

Das vorliegende Heft definiert die Abläufe und Bewertungskriterien  
für die Kampfwettkämpfe

## Berlin Brandenburgische Meisterschaft im traditionellen Wushu



Pointfight: „Kickbox“

Stand Januar 2023

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

1. Einführung
2. Wettkampffläche
3. Schiedsrichter
  - 3.1 Einsatzbereiche/Ausbildung
  
  - 3.2 Aufgaben Schiedsrichter
    - 3.2.1 Punktegeber
    - 3.2.2 Ringrichter
    - 3.2.3 Hauptkampfrichter
4. Ablauf
5. Ausrüstung
  - 5.1 Kopfschutz
  - 5.2 Handschützer
  - 5.3 Brustschutz
  - 5.4 Tiefschutz
  - 5.5 Schienbein- Spannschutz
6. Kampfklassen
7. Punkte
8. Vorzeitiges Kampfbende
9. Coaching
10. Klassen
11. Ermahnung & Verwarnung
12. Disqualifikation
13. Beschwerden
14. 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

### 3.1 Einsatzbereiche

Ringrichter

Punktegeber

Hauptkampfrichter



## 3.2 Aufgaben Schiedsrichter

*Die Schiedsrichter arbeiten während des Wettkampfs als Team zusammen!*

### 3.2.1 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 zum bzw. vom Ring zu begleiten. Wirkungstreffer beider Kämpfer während des Kampfes mit farblich gekennzeichneten Fahnen anzuzeigen.

Strafpunkte eines Kämpfers werden diesem nicht abgezogen, sondern dem Gegner gutgeschrieben. Nach Ende des Kampfes achten die jeweiligen Punktegeber darauf, dass die Kämpfer rechtzeitig und angemessen gekleidet zur Urteilsverkündung erscheinen und ggf. ihre Markierungen zurückgeben.

### 3.2.2 Ringrichter

Der Ringrichter leitet den Kampf auf der Fläche.

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

Er ist der Einzige der während des Kampfes den Kämpfern Anweisungen geben darf und Anweisungen des Hauptkampfrichters weiter geben muss.

Bei Regelverstößen unterbricht der Ringrichter den Kampf, spricht Ermahnungen aus oder verwarnt den jeweiligen Kämpfer, ggf. kann er dem Kämpfer auch Punkte abziehen. Die Höhe des Punktabzugs ist alleinige Ermessenssache des Ringrichters. Wenn er den Kampf unterbricht tut er dies so kurz wie möglich. Der Ringrichter stellt die Kämpfer nach jedem Punkt wieder auf ihre Startpositionen.



### 3.2.3 Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter ist die höchste Instanz. Er alleine hat das Recht auf die anderen Schiedsrichter einzuwirken. Der Hauptkampfrichter überwacht das gesamte Geschehen auf und neben der Fläche.

Seine Aufgabe besteht darin, alle anderen Schiedsrichter, sowie die beiden Ecken zu überwachen. Er führt die Kampflisten und merkt sich, wie häufig die Kämpfer die Fläche verlassen, niedergeschlagen oder verwarnt werden.

Er bestimmt über den Einsatz und Tausch des Ringrichters und der Punktegeber.

Er darf jederzeit durch einen Doppelpfiff den Kampf anhalten, um Absprache oder Anweisungen mit dem Ringrichter zu treffen.



## 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.

Der Hauptkampfrichter oder der Hallensprecher rufen die Starter aus. Auf Anweisung des Hauptkampfrichters ruft der Ringrichter die Kämpfer in die Mitte der Fläche. Der Ringrichter lässt die Kämpfer erst den Hauptkampfrichter Angrüßen, dann grüßen die Kämpfer einander. Nachdem die Kämpfer auf der dafür vorgesehenen Markierung ihre Kampfpositionen eingenommen haben, mit einem Meter Abstand zueinander, eröffnet der Ringrichter den Kampf.

Bei einem Treffer stoppt der Ringrichter den Kampf und zeigt ebenso wie der Punktrichter an welcher Kämpfer den Punkt erhält. Wenn beide (Ringrichter und Punktrichter) dem gleichen Kämpfer den Treffer zuschreiben dann notiert der Hauptkampfrichter den Punkt für den jeweiligen Kämpfer. Der Kämpfer der zuerst 5 Punkte erhält, hat den Kampf gewonnen.

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

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

Zu Beginn des Kampfes erfolgt ein klares akustisches Signal (Pfiff oder das Kommando „Kampf, Fight“).



## 5. Ausrüstung

### 5.1 Kopfschutz

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter oder Gesichtsvisier (KEIN METALLGITTER).

### 5.2 Handschützer

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

### 5.3 Brustschutz

Hier sind alle vom Hersteller für Vollkontakt zugelassenen Westen erlaubt.  
Referenzmodell: Wu Shu Double (Kwon)

### 5.4 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.

### 5.5 Schienbein- Spannschutz

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



## 6. Kampfklassen

### **Bekleidung**

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

### **Ausrüstung**

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

### **Kampfzeit**

bis ein Kämpfer 5 Punkte in einem Kampf erreicht

### **Verbotene Techniken**

- Knie- und Ellenbogentechniken
- Kopfstöße
- Lowkicks zur innen Seite des Oberschenkels
- Angriffe jeglicher Art auf die Gelenke
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf
- Sämtliche Vollkontakttechniken
- Nachschlagen
- Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Mehr als 10 Sekunden Passivität

**Bei verbotenen Techniken erfolgt eine Verwarnung!**

Im Falle eines Clinches wird eine Zeit von 5 Sekunden eingeräumt, bevor der Ringrichter trennt.





## 7. Punkte

### Punkte

**1 Punkt:** Treffer am Kopf, Körper und Oberschenkel (außen).

**1 Punkt:** erhält der Gegener, wenn ein Kämpfer die Fläche verlässt

#### Wichtiger Zusatzpunkt:

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

## 8. Vorzeitiges Kampfende

Der Kampf endet vorzeitig:

Mit der 3. Verwarnung erfolgt eine Disqualifikation.

## 9. 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.



## 10. 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.



## 11. Ermahnung & Verwarnung

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

Bei eindeutigen Regelverstößen oder fortwährend unsauberer Kampfführung, hat der Ringrichter eine Verwarnung auszusprechen. Diese muss der Ringrichter durch die entsprechende Geste anzeigen. Verwarnungen werden vom Hauptkampfrichter notiert.

Im Falle einer Verwarnung kann der Ringrichter dem Kämpfer zwischen 1 und 3 Punkten abziehen. Der Ringschiedsrichter entscheidet nach eigenem Ermessen wie viele Punkte er abzieht. Er kann den Wettkämpfer bei großen Regelverstößen auch gleich disqualifizieren!

In den Jugendkategorien haben die Punktegeber eine zusätzliche Flagge, welche zum Einsatz kommt, wenn eine für den Punktegeber klare technische Überlegenheit besteht, bzw. wenn der Ringschiedsrichter eine illegale Technik erfragen möchte.

Der Punktegeber kann jederzeit eine für ihn technische Überlegenheit anzeigen, indem er diese Flagge hebt mit der jeweiligen farblichen Flagge!

Wenn der Ringschiedsrichter eine illegale Technik bei den Punktegebern erfragen möchte (wenn für den Ringschiedsrichter nicht klar erkennbar) so hebt der Punktegeber diese Flagge, als Zeichen für ihn, dass es eine illegale Technik war!



## 12. 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
- mit Disqualifikation scheidet ein Wettkämpfer vom Turnier aus und nimmt an keinem Kampf mehr teil

## 13. 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 Ringrichter und Punktegebern.

## 14. Sonstiges

Die Ausrüstung wird nicht vom Veranstalter gestellt!

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

Die Kämpfer haben sich in dem Vorbereitungsbereich, welchen der Veranstalter zur Verfügung stellt, 30 Minuten vor Beginn der Kämpfe auf zu halten.

