

Das vorliegende Heft definiert die Abläufe und Bewertungskriterien
für die Kampfwettkämpfe

Berlin Brandenburgische Meisterschaft im traditionellen Wushu



Das folgende Regelwerk gilt für die Kategorie:

„Tui Shou Ding Bu“

WWW.BBM-WUSHU.DE
0176 / 55 37 39 58 Dirk Ritt
0163 / 861 90 09 Mike Wedding

1. Einführung

Der Zusatz »Ding Bu« steht für eine vereinfachte Form: beide Kontrahenten müssen fest stehen bleiben und dürfen ihren Standort nicht verlassen. Das meint: jeder kleine Schritt aus der gewählten Stellung hinaus und jede Berührung des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Füßen wird mit einem Strafpunkt belegt. Schritt heißt: mindestens ein Fuss wurde mit der gesamten Fussfläche versetzt - eigenständig oder durch Einwirkung des Gegners. Es geht darum, gegnerische Angriffe auszubalancieren, gegnerische Kraft aufzunehmen und umzuleiten und erlaubte Techniken kreativ und intuitiv zu kombinieren, ohne das Gleichgewicht zu verlieren.

2. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche hat eine Größe von 3x3 Metern und kann aus Wettkampfmatten bestehen. Das ist jedoch nicht zwingend vorgeschrieben. Es muss aber gewährleistet sein, dass die Begrenzung der Fläche deutlich erkennbar ist.

3. Wettkampfgericht

Das Wettkampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter, der sich frei auf bzw. an der Wettkampffläche bewegt, um alle Fouls zu erkennen und den Wettkämpfern Anweisungen zu geben, zwei Punktrichtern, die diagonal an zwei Ecken der Wettkampffläche sitzen und jeweils einen der beiden Wettkämpfer bewerten (Strafpunkte zählen) sowie einem Schreiber, der dem Wettkampfgericht assistiert, sowie einem Zeitnehmer.



4. Ablauf

Der Hauptkampfrichter fordert die Wettkämpfer auf, die Wettkampffläche zu betreten und gibt ggf. erforderliche Hinweise oder Anweisungen direkt an die Wettkämpfer. Diese grüßen zunächst den Hauptkampfrichter, dann jeder seinen Punktrichter und schließlich sich gegenseitig an.

Die Wettkämpfer nehmen Aufstellung in einer leichten Schrittstellung jeweils mit dem rechten Fuss vorne und legen die rechten Handgelenke mit den Daumenseiten aneinander. Die offene linke Hand liegt jeweils am rechten Ellenbogen des Gegners, um so die gewünschte Distanz der Wettkämpfer zu gewährleisten.

Der Hauptkampfrichter beginnt den Kampf mit »kai shi« und stoppt ihn ggf. mit »ting«. In diesem Fall haben die Wettkämpfer auseinander zu treten, bis sie neue Anweisungen erhalten. Dies geschieht bei jedem Strafpunkt, der durch einen Punktrichter mit einer Fahne angezeigt wird, und bei Fouls (unerlaubten Techniken), die der Hauptkampfrichter durch Handzeichen dokumentiert. Nach jeder Kampfunterbrechung (»ting«) dürfen sich die Wettkämpfer neu aufstellen.

Der Wettkämpfer, der als erster 15 Strafpunkte (einschließlich Fouls) erreicht, hat verloren. Das Gleiche gilt, wenn ein Wettkämpfer mit einer Differenz von neun Zählern hinten liegt. In beiden Fällen gibt der Schreiber die entsprechende Information unverzüglich an den Hauptkampfrichter (Pffif).

Der Hauptkampfrichter beendet den Kampf, indem er zwischen die Wettkämpfer tritt, und den Arm des Siegers senkrecht nach oben hebt. Die Wettkämpfer grüßen sich gegenseitig ab, dann jeder seinen Punktrichter und zum Schluss den Hauptkampfrichter. Dann verlassen sie die Wettkampffläche.



Eine vorzeitige Beendigung des Kampfes (Abbruch) erfolgt durch den Hauptkampfrichter in Folge einer Verletzung eines Wettkämpfers, die die Fortsetzung des Kampfes ausschließt, durch technischen K.O., welchen sowohl der Hauptkampfrichter, als auch der jeweilige Coach anzeigen können, oder durch Disqualifikation.

5. Coaching

Jeder Wettkämpfer sollte einen Coach bei sich haben, der ihn unterstützt und berechtigt ist, ihm während des Kampfes technische Hinweise zu geben. Vor allem dient der Coach dem Hauptkampfrichter bzw. dem Veranstalter als Ansprechpartner vor, während und nach dem Kampf. Ein Wettkämpfer kann auf die Anwesenheit eines Coachs verzichten. Nachteile, die ihm daraus entstehen, hat er dann selbst zu verantworten.

6. Verbotene/erlaubte Techniken

Da die Wettkämpfer ihre Stellung nicht aufgeben dürfen, sind Beintechniken (Tritte, Feger) ausgeschlossen.

Verbotene Techniken sind jedwedes Greifen (Schließen einer Hand), Schläge mit Hand, Faust, Ellenbogen, Schulter und Kopf sowie Angriffe gegen den Hinterkopf, den Genitalbereich und den Kehlkopf.

Erlaubte Techniken sind Stöße (Hand, Faust, Ellenbogen, Schulter oder Kopf liegen bereits am Körper des Gegners, bevor Kraft ausgeübt wird), Ziehen und Hebeltechniken (ohne zu greifen) sowie Würfe (ebenfalls ohne zu greifen). Innerhalb einer Technik darf jeder Wettkämpfer allerdings seinen eigenen Arm greifen, um z.B. ein Körperteil des Gegners einzuklemmen.



Verbotene Techniken werden mit einer Verwarnung geahndet (Foul=Strafpunkt), was bei wiederholtem Vorkommen bzw. grober Unsportlichkeit zur Disqualifizierung führen kann.

Weitere Verwarnungen (bzw. Disqualifikationen) gibt es bei Passivität (keine Aktion für mehr als 10 Sekunden), wenn Anweisungen des Hauptkampfrichters nicht Folge geleistet wird, bei Beschimpfungen bzw. provozierendem Verhalten eines Wettkämpfers.

7. Klassen

Nachstehende Klassen soll es geben, soweit die Teilnehmerzahl dies möglich macht. Sollte dies nicht möglich sein, ist darauf zu achten, dass die Paarungen angesetzt werden mit Blick auf Größe, Gewicht und Geschlecht.

Junioren bzw. Juniorinnen (15 bis 20 Jahre)

Hauptklasse - männlich bzw. weiblich (21 bis 30 Jahre)

Senioren I bzw. Seniorinnen I (31 bis 50 Jahre)

Senioren II bzw. Seniorinnen II (ab 51 Jahre)

8. Bekleidung

Die Wettkämpfer haben ein T-Shirt des eigenen Clubs / der eigenen Schule zu tragen (Logo ist zulässig) sowie eine schwarze, lange Kungfu- oder Taiji-Hose. Die Wettkämpfe erfolgen barfuss. Das Tragen von Schmuck, Piercings o.ä. ist nicht gestattet. Können entsprechende Gegenstände nicht abgenommen werden, sind sie sicher abzukleben.



WWW.BBM-WUSHU.DE

武术

REGELWERK KAMPF

9. Ausrüstung

Zahnschutz ist auf Wunsch zulässig (beeinträchtigt aber die Atmung und damit die Leistung). Ansonsten wird ohne Schutzausrüstung gekämpft.



WWW.BBM-WUSHU.DE

武术

REGELWERK KAMPF