



## **Wettkampffreglement 2025 Wushu / Kung-Fu Qingda**

Kurzbeschreibung	Offizielles Regelwerk für Turniere der swisswushu
Datum / Version	28.01.2025, V3.1
Autor	Alexandra Schiesser, Zeno Streich
Status	Final



## Inhalt

<b>1</b>	<b>ALLGEMEINE REGELN, METHODEN, ZIELE</b> .....	<b>4</b>
1.1	DISZIPLINÜBERGREIFENDE REGELN .....	4
1.2	KATEGORIEN.....	4
1.3	WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG.....	4
1.4	ERLAUBTE METHODEN.....	4
1.5	GÜLTIGE ZIELE .....	4
<b>2</b>	<b>PUNKTWERTUNG</b> .....	<b>5</b>
2.1	GEWINNEN VON ZWEI PUNKTEN .....	5
2.2	GEWINNEN VON EINEM PUNKT .....	5
2.3	KEINE PUNKTE.....	5
<b>3</b>	<b>STRAFEN</b> .....	<b>6</b>
3.1	ERMAHNUNG (TECHNISCHE REGELVERSTÖSSE).....	6
	VERWARNUNG (.....	6
3.2	PERSÖNLICHER REGELVERSTOSS).....	6
3.3	DISQUALIFIKATION.....	6
<b>4</b>	<b>UNTERBRUCH DES KAMPFES, SIEGER UND VERLIERER</b> .....	<b>7</b>
4.1	GEWINNER UND VERLIERER DER RUNDE.....	7
4.2	GEWINNER UND VERLIERER DES KAMPFS .....	7



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

Herausgeber:

Swiss Wushu Federation, [info@swisswushu.ch](mailto: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	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
3.1	28.01.2025	AS / ZS	Split allgemeiner Teil, Reglement 2025



## 1 Allgemeine Regeln, Methoden, Ziele

### 1.1 Disziplinübergreifende Regeln

Es gelten die disziplinübergreifenden allgemeinen Regeln für swisswushu-Kampfdisziplinen gemäss separatem Dokument.

### 1.2 Kategorien

- Kinder (U13): Kinder müssen zwischen 8 und 12 Jahre alt sein
- Jugendliche (U18): Jugendliche müssen zwischen 13 und 17 Jahre alt sein
- Erwachsene: Erwachsene müssen mindestens 18 Jahre alt sein
- Für die Bestimmung des Alters gilt der Jahrgang
- Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt geführt

### 1.3 Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung

#### 1.3.1 Wettkampfbekleidung

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

#### 1.3.2 Schutzausrüstung:

- Boxhandschuhe von mind. 8 Oz und max. 10 Oz
- Schutzhelm (Jochbeinschutz, Visier, Gitter, Bügel etc. sind zulässig, jedoch optional)
- Schutzweste in rot oder blau, entsprechend der Startliste
- Brustschutz für Frauen optional
- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Schienbeinschützer und Fussristschutz
- Es sind keinerlei Bandagen der Hände erlau

### 1.4 Erlaubte Methoden

- Alle Wushu Schlag- / Tritt- / Wurftechniken können eingesetzt werden.
- Alle Techniken müssen kontrolliert und dosiert ausgeführt werden
- Schläge und Tritte dürfen keine Trefferwirkung zeigen

### 1.5 Gültige Ziele

- der Kopf
- der Rumpf
- die Oberschenkel (oberhalb des Knies)



## 2 Punktwertung

### 2.1 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 innerhalb von 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Verwarnung bekommt
- sein Gegner angezählt wird (z.B. auf Grund von Müdigkeit / Erschöpfung)

### 2.2 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 seinen Gegner mit einer offensichtliche Wurftechnik wirft aber selbst auch fällt
- er seinen Gegner wirft, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und nicht in einer ununterbrochenen Bewegung innerhalb von 3 Sekunden wieder steht
- beide Seiten fallen, ohne klare Technik und sein Gegner als Erster den Boden berührt
- sein Gegner nach der Aufforderung zum Angriff für weitere 5 Sekunden passiv bleibt
- sein Gegner als Teil einer Technik absichtlich fällt und nicht innerhalb 3 Sekunden wieder steht
- sein Gegner eine Ermahnung bekommt.

### 2.3 Keine Punkte

Keine Punkte werden zugesprochen, wenn:

- keine klare Technik ersichtlich ist
- kein gültiges Ziel getroffen wird (z.B. Treffer auf Boxhandschuhe, Arm, Unterschenkel)
- beide Seiten fallen
- beide Seiten die Plattform gleichzeitig verlassen
- ein Kämpfer erfolglos versucht seinen Gegner zu werfen, dabei selbst als Bestandteil der Technik den Boden berührt und innert 3 Sekunden wieder steht
- Konterwürfe aus gefallener Position
- einer der Wettkämpfer die Kampffläche verlässt aber noch Kontakt mit dem anderen Kämpfer besteht
- Treffer in einer Clinch-Situation (Umklammerung oder Halten des Gegners)



## 3 Strafen

### 3.1 Ermahnung (Technische Regelverstösse)

- Passives Klammern oder Festhalten des Gegners
- Sich dem Kampf entziehen z.B. durch ständiges Weglaufen oder wiederholtes Abdrehen
- Bewusstes ungeschütztes Hineinlaufen in den Angriff des Gegners
- Vorsätzliches Verzögern des Kampfes
- Unbegründetes Heben der Hand in einer nachteiligen Situation oder Position um eine Unterbrechung zu erwirken
- Respektloses Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern oder Missachtung ihrer Anweisungen
- Zahnschutz oder Ausrüstung verlieren:
  - Verlieren oder ausspucken des Zahnschutzes
  - Verlieren eines Boxhandschuhes
  - Nichttragen des Zahnschutzes oder obligatorischer Ausrüstung bei der Überprüfung
  - Absichtliches Entfernen oder Lösen der Ausrüstung
- Nichteinhalten des Protokolls z.B.:
  - Nicht sofortiges Erscheinen auf der Plattform nach Aufforderung durch den Kampfrichter

### 3.2 Verwarnung (Persönlicher Regelverstoss)

- Angreifen des Gegners vor dem Ruf "Kaishi (Start)!" oder nach dem Ruf "Ting (Stopp)!"»
- Angreifen von verbotenen Zielen:
  - Rückseite des Kopfes
  - der Hals / Nacken
  - die Genitalien
  - die Wirbelsäule
  - die Knie
- Angreifen mit verbotener Methode:
  - Angreifen des Gegners mit dem Kopf, Ellenbogen oder Knie
  - Drücken von Gelenken gegen ihre natürliche Bewegungsrichtung
  - Angriff jeglicher Art auf den gefallenen Gegner
  - Angriff auf den Kopf des Gegners, während dieser als Teil einer Technik den Boden berührt
  - den Gegner absichtlich auf die Plattform schmettern oder drücken
  - Gefährliche Würfe die die Gefahr einer ernsthaften Verletzung mit sich bringen z.B.:
    - Würfe bei denen der Gegner auf seinem Kopf landen wird
    - Würfe bei denen der Gegner ausserhalb der Mattenfläche landen wird
    - Würfe bei denen sich der Werfer aktiv auf den fallenden Gegner wirft
    - Würfe auf den Rücken mit beidhändig geschlossener Umklammerung des Oberkörpers
    - Würfe bei denen der Gegner ohne Kontrolle höher als Brusthöhe fällt
    - Feger oberhalb Knöchelhöhe
- Unkontrollierte Angriffe und Angriffe ohne vorherigen Blickkontakt
- Übermässiger Krafteinsatz und Wirkungstreffer
- Niederschlag des Gegners

### 3.3 Disqualifikation

- Ein Kämpfer, der seinen Gegner absichtlich verletzt wird für das ganze Turnier disqualifiziert.



## 4 Unterbruch des Kampfes, Sieger und Verlierer

Der Kampf wird in den folgenden Fällen unterbrochen wenn:

- ein Kämpfer auf, oder von der Plattform gefallen ist (ausgenommen absichtliches Fallen als Teil einer Technik)
- ein Kämpfer sich als Teil einer Technik absichtlich fallen lässt und nicht innert 3 Sekunden wieder steht.
- einem Kämpfer eine Strafe ausgesprochen wird.
- ein Kämpfer verletzt oder angezählt wird.
- sich die Kämpfer länger als 2 Sekunden halten / klammern / stossen / schieben.
- ein Kämpfer versucht seinen Gegner zu werfen durch Zug / Druck am Kopf / Hals (ohne Einsatz einer Hüft- / Fegetechnik etc.)
- ein Kämpfer nicht innerhalb von fünf (5) Sekunden nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter angreift.
- ein Kämpfer die Hand hebt um eine Unterbrechung des Kampfes zu verlangen.
- die Jury ein Fehltrichter oder Versäumnis korrigiert.
- ein Problem oder eine gefährliche Situation im Wettkampfbereich besteht.
- ein technisches Problem eine Unterbrechung des Wettkampfs erfordert (z.B. Beleuchtung, Informatik).

### 4.1 Gewinner und Verlierer der Runde

- Das Resultat jeder Runde wird durch die Wertung der Punktrichter entschieden
- 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

### 4.2 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 (Erbrechen gilt als krank).
- 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 3 Verwarnungen erhält
- Haben beide Kämpfer gleichviele Runden gewonnen, wird eine weitere Runde ausgetragen.