



Wettkampffreglement 2025
Wushu / Kung-Fu
Disziplinübergreifende Regeln Kampf

Kurzbeschreibung	Offizielles Regelwerk für Turniere der Swiss Wushu Federation
Datum / Version	29.01.2025, V1.0
Autor	Alexandra Schiesser, Zeno Streich
Status	Final



Inhalt

1	ALLGEMEINE REGELN	4
1.1	WETTKAMPFSYSTEME	4
1.2	TEILNAHMEBEDINGUNGEN.....	4
1.3	EINTRITTSWÄGEN	4
1.4	ERMITTLUNG DER WETTKAMPFPAARUNGEN.....	5
1.5	PROTOKOLL DES TURNIERS	5
1.6	FORFAIT.....	6
1.7	BETREUER.....	6
2	WETTKAMPFOFFIZIELLE	7
2.1	ZUSAMMENSETZUNG DER OFFIZIELLEN	7
2.2	AUFGABEN DER OFFIZIELLEN	7
3	BERUFUNG	9
3.1	BERUFUNG GEGEN ENTSCHEID DES PLATTFORMRICHTERS.....	9
3.2	BERUFUNG GEGEN DIE ARBEIT DER OFFIZIELLEN.....	9
4	SIEGER, VERLIERER UND PLATZIERUNGEN	10
4.1	SIEGER UND VERLIERER	10
4.2	PLATZIERUNGEN	11
4.3	PLATZIERUNGEN DER TEAMS	11
5	RUFE UND GESTEN	12
5.1	RUFE UND GESTEN DES PLATTFORMRICHTERS	12
5.2	GESTEN DES PUNKTRICHTERS	19
6	WETTKAMPFFLÄCHE UND MATERIAL	20
6.1	WETTKAMPFFLÄCHE	20



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.

Herausgeber:

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

(c) 2004 - 2025 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	29.01.2005	AS / ZS	Trennung disziplinübergreifende Regeln



1 Allgemeine Regeln

1.1 Wettkampfsysteme

- 1.1.1 Die Systeme «Jeder gegen jeden» und Ausscheidungskämpfe nach KO System werden benutzt. Dabei werden der 3./4. Platz ausgekämpft oder zwei 3. Plätze vergeben.
- 1.1.2 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 es vom Turnierablauf her nötig ist, kann die Rundenzeit reduziert werden oder Ausscheidungskämpfe auf eine Runde beschränkt werden.

1.2 Teilnahmebedingungen

- 1.2.1 Für die Teilnahme ist eine gültige swisswushu Lizenz nötig
- 1.2.2 Der Teilnehmer ist selbst verantwortlich seine Wettkampftauglichkeit zu hinterfragen und bestätigt diese mit der Teilnahme, bzw. lässt sich diese ärztlich bestätigen (siehe Lizenzbedingungen).
- 1.2.3 Die Teilnehmer akzeptieren folgende Regeln und verpflichten sich, diese einzuhalten:
- Ethik-Charta
 - Lizenzbedingungen
 - Swisswushu-Wettkampfbestimmungen
- 1.2.4 Der Wettkämpfer muss ausreichend versichert sein. Die Teilnahme erfolgt ausschliesslich auf eigene Gefahr, jegliche Haftung durch den Verband / Veranstalter / Ausrichter wird ausdrücklich ausgeschlossen.
Die Teilnahme an Vollkontakt-Wettkämpfen stellt ein Wagnis nach Art. 39 UVG dar und unterliegt einer Leistungskürzung der Unfallversicherer von 50%. Der Teilnehmer sorgt selbst für eine entsprechende Deckung.

1.3 Eintrittswägen

- 1.3.1 Das Eintrittswägen findet an vorher festgelegten Standorten (in autorisierten Schulen) zu den im Vorfeld kommunizierten Zeiten statt.
- 1.3.2 Die Standorte sind verpflichtet, das Eintrittswägen durch einen lizenzierten Schiedsrichter durchführen zu lassen und die Gewichtsdaten unverzüglich korrekt im Online-System einzutragen.
- 1.3.3 Der Wettkämpfer muss beim Eintrittswägen seine Identität auf Verlangen nachweisen.
- 1.3.4 Beim Wiegen muss zumindest Unterwäsche getragen werden (inkl. BH / Sport-Oberteil bei Frauen)
- 1.3.5 Ein Athlet, dessen Gewicht nicht innerhalb der Anforderungen der Kategorie liegt und das erforderliche Gewicht nicht innerhalb von 30 Minuten erreicht, wird in die passende Kategorie umgeteilt.
- 1.3.6 Ein Wettkämpfer der nicht rechtzeitig zum Eintrittswägen erscheint, wird von der Startliste gestrichen, die Startgebühr ist trotzdem zu geschuldet.
- 1.3.7 Es können vor Turnierbeginn Stichproben durchgeführt werden. Kämpfer die mehr als 3kg schwerer sind als das registrierte Gewicht, verlieren ihre Kämpfe forfait.



1.4 Ermittlung der Wettkampfpaarungen

- 1.4.1 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen wird computergesteuert durch die Turnierleitung durchgeführt.
- 1.4.2 Die Bestimmung der Wettkampfpaarungen, findet nach dem Eintrittswägen statt. Ist nur ein einziger Wettkämpfer in einer Gewichtsklasse, gelten folgende Regeln und Prioritäten für die Zusammenlegung von Kategorien:
1. Gleiche Altersklasse, nächst höhere oder nächst tieferer Gewichtsklasse.
 2. Erweiterung der nach unten / oben offenen Gewichtsklasse in der gleichen Alterskategorie.
 3. Zusammenlegung von 3 benachbarten Gewichtsklassen in der gleichen Altersklasse.
- Sollte immer noch keine Startmöglichkeit gefunden werden, gelten folgende Notlösungen:
1. Gleiche Gewichtsklasse mit nächst höherer / tieferer Altersklasse
 2. Nächst höhere / tiefere Gewichtsklasse der nächsthöheren / tieferen Altersklasse
 3. Erweiterung der nach unten / oben offenen Gewichtsklasse in der nächsthöheren / tieferen Altersklasse
- 1.4.3 Athleten, die auf Grund einer Notlösung in einer höheren Altersklasse starten müssten, ist es freigestellt auf den Start zu verzichten. Dies muss unmittelbar nach Bekanntgabe der Startliste mitgeteilt werden (spätestens am Vortag des Turniers). In diesem Fall wird die Startgebühr zurückerstattet.
- 1.4.4 Kategorien mit weniger als 4 Athleten können mit der nächsthöheren / -tieferen zusammengelegt werden, wenn dies für den Turnierablauf erforderlich ist.
- 1.4.5 Kämpfer derselben Kategorie und Runde sollten zeitnah erfolgen.
- 1.4.6 Innerhalb eines Zeitblocks sollten die Gewichtsklassen aufsteigend stattfinden.

1.5 Protokoll des Turniers

- 1.5.1 Begrüssung
- Nach der Aufforderung zum Betreten der Plattform grüssen die Kämpfer ihre Coaches, die Jury und das Publikum mit dem Palm- & Fist-Gruss. Die Coaches und die Jury erwidern den Gruss.
 - Der Plattformrichter grüsst jeden Kämpfer einzeln mit dem Palm- & Fist-Gruss. Der Kämpfer erwidert diesen.
- 1.5.2 Überprüfung des Schutzausrüstung
- Der Plattformrichter überprüft die Schutzausrüstung der Kämpfer
- Kontrolle des Mundschutzes (Handzeichen)
 - Überprüfung der Boxhandschuhe auf harte Gegenstände
 - Visuelle Kontrolle der restlichen Schutzausrüstung und der Bekleidung
 - Abfrage, ob ein Tiefschutz getragen wird
- 1.5.3 Kampfbeginn
- Der Plattformrichter gibt den Kämpfern das Zeichen, sich gegenseitig mit dem Palm- & Fist-Gruss zu begrüessen
 - Der Plattformschiedsrichter kündigt die jeweilige Runde an und stellt dabei kurz Blickkontakt zur Jury und zu den Punkterichtern her.
 - Der Plattformschiedsrichter startet den Kampf



1.5.4 Ende der Runder

- Der Plattformrichter entlässt die Kämpfer zu ihren Betreuern
- Vom Jurytisch oder auf dem Screen wird das Resultat der Runde / des Kampfes angezeigt

1.5.5 Ende des Kampfes

- Die Kämpfer tauschen ihre Plätze
- Der Plattformrichter verkündet das Ergebnis des Kampfes durch Erheben des Armes des Siegers
- Die Kämpfer grüssen sich gegenseitig
- Die Kämpfer grüssen den Plattformrichter, dieser erwidert den Gruss
- Die Kämpfer grüssen die gegnerischen Betreuer, diese erwidern den Gruss
- Vor dem Verlassen der Plattform grüssen die Kämpfer eigenständig die Jury und das Publikum

1.6 **Forfait**

1.6.1 Ein Wettkämpfer, der nicht mehr in der Lage ist am Wettkampf teilzunehmen, sei es wegen Verletzung oder Krankheit, oder weil sein Gewicht nicht den 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.

1.6.2 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.

1.6.3 Erscheint ein Wettkämpfer nicht rechtzeitig zu einem Kampf, wird er zweimal innerhalb von 2 Minuten aufgerufen. Erscheint er nicht innert 1 Minute nach dem letzten Aufruf, wird dies als Forfait betrachtet.

1.7 **Betreuer**

1.7.1 Alle Teilnehmer müssen sich an die Regeln des Turniers halten, die Entscheide der Offiziellen respektieren und diese befolgen. Streiten, fluchen, Wegwerfen der Schutzausrüstung oder anderweitig Unmut auszudrücken oder absichtliches Verursachen von Störungen, ist untersagt.

1.7.2 Während eines Kampfes darf der Coach nur von einem Assistenten oder medizinischen Betreuer begleitet werden.

1.7.3 Kämpfer und Betreuer dürfen die Kampffläche nicht vor der Bekanntgabe des Resultats verlassen (ausser zur medizinischen Betreuung oder anderen dringenden Gründen).

1.7.4 Doping ist strikte verboten, es gelten die aktuellen Doping-Vorschriften von Swiss Sports Integrity. Das Inhalieren von Sauerstoff zwischen den Runden ist nicht gestattet.



2 Wettkampffoffizielle

2.1 Zusammensetzung der Offiziellen

2.1.1 Die Offiziellen für 1 Wettkampffläche bestehen aus:

- Jury:
 - 1 Kampfflächenverantwortlicher Plattformrichter
 - nach Möglichkeit 1 weiterer Plattformrichter
 - 1 Aufzeichner
 - nach Möglichkeit 1 Zeitnehmer
- 1 Plattformrichter
- 3 oder 5 Punktrichtern

2.1.2 Das medizinische Team besteht aus zwei oder mehr Personen mit der benötigten medizinischen Qualifikation.

2.2 Aufgaben der Offiziellen

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

2.2.2 Der Turnierverantwortliche Kampf

- überwacht den Wettkampfbetrieb aller Kampfdisziplinen
- steht den Kampfflächenverantwortlichen Plattformrichtern für Rückfragen zu Reglementen und Umsetzung zur Verfügung
- nimmt Rekurse der Teams entgegen, bearbeitet diese und informiert über das Ergebnis

2.2.3 Der Kampfflächenverantwortliche Plattformrichter

- leitet die Schiedsrichtergruppe seiner Kampffläche und organisiert den Einsatz / die Ablösung nach Bedarf
- überprüft und stellt sicher, dass die Kampffläche und dazugehörige Infrastruktur den Regeln und Anforderungen entspricht
- trifft die endgültige Entscheidung bei Uneinigkeit im Schiedsrichterteam.
- ist der Ansprechpartner für die Coaches bei Fragen zum Reglement und dessen Auslegung.

2.2.4 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», «Ermahnung», «Verwarnung», «Passivität», «Anzählen» und veranlasst medizinische Betreuung
- fragt bei Unklarheit bei den Punktrichtern oder der Jury nach
- verkündet die Resultate eines Kampfes

2.2.5 Die Jury

Die Jury beobachtet die Arbeit des Plattformrichters. Sie kann sich per Mehrheitsentscheid Entscheide des Plattformrichters korrigieren.



2.2.6 Die Punktrichter

- vergeben die Punkte, die durch die Wettkämpfer entsprechend den Regeln gewonnen werden
- zeigen auf das Signal vom Aufzeichner am Ende jeder Runde das Resultat ihrer Wertung unmittelbar und gleichzeitig an, resp. erfassen diese im elektronischen System.
- Beantworten objektiv die Fragen des Plattformrichters zu unklaren Situationen.

2.2.7 Der Aufzeichner

- zeichnet für jeden Kämpfer die Anzahl der Ermahnungen, Verwarnung, des Anzählens und der Out's auf, entsprechend den Rufen und Gesten des Plattformrichters
- zeichnet die Wertungen jeder Runde der Punktrichter auf, wenn diese nicht autonom erfasst werden
- Zeigt das Resultat einer Runde / des Kampfes, sofern dies nicht durch ein elektronisches System erfolgt
- Überwacht die elektronische Aufzeichnung und stellt die korrekte Datenerfassung sicher
- Überprüft die Infrastruktur vor Beginn des Wettkampfes und den Systemzugriff für die Schiedsrichter

2.2.8 Der Zeitnehmer

- überprüft die Gongs, Uhren und Stoppuhren / das elektronische Zeitmesssystem
- ist für das Zeitnehmen des Kampfes, der Unterbrüche und Pausen während des Kampfes verantwortlich.
- gibt 10 Sekunden vor dem Ende einer Runde ein akustisches Signal und signalisiert das Ende der Runde mit einem Pfeiffsignal, sofern dies nicht durch ein elektronisches System erfolgt.

2.2.9 Das medizinische Team

- führen bei Bedarf 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 Hauptschiedsrichter über verletzte oder erkrankte Kämpfer, die nicht mehr weiterkämpfen können / dürfen
- Fordern die Plattformrichter zur Unterbrechung des Turniers auf, wenn dies zur Sicherstellung der medizinischen Versorgung notwendig ist.



3 Berufung

3.1 *Berufung gegen Entscheid des Plattformrichters*

- 3.1.1 Ein Coach, der mit der Entscheidung eines Plattformschiedsrichters nicht einverstanden ist, kann dies unmittelbar durch Handerheben zu verstehen geben. Die Anzahl dieser Einsprachen kann durch den Turnierverantwortlichen Kampf begrenzt werden.
- 3.1.2 Die Jury bespricht den Entscheid des Plattformrichters und kann dazu kann den Plattformrichter und die Punktrichter befragen.
- 3.1.3 Die Jury entscheidet durch einfache Mehrheit abschliessend.

3.2 *Berufung gegen die Arbeit der Offiziellen*

- 3.2.1 Ein Teamleader, der den Eindruck hat, dass sich offizielle nicht nach bestem Wissen und Gewissen an das Reglement halten, das Reglement nicht umsetzen können oder parteiisch sind, kann beim Turnierverantwortliche Kampf innert 30 Minuten nach dem Vorfall schriftlich mit Begründung Berufung einlegen.
- 3.2.2 Der Turnierverantwortliche Kampf nimmt den Rekurs entgegen und bildet unverzüglich zusammen mit nicht von der Berufung betroffenen Plattformrichtern oder Jurymitgliedern eine Berufungsjury von 3 oder 5 Personen.
- 3.2.3 Die Berufungsjury bespricht den Fall, befragt bei Bedarf involvierte Personen und entscheidet mit einfacher Mehrheit. Der Turnierverantwortliche Kampf kommuniziert das Ergebnis gegenüber den betroffenen Parteien.
- 3.2.4 Kommt die Jury zum Schluss, dass kein absichtliches Fehlverhalten vorliegt, fliessen die Erkenntnisse in die Schulung oder Reglementspräzisierungen ein.
- 3.2.5 Im Falle von absichtlichem, offensichtlichem Fehlverhalten werden die betroffenen Offiziellen unverzüglich ersetzt, um den ordentlichen Turnierbetrieb sicherzustellen.



4 Sieger, Verlierer und Platzierungen

4.1 Sieger und Verlierer

4.1.1 Absoluter Sieg

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

4.1.2 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 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 nach Körpergrösse eingeteilten Kategorien) wird der Sieger
 - wenn immer noch kein Sieger ermittelt werden konnte, wird ein Unentschieden gegeben

4.1.3 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 Gegner 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 gleicher Anzahl gewonnener Runden wird eine weitere Runde ausgetragen.



4.2 Platzierungen

4.2.1 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

4.3 Platzierungen der Teams

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

5 Rufe und Gesten

5.1 Rufe und Gesten des Plattformrichters

5.1.1 Palm and Fist Gruss



Der Grüssende steht aufrecht mit beiden Füßen zusammen und drückt die linke Handfläche gegen die rechte Faust in Brusthöhe, 20-30cm vor dem Körper.

5.1.2 Auf die Plattform



Der Plattformrichter stellt sich auf die Mitte der Kampffläche und streckt beide Arme zur Seite aus, wobei die Handflächen nach oben zeigen und auf die beiden Kämpfer gerichtet sind. Um die Kämpfer zum Betreten der Plattform aufzufordern, beugt er die Arme im Ellbogen zu einem rechten Winkel, wobei die Handflächen gegeneinander zeigen.

5.1.3 Gegenseitiges Grüßen



Der Plattformrichter legt die linke Handfläche auf die rechte Faust vor dem Körper, um beiden Kämpfern zu signalisieren, dass sie sich gegenseitig grüssen sollen.

5.1.4 Erste Runde, Zweite Runde, Dritte Runde



1. Runde

Der Plattformrichter stellt sich der Jury zugewandt in Gong Bu Stellung auf und streckt einen Arm nach vorn, während er «Di Yi Ju (Erste Runde)» ruft, wobei der Zeigefinger nach oben zeigt und die anderen Finger und der Daumen zu einer Faust geballt sind.

2./3. Runde

Für die 2. und 3. Runde erfolgt dies analog mit den Kommandos: Di Er Ju (2. Runde), Di San Ju (3. Runde).



Yubei-Kaishi (Bereit – Start)

Der Plattformrichter stellt sich in Gong Bu Stellung zwischen die beiden Wettkämpfer und streckt mit dem Ruf «Yubei (Bereit)» beide Arme seitlich aus, die Handflächen zeigen nach oben.

Der Plattformrichter zieht dann, während er «Kaishi (Start)» ruft, beide Handflächen vor dem Oberkörper zueinander.

5.1.5 Ting «Stopp»



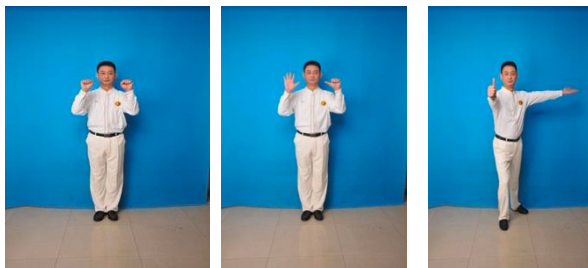
Der Plattformrichter ruft «Ting (Stopp)», nimmt dabei eine Gong Bu Stellung ein und zeigt mit einer ausgestreckten Handfläche zwischen die beiden Teilnehmer.

5.1.6 5 Sekunden Passivität



Der Plattformrichter ruft «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)» und signalisiert dem passiven Kämpfer mit gestrecktem Arm (Handfläche nach oben) seine 5 Sekunden Passivität. Die andere Hand ist mit gespreizten Fingern nach oben gestreckt.

5.1.7 Anzählen



Dem betreffenden Kämpfer zugewandt, zählt der Plattformrichter mit den Fingern auf 8, die Handflächen sind dabei nach vorne gerichtet.

Danach erfolgt das Handzeichen für Anzählen, wie im 3. Bild

Ist der angezählte Kämpfer nach 8 Sekunden nicht wieder bereit, wird bis 10 weitergezählt und der betreffende verliert den Kampf vorzeitig.

5.1.8 Passives Halten / Passives Halten Vorwarnung

Passives Halten:

Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer und bildet anschliessend mit seinen Armen einen Kreisbogen auf Brusthöhe.



5.1.9 Passives Halten Vorwarnung:

Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer und bildet anschliessend mit seinen Armen einen Kreisbogen auf Brusthöhe. Danach hebt er die Hand mit einer Warngeste (Zeigefinger nach oben gestreckt, die anderen Finger der Hand zur Faust geballt).



5.1.10 Drei Sekunden

Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer und bewegt die andere Hand mit gestrecktem Daumen, sowie Zeige- und Mittelfinger in einer runden Bewegung vom Bauch zur Seite des Körpers. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».



5.1.11 Aufforderung zum Angreifen

Der Plattformrichter streckt seinen Arm zwischen den Kämpfern aus, wobei der Daumen seitlich ausgestreckt ist, und bewegt den Daumen in Richtung des Gegners des Kämpfers der angreifen soll. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».



5.1.12 Gefallen

Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer, während die andere Hand mit der Handfläche nach unten seitlich vom Körper ausgestreckt wird. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».



5.1.13 Als erster gefallen



Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer. Dann kreuzt er die Arme vor dem Bauch und ruft «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.14 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.

5.1.15 Ein Kämpfer von der Kampffläche (Out)



Der Plattformrichter zeigt mit dem gestreckten Arm (Handfläche zeigt nach oben) auf den betroffenen Kämpfer. Dann schiebt er die andere Hand mit nach oben gerichteten Fingern nach vorne und ruft «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.16 Beide Seiten im Aus



Der Plattformrichter nimmt eine Gong Bu Stellung ein, schiebt beide Hände vor dem Körper nach vorne, bis die Arme gestreckt sind, dabei zeigen die Finger nach oben und die Handflächen nach vorne. Dann beugt er beide Arme wieder im 90 Grad Winkel wobei die Handflächen nach hinten zeigen und schliesst die Beine.

5.1.17 Schlag in die Genitalien / auf den Hinterkopf



Der Plattformrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben in die Richtung des betroffenen Kämpfers, die andere Hand zeigt dabei auf die verbotene Trefferzone. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.18 Ellenbogen Foul / Knie Foul



Der Plattformrichter beugt beide Arme vor der Brust und bedeckt mit einer Hand den anderen Ellbogen während er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)» ruft.

Der Plattformrichter hebt ein Knie und klopft mit der Hand der gleichen Seite auf das Knie, während er mit der anderen ausgestreckten Hand auf den betroffenen Kämpfer zeigt. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.19 Ruhe



Der Plattformrichter 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.

5.1.20 Verwarnung



Der Plattformrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben in die Richtung des betroffenen Kämpfers, den anderen Arm beugt er zu einem rechten Winkel, die Finger sind zu einer Faust geballt, die Rückseite der Faust zeigt zum Kämpfer. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.21 Ermahnung



Der Plattformrichter streckt einen Arm mit der Handfläche nach oben in die Richtung des betroffenen Kämpfers, und beugt den anderen Arm im Ellbogen in einen Rechten Winkel. Die Hand bleibt dabei offen, die Finger gestreckt. Dabei ruft er «Hong Fang (rote Seite)» oder «Lan Fang (blaue Seite)».

5.1.22 Disqualifiziert



Der Plattformrichter wendet sich dem betroffenen Kämpfer zu und kreuz dabei die Arme vor der Brust mit geschlossenen Fäusten.

5.1.23 Nicht gültig, keine Wertung



Der Plattformrichter schwingt seine gestreckten Arme vor dem Körper von der Seite bis sie überkreuzen und wieder zurück

5.1.24 Notfall Behandlung



Der Plattformrichter nimmt die Arme so vor den Körper, dass sie ein Kreuz bilden und wendet sich dabei dem medizinischen Team zu.



5.1.25 Pause



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

5.1.26 Position wechseln



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

5.1.27 Gewinner / Unentschieden



Der Plattformrichter steht zwischen den Wettkämpfern und hält diese an den Handgelenken. Dann hebt er die Hand des Siegers.



5.2 Gesten des Punktrichters

5.2.1 Gefallen oder im Aus



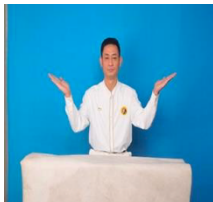
Der Punktrichter zeigt mit dem Zeigefinger der einen Hand nach unten, die restlichen Finger der Hand sind angezogen.

5.2.2 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.

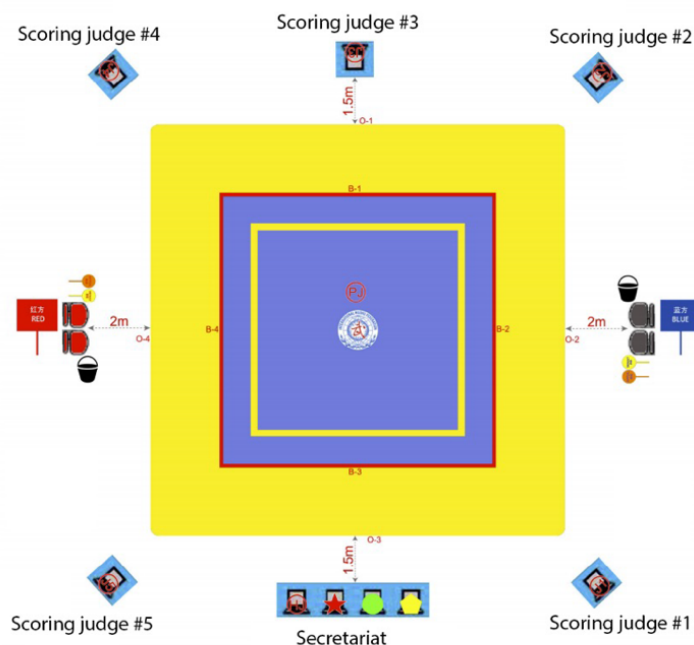
5.2.3 Nicht klar ersichtlich gewesen



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

6 Wettkampffläche und Material

6.1 Wettkampffläche



Competition area

Die Wettkampffläche misst zwischen 6x6 und 8x8 Metern. Die Oberfläche ist mit einer weichen Matte bedeckt. Die Kanten der Kampffläche sind im Abstand von einem Meter zu kennzeichnen. Ist die Wettkampffläche eine Sanda Plattform, so darf die max. Höhendifferenz von 50cm zwischen Oberkante Bühne und Oberkante Schutzumrandung nicht überschreiten. Die Schutzumrandung der Bühne oder einer für Sanda genutzten Kampffläche muss mindestens 1.5m breit sein.

Bei Gala Veranstaltungen kann für Sanda / Sanda-Light auch ein Boxing oder ein MMA-Käfig verwendet werden.

Stoppuhren oder elektronische Zeitmessung

- Pfeifen oder anderes Signalmittel
- Klicker / Zähler für jeden Punktrichter oder elektronisches Scoring-System
- rote / blaue Flagge für jeden Punktrichter und das Jury-Pult (ausser bei Einsatz eines elektronischen Systems)
- Anzeigetafel für die Kampf-Nummer, oder elektronische Anzeige