss Sports Integrity.

1.5 Gewichtsklassen

Es gelten die Gewichtsklassen gemäss Ausschreibung des Wettkampfs.

1.6 Eintrittswägen

- 1.6.1 Das Eintrittswägen der Wettkämpfer wird von lizenzierten Schiedsrichtern durchgeführt.
- 1.6.2 Der Wettkämpfer muss seine Identität beim Eintrittswägen auf Verlangen nachweisen.



- 1.6.3 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.
- 1.6.4 Ein Athlet dessen Gewicht nicht innerhalb der Anforderungen der Kategorie ist und das erforderliche Gewicht nicht innerhalb von 30 Minuten erreicht, wird nicht zum Turnier zugelassen. Wenn möglich wird er in eine passende Kategorie umgeteilt.

1.7 Ermittlung der Wettkampfpaarungen

- 1.7.1 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen wird computergesteuert von der Turnierleitung durchgeführt.
- 1.7.2 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen findet nach dem Eintrittswägen statt. Ist nur ein einziger Wettkämpfer in einer Gewichtskategorie wird diese mit der nächst höheren / tieferen zusammengelegt.
- 1.7.3 Kategorien mit weniger als 4 Athleten können mit der nächst höheren / tieferen zusammengelegt werden.

1.8 Protokoll des Turniers

- 1.8.1 Wenn die Wettkämpfer vorgestellt werden, begrüßen die Wettkämpfer mit einem «Palm and Fist-Gruss» das Publikum.
- 1.8.2 Jeder Kampf beginnt mit einem Austausch des «Palm and Fist-Grusses» zwischen den Kämpfern.
- 1.8.3 Nach der Bekanntgabe des Resultats grüssen sie sich gegenseitig und 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.
- 1.8.4 Die Punktrichter grüssen sich gegenseitig mit dem «Palm and Fist-Gruss» beim Tauschen der Plätze.

1.9 Forfait

- 1.9.1 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, wird als ein Fall von Forfait angesehen. Er kann am Turnier nicht mehr weiter starten, seine bisherigen Resultate bleiben jedoch gültig.
- 1.9.2 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.
- 1.9.3 Erscheint ein Wettkämpfer nicht rechtzeitig zu einem Kampf, wird dies nach erfolglosem Aufruf als Fall eines Forfaits betrachtet.

1.10 KO-Kriterien und -Massnahmen

- 1.10.1 Folgende Fälle gelten nach einem schweren Kopftreffer als offensichtlicher KO: Bewusstseinsverlust, Verwirrung, Orientierungslosigkeit oder gänzlicher Selbstkontrollverlust von Sekundendauer oder länger.
- 1.10.2 Ein Wettkämpfer dem ein KO widerfährt, lässt sich die Trainings- und Wettkampftauglichkeit vor einer erneuten Teilnahme ärztlich bestätigen. Für Schäden, die aus der Missachtung dieser Regel entstehen ist der Athlet ausschliesslich selbst verantwortlich.



1.11 Generelles

- Die Kampfpaarungen und Zeitpläne werden durch die Turniersoftware erstellt.
- Kämpfe derselben Kategorie und Runde sollten gleichmässig verteilt werden und zeitnah erfolgen
- Innerhalb des Zeitblocks sollte mit den tieferen Gewichtsklassen begonnen werden

1.12 Berufung

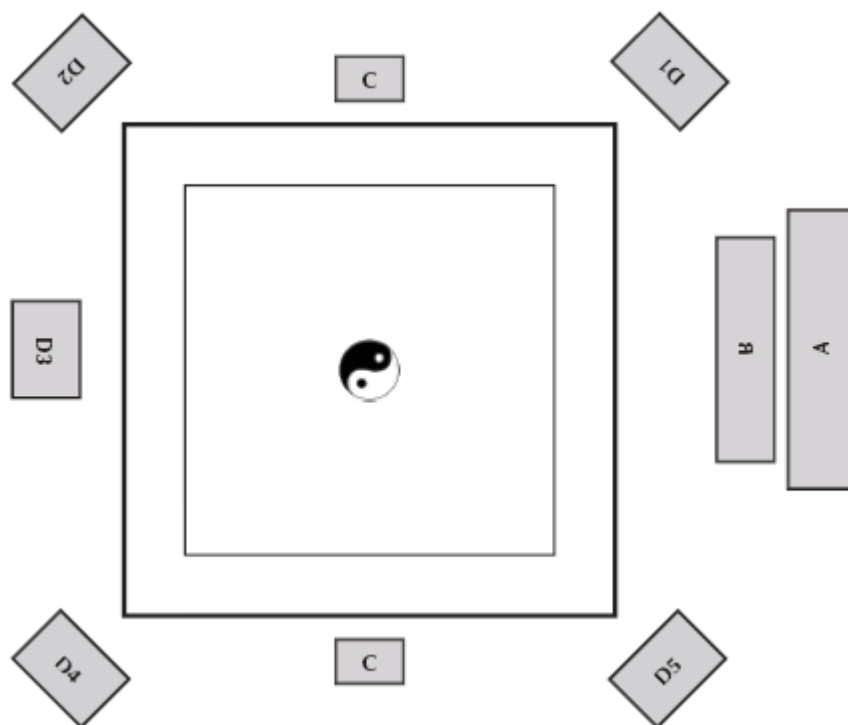
- 1.12.1 Ein Coach das mit einer Entscheidung von Schiedsrichtern nicht einverstanden ist kann innerhalb von 15 Minuten nach Abschluss des Kampfes beim Vorsitzenden der Berufungsjury einen schriftlichen Rekurs mit Begründung einreichen. Der Rekurs ist zusammen mit CHF 150.- einzureichen. Dieser Betrag wird zurückerstattet, wenn dem Rekurs stattgegeben wird. Er wird jedoch nicht zurückerstattet wenn der Rekurs abgelehnt wird.
- 1.12.2 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.
- 1.12.3 Die Entscheide der Berufungsjury müssen von allen Teams respektiert werden. Widerhandlungen werden entsprechend der Ernsthaftigkeit des Falles geahndet.

1.13 Weitere Bestimmungen in Bezug auf das Turnier

- 1.13.1 Die Offiziellen eines Turniers müssen sich auf ihre Arbeit konzentrieren und dürfen während ihrem Einsatz nicht mit anderen Personen sprechen. Sie dürfen Ihre Plätze nicht ohne Erlaubnis verlassen.
- 1.13.2 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).
- 1.13.3 Der Coach und der medizinische Betreuer bleiben an den gekennzeichneten Plätzen.
- 1.13.4 Doping ist strikte verboten, es gelten die aktuellen Doping-Vorschriften von Swiss Sports Integrity.



1.14 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

- 1.14.1 Die Wettkampffläche misst 8mx8m + Schutzumrandung von mindestens 1.5m Breite. Die Oberfläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von einem Meter zu kennzeichnen. Ist die Wettkampffläche eine Sandaplatzform, so darf die max. Höhendifferenz von 50cm zwischen Oberkante Bühne und Oberkante Schutzumrandung nicht überschreiten.
- 1.14.2 In Ausnahmefällen kann in Absprache mit der Turnierleitung eine kleineren Kampffläche / Bühne von mindestens 6x6m verwendet werden.
- 1.14.3 Als Wettkampffläche können auch ein Boxring oder ein Cage mit einer Innengrösse von mindestens 5x5m verwendet werden.

1.15 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 oder Bildschirm
- Anstelle von Klickern, Flaggen und Anzeigetafel können elektronische Systeme eingesetzt werden



1.16 Platzierungen

1.16.1 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 Kämpfe 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

1.17 Platzierungen der Teams

1.17.1 Für die Platzierung der Teams gilt der Medaillenspiegel (Anzahl 1. / 2. / 3. / 4. / 5. / 6. Plätze)

1.18 Wettkampffoffizielle

1.18.1 Es gibt einen Chefschiedsrichter

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

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

1.18.4 Die Berufungsjury wird aus den anwesenden Vorstandsmitgliedern, Mitgliedern der technischen Kommission und dem Chefschiedsrichter gebildet und besteht aus drei bis fünf Mitgliedern. Personen die in die Angelegenheit involviert waren oder deren Schule / Organisation betroffen sind können nicht Teil der Berufungsjury sein.

1.19 Aufgaben der Offiziellen

1.19.1 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,
- 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
- entscheidet abschliessend bei Uneinigkeit der Schiedsrichter
- stellt sicher, dass die Regeln korrekt umgesetzt werden

1.19.2 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 die Resultate jedes Kampfes



1.19.3 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» «out» «Strafen», «Passivität», «Anzählen»
- veranlasst medizinische Betreuung
- verkündet die Resultate eines Kampfes

1.19.4 Die Punktrichter

- vergeben die Punkte, die durch die Wettkämpfer entsprechend den Regeln gewonnen werden
- notieren die gemäss Reglement vergebenen Punkte für jeden Kämpfer
- zeigen auf das Signal vom Hauptschiedsrichter am Ende jeder Runde das Resultat ihrer Wertung unmittelbar und gleichzeitig an oder geben sie direkt nach jeder Runde in das elektronische System ein

1.19.5 Der Aufzeichner

- 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 wenn kein elektronisches System verwendet wird und informiert den Hauptschiedsrichter über den Sieger des Kampfes
- Zeigt das Resultat jeder Runde / des Kampfes

1.19.6 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

1.19.7 Das medizinische Team

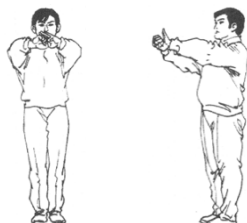
- führen eine selektive Überprüfung von Kämpfern vor Turnierbeginn durch
- leistet erste Hilfe bei Verletzungen und Krankheiten der Kämpfer während des Turniers.
- beurteilt auftretende Verletzungen während eines Kampfes und informiert den Plattformrichter über die weitere Wettkampftauglichkeit
- überwacht das Turnier und benachrichtigt die Turnierleitung über verletzte oder erkrankte Kämpfer, die nicht mehr weiterkämpfen können / dürfen

1.19.8 Die Berufungsjury

- beobachtet die Arbeit der Offiziellen. Offizielle die parteiisch sind oder ihr Amt nicht richtig ausüben können von der Berufungsjury verwarnet werden. In schweren Fällen kann sie fehlbare offizielle mit sofortiger Wirkung ihres Amtes entheben um den ordentlichen Turnierbetrieb sicherzustellen.
- bearbeitet und entscheidet über Rekurse der teilnehmenden Teams gegen Schiedsrichterentscheidungen aufgrund der Regeln und Anordnungen des Turniers.
- bearbeitet Rekurse unmittelbar und informiert die Betroffenen
- kann für Ermittlungen Videoaufzeichnungen hinzuziehen, Besprechungen abhalten und Betroffene anhören
- fällt Entscheide mit einfacher Stimmenmehrheit. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Vorsitzende der Berufungsjury.

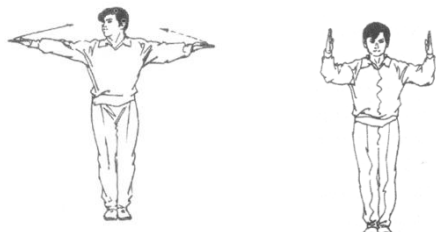
1.20 Rufe und Gesten des Plattformschiedsrichters

1.20.1 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.

1.20.2 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.

1.20.3 Gegenseitig Grüßen



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

1.20.4 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.



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.



1.20.5 «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.

1.20.6 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.

1.20.7 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.

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

1.20.8 Passives Halten



Der Schiedsrichter hält seine Arme in einem Kreisbogen vor seinem Körper.

1.20.9 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.

1.20.10 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)

1.20.11 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.

1.20.12 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.

1.20.13 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.



1.20.14 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.

1.20.15 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.

1.20.16 Schlag in die Genitalien / auf den Hinterkopf



Der die Richtung Trefferzone.



Schiedsrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben in des Angreifers, die andere Hand zeigt dabei auf die verbotene

1.20.17 Ellenbogen Foul / Knie Foul



Der Schiedsrichter kreuzt seine Arme vor seiner Brust und verdeckt dabei mit der Hand den Ellenbogen des anderen Armes / berührt. Der Schiedsrichter hebt ein Knie und berührt mit es mit seiner Hand.

1.20.18 Ruhe



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

1.20.19 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.

1.20.20 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.

1.20.21 Disqualifiziert



Der Schiedsrichter kreuzt vor seiner Brust die Unterarme, die Hände sind zu Fäusten geballt.

1.20.22 Keine Wertung



Der Schiedsrichter schwingt seine beiden Arme so, dass sie sich vor seinem Körper kreuzen.

1.20.23 Notfall Behandlung



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



1.20.24 Pause



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

1.20.25 Position wechseln



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

1.20.26 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.



1.21 Die Gesten des Punktrichters

1.21.1 Gefallen oder im Aus



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

1.21.2 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.

1.21.3 Nicht klar ersichtlich gewesen



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



2 Ziele, Regelverstösse, Strafen

2.1 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 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

2.2 Persönlicher Regelverstoss

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

2.3 Strafen

- Eine Ermahnung wird für einen technischen Regelverstoss gegeben
- Eine Verwarnung wird für einen persönlichen Regelverstoss gegeben
- 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.

2.4 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 oder angezählt
- Die Kämpfer halten (klammern) für mehr als 3 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
- Wenn nach der Aufforderung zum Angriff während einer Dauer von 8 Sekunden kein Angriff erfolgt
- 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 oder mit dem Wettkampfbereich gibt



3 Sanda

3.1 Kategorien

- Erwachsene: Erwachsene müssen mindestens 18 Jahre alt sein, Teilnehmer ab vollendetem 40. Altersjahr müssen die Wettkampftauglichkeit jährlich mit einem ärztlichen Attest belegen
- Athleten über 40 Jahre - die in den letzten 3 Jahren keine Vollkontaktkämpfe absolviert haben - müssen zuerst ein Turnier Sanda-Light kämpfen
- Für die Kategorien-Einteilung gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres
- Für die Startberechtigung in der Disziplin gilt das Geburtsdatum
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt.

3.2 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

3.2.1 Wettkampfbekleidung

- Offizielle Sanda Uniform in rot oder blau (ohne Ärmel) entsprechend der Startliste
- Alternative: Kurze Hosen (Ohne Taschen), ein rotes oder ein blaues Shirt entsprechend der Startliste ohne Nationalitäts-Embleme.
- Barfuss

3.2.2 Schutzausrüstung Turnier-Modus

- Boxhandschuhe 280 Gramm (10oz)
- Offener Helm (Jochbeinschutz optional)
- Schutzweste in rot oder blau, entsprechend der Startliste
- keine Schienbeinschoner
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Optional: dünner Sanda Fussristschutz

3.2.3 Schutzausrüstung Gala-Modus

- Boxhandschuhe 280 Gramm (10oz)
- Offener Helm (Jochbeinschutz optional)
- keine Schutzweste
- keine Schienbeinschoner
- Brustschutz bei Frauen obligatorisch
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Optional: dünner Sanda Fussristschutz

3.3 Wettkampfmethoden

3.3.1 Erlaubte Methoden

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

3.3.2 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
- Geht ein Kämpfer als Teil einer Technik zu Boden, so ist der Kopf des Kämpfers während dieser Zeit ein verbotenes Ziel.
- Angriff jeglicher Art auf den gefallenen Gegner

3.3.3 Verbotene Ziele



- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien
- die Wirbelsäule

3.3.4 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel

3.4 **Punktwertung**

3.4.1 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 oder als Bestandteil der Technik den Boden berührt und in einer ununterbrochenen Bewegung innerhalb von 3 Sekunden wieder steht.
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Rumpf oder am Kopf trifft
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

3.4.2 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
- sein Gegner auf die Plattform fällt und er nach dem Gegner fällt oder 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.

3.4.3 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

3.5 **Sieger und Verlierer**

3.5.1 Gewinner und Verlierer der Runde

- Das Resultat jeder Runde wird durch die Wertung der Punktrichter entschieden
- Ein Kämpfer, dessen Gegner 2x angezählt wird, gewinnt die Runde
- Der Wettkämpfer, dessen Gegner in einer Runde zweimal von der Plattform geht, 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 wird der Sieger
 - wenn immer noch kein Sieger ermittelt werden konnte, wird ein Unentschieden gegeben

3.5.2 Gewinner und Verlierer des Kampfs

- Im Falle einer grossen Überlegenheit kann der Plattformrichter, mit der Zustimmung des Hauptschiedsrichter, den Stärkeren zum Sieger des Wettkampfes erklären



- 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.
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner ausgezählt wird
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner 3x angezählt wird
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner 3 Verwarnungen erhält
- Bei gleicher Anzahl gewonnener Runden wird eine weitere Runde ausgetragen.



4 Sanda Light

Sanda Light ist die Einstiegs- / Übergangsdisziplin in den Vollkontakt. Athleten die Sanda kämpfen sind von einer Teilnahme im Sanda Light ausgeschlossen. Die Kampfentscheidung soll durch die erzielten Punkte fallen und nicht über die Härte, es gilt ein Niederschlagsverbot.

4.1 Kategorien

- Junioren müssen zwischen 13 und 17 Jahren alt sein
- Erwachsene müssen mindestens 18 Jahre alt sein.
- Für die Kategorien-Einteilung gilt das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres
- Für die Startberechtigung in der Disziplin gilt das Geburtsdatum
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt.

4.2 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

4.2.1 Wettkampfbekleidung

- Offizielle Sanda Uniform in rot oder blau (ohne Ärmel) entsprechend der Startliste
- Alternative: Kurze Hosen (Ohne Taschen), ein rotes oder ein blaues Shirt entsprechend der Startliste ohne Nationalitäts-Embleme
- Barfuss

4.2.2 Schutzausrüstung

- Boxhandschuhe 280 Gramm (10oz)
- Offener Helm (Jochbeinschutz und Nasenschutzbügel optional)
- Schutzweste in rot oder blau, entsprechend der Startliste
- Brustschutz für Frauen optional
- Schienbeinschoner und Fussristschutz
- Zahnschutz
- Tiefschutz

4.3 Wettkampfmethoden

4.3.1 Erlaubte Methoden

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

4.3.2 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
- Geht ein Kämpfer als Teil einer Technik zu Boden, so ist der Kopf des Kämpfers während dieser Zeit ein verbotenes Ziel.
- Angriff jeglicher Art auf den gefallenen Gegner
- Niederschlag des Gegners und übertriebene Härte
- Tritte zum Kopf
- Serienschläge / unablässiges Schlagen zum Kopf (max. 3 Schläge am Stück)

4.3.3 Verbotene Ziele

- Rückseite des Kopfes
- der Hals
- die Genitalien
- die Wirbelsäule

4.3.4 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel



4.4 Punktwertung

4.4.1 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 oder als Bestandteil der Technik den Boden berührt und in einer ununterbrochenen Bewegung innerhalb von 3 Sekunden wieder steht.
- er den Gegner mit einer Beintechnik auf den Rumpf trifft
- sein Gegner angezählt wird
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt

4.4.2 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
- sein Gegner auf die Plattform fällt und er nach dem Gegner fällt oder 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.

4.4.3 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

4.5 Sieger und Verlierer

4.5.1 Gewinner und Verlierer der Runde

- Das Resultat jeder Runde wird durch die Wertung der Punktrichter entschieden
- Ein Kämpfer, dessen Gegner 2x angezählt wird, gewinnt die Runde
- Der Wettkämpfer, dessen Gegner in einer Runde zweimal von der Plattform geht, 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 wird der Sieger
 - wenn immer noch kein Sieger ermittelt werden konnte, wird ein Unentschieden gegeben

4.5.2 Gewinner und Verlierer des Kampfs

- Im Falle einer grossen Überlegenheit kann der Plattformrichter, mit der Zustimmung des Hauptschiedsrichter, den Stärkeren zum Sieger des Wettkampfes erklären
- 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.
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner ausgezählt wird
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner 3x angezählt wird
- Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner 3 Verwarnungen erhält
- Bei gleicher Anzahl gewonnener Runden wird eine weitere Runde ausgetragen.