

XIN NIAN CUP

• 新年竞赛 •

ALLGEMEINE- &
ORGANISATORISCHE

WETTKAMPF REGELN



Gemeinsam erarbeitet vom Kung Fu Team des Sportfreunde Kladow e. V.
und dem Kampfkunst Schöneweide e. V. – Stand Winter 22/23



INHALT

1. VORWORT	3
2. WETTKAMPFKLASSEN	3
3. SCHIEDSRICHTER	4
4. KLEIDERORDNUNG FÜR SCHIEDSRICHTER	4
5. DIE OFFIZIELLEN DES WETTKAMPFES	5
6. ABLAUF / DURCHFÜHRUNG	5
7. WETTKAMPFFLÄCHE	6
8. DISZIPLINIERUNGSMASSNAHMEN.	6
9. PROTEST	7
10. TEILNAHMEBEDINGUNG FÜR WETTKÄMPFER	7
11. SAUBERKEIT DER HALLE	7

Gender-Hinweis: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



1. VORWORT

Wir sehen einen Wettkampf als eine Möglichkeit, Erfahrungen zu sammeln und seinen eigenen Leistungsstand zu überprüfen.

Die nachfolgenden Regeln sollen die Grundlage für einen fairen und professionellen Wettkampf bilden.

Jeder Teilnehmer des DragonCup erklärt mit seiner Anmeldung, dass er die Regeln gelesen und verstanden hat und sich dem Regelwerk entsprechend verhalten wird.

2. WETTKAMPFKLASSEN

Jeder Verein verpflichtet sich mit der Anmeldung, die Wettkämpfer entsprechend ihren Kenntnissen nach bestem Wissen und Gewissen zu melden, um einen fairen und sportlichen Wettkampf ermöglichen zu können.

Die Einteilung der Klassen erfolgt nach verschiedenen Kriterien. Alter und Leistungsstand (Erfahrung nach trainierten Jahren) sind dabei die zentralen Punkte.

Keine Klasse sollte dabei weniger als 3 oder mehr als 10 Teilnehmer haben. Sollten nicht genügend Teilnehmer antreten können, wird keine Klasse eröffnet.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, offensichtlich falsch gemeldete Wettkämpfer vor oder während des Wettkampfes von diesem auszuschließen oder in eine andere Klasse einzuordnen.



3. SCHIEDSRICHTER

Jeder Verein verpflichtet sich bei einer Teilnehmeranzahl von über 10 Personen mind. einen Schiedsrichter zu stellen, um einen fairen, sportlichen Wettkampf ermöglichen zu können.

Die Schiedsrichter müssen eine Vorbildfunktion für die Teilnehmer sein und sich den Regeln entsprechend verhalten. Um der Funktion der Schiedsrichter einen entsprechenden Rahmen zu bieten, ist die Kleiderordnung der Schiedsrichter verpflichtend.

4. KLEIDERORDNUNG FÜR SCHIEDSRICHTER

Die Schiedsrichter und ihre Kleidung sollten stets in gepflegtem Zustand sein.

Für die Oberbekleidung der Schiedsrichter empfiehlt sich dezente helle Kleidung, vorzugsweise weiß. Es können entsprechende Hemden, Blusen mit wenig Dekolleté getragen werden. Die Hosen der Schiedsrichter sollten dunkel, lang sowie ohne Löcher oder andere Aufdrucke sein. Es empfehlen sich Anzughosen in schwarz oder dunkelblau. Das Betreten der Halle ist ausschließlich nur mit intakten, dunklen Strümpfen oder Hallenschuhen mit nicht färbender Sohle gestattet.

Die Kleidung ist von jedem Schiedsrichter selbst mitzubringen und am Veranstaltungstag zu tragen.



5. DIE OFFIZIELLEN DES WETTKAMPFES

Die Offiziellen des Wettkampfes sind:

- der Wettkampfmanager (i.d.R. am Haupttisch zu finden)
- der Hauptschiedsrichter
- die Mattenverantwortlichen
- die Hauptrichter / Punktrichter
- die Eckrichter
- die Tischrichter

Alle Schiedsrichter haben sich vorbildlich und im Sinne des Wettkampfes zu verhalten.

6. ABLAUF / DURCHFÜHRUNG

Vor Wettkampfbeginn treffen sich alle Verantwortlichen und Schiedsrichter zur Besprechung der wichtigsten Punkte und Regeln. Anschließend werden die Schiedsrichter den Wettkampfflächen zugeordnet und der Wettkampf beginnt nach einer gemeinsamen Begrüßung aller Teilnehmer.



7. WETTKAMPFFLÄCHE

Die zu respektierende minimale Fläche beträgt 8 x 8 Meter oder 10 x 10 Meter. Für die Wettkämpfe der Kinder kann die Fläche auf 6 x 6 Meter reduziert werden.

8. DISZIPLINIERUNGS- MASSNAHMEN

Kampfkünste sollen ihrem Ursprung nach einen Menschen kämpferisch schulen. Deshalb sind in Kampfkünsten Disziplin, Verantwortungsbewusstsein und Selbstbeherrschung besonders wichtig.

Es liegt in der Pflicht aller Schiedsrichter, dies auch in diesem Kampfkunst- Wettkampf umzusetzen.

Den Punktrichtern ist es dabei grundsätzlich selbst überlassen, in welchem Maße sie einen Teilnehmer maßregeln. Hierbei sind verschiedene Stufen möglich:

- Ermahnung/Belehrung
- Punktabzug
- Disqualifikation (wenn nicht explizit in den Regeln vorgesehen, nach Absprache mit dem Hauptschiedsrichter)

Jede Belehrung oder Bestrafung muss ausführlich und verständlich erklärt werden, da nur so ein Lerneffekt für den Teilnehmer entstehen kann.

Eventuelle Punktabzüge erfolgen immer von der Gesamtwertung!



9. PROTEST

Einen korrekten und ungestraften Protest kann nur der Trainer einlegen. Dies erfolgt zeitnah und verbal beim Wettkampfmanager. Alle anderen Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen führen potentiell zu Disziplinierungsmaßnahmen.

10. TEILNAHMEBEDINGUNG FÜR WETTKÄMPFER

Jeder Teilnehmer muss gesundheitlich in der Lage sein, an dem Wettkampf teilzunehmen. Dies ist durch den Trainer und/oder Verein des Wettkämpfers sicherzustellen. Im Zweifel muss ein Wettkämpfer durch einen Arzt für die Art des Wettkampfes, an dem er teilnehmen möchte, mittels eines ärztlichen Attests freigegeben werden.

In den Kampfkategorien ist die ärztliche Freigabe zwingend erforderlich, wenn die Kämpfer unter 18 Jahre alt sind. Sind die Kämpfer volljährig, fordern wir lediglich eine Verzichtserklärung ein.

Alle Teilnehmer haben mindestens 30 Minuten vor Start an der Matte zu sein. Bei Aufruf für eine Kampf- oder Formen-Kategorie wird maximal 3x mit einem Abstand von 30 Sekunden erneut aufgerufen. Teilnehmer, die dann nicht anwesend sind, werden disqualifiziert.

11. SAUBERKEIT DER HALLE

Das Betreten der Halle mit Straßenschuhen sowie der Verzehr von Essen und Trinken in der Halle ist untersagt. Kampfkunst-Schüler sollten achtsam und respektvoll mit allen Dingen umgehen. Dies betrifft auch die Halle, in der wir den Wettkampf durchführen dürfen. Das Nichtbeachten dieser Regeln führt zu Disziplinierungsmaßnahmen.