

# SANDA

# Regelwerk

**Version 1.0.0 vom 27. Juni 2010**

gültig für

**SANDA.2010**

Sportverein GEA-Happel e.V. | 18. September 2010 | Herne  
[www.kungfu-herne.de](http://www.kungfu-herne.de)

**WHITE DRAGON TEAM CUP 2010**

Bailung e.V. | 30. Oktober 2010 | Osnabrück  
[www.bailung.de](http://www.bailung.de)

*Das vorliegende Regelwerk beruht auf dem Regelwerk (Version 005) der Wushu Sanda Organisation Deutschland (WSO) mit Stand vom 22.05.2008 ([www.wushu-sanda.de](http://www.wushu-sanda.de)) und ist den Umständen angepasst.*

## Inhaltsverzeichnis

1.	Zulassung und Anmeldung.....	3
1.1.	Ärztliche Bestimmungen .....	3
1.2.	Kung-Fu-Schüler .....	3
2.	Einteilungen und Kategorisierung der Kämpfer .....	3
2.1.	Geschlecht .....	3
2.2.	Alter .....	3
2.3.	Gewicht.....	4
2.4.	Klassen .....	4
3.	Ausrüstung.....	5
3.1.	Schutzausrüstung für N-Klasse, C-Klasse .....	5
3.2.	Bekleidung .....	5
4.	Kampfumgebung .....	5
4.1.	Runden .....	5
4.1.1.	Turniermodus .....	5
4.1.3.	Elimination 4er, 8er oder 16er .....	6
4.2.	Kampffläche.....	6
5.	Techniken .....	7
5.1.	Qualität der Techniken .....	7
5.2.	Erlaubte Techniken.....	7
5.3.	Restriktionen / Verbotene Techniken / Fouls.....	7
6.	Punktwertung .....	9
6.1.	Die eigentliche Punktevergabe und –wertung: .....	9
6.1.1.	Korrektur Takedown .....	9
6.2.	Punktevergabe im Nahkampf:.....	9
6.3.	Entscheidungsrunden.....	9
6.4.	Verwarnungen und Minuspunkte.....	10
6.4.1.	Aktionen des Kampfrichters .....	10
6.4.2.	Punktewertung einer Verwarnung.....	10
6.4.3.	Punktewertung bei Kampfflächenverlust.....	10
7.	Mögliche Entscheidungen .....	11
8.	Personen.....	12
8.1.	Kampfrichter.....	12
8.2.	Betreuer (Trainer und Helfer) .....	12
9.	Arzt und / oder ein Ersthelfer-Team.....	13

## 1. Zulassung und Anmeldung

Es wird mit den in diesem Regelwerk festgelegten Bedingungen gekämpft an die sich jeder Kämpfer zu halten hat. Jeder Trainer ist verpflichtet seinen Kämpfer entsprechend den Regeln vorzubereiten.

### 1.1. Ärztliche Bestimmungen

Alle Kämpfer müssen zum Wettkampfzeitpunkt eine gültige ärztliche Bestätigung über ihre vollständige und einwandfreie Sportgesundheit vorweisen, die nicht länger als 12 Monate zurückliegt.

Ohne diese gültige Bescheinigung zur Sport- und Wettkampftauglichkeitsuntersuchung ist eine Wettkampfteilnahme des Kämpfers ausgeschlossen.

#### Möglichkeiten:

- Attest des Arztes
- Gültiger Sportpass seines Verbandes mit gültigem Jahressichtstempel /Jahressichtmarke mit Vermerk der Sport- und Wettkampftauglichkeit.

### 1.2. Kung-Fu-Schüler

Alle Teilnehmer (Kämpfer) sind Schüler *traditioneller* Kung-Fu-Stile und müssen am Kampftag eine Form ihrer Wahl ihres praktizierten Systems präsentieren. Alle Lehrer bürgen für die korrekten Angaben bei der Anmeldung ihrer Schüler.

## 2. Einteilungen und Kategorisierung der Kämpfer

### 2.1. Geschlecht

Es wird nach Geschlecht unterschieden. Alle Einteilungen verstehen sich für Männer und Frauen als voneinander getrennte Gruppen. Es dürfen nur gleichgeschlechtliche Kämpfer gegeneinander kämpfen.

### 2.2. Alter

Das Alter wird durch Vorlage eines Lichtbildausweises (Personalausweis etc.) mit dem in der Anmeldung angegebenen am Kampftag von der Registration verglichen.

Erwachsene: Von 18 bis einschließlich 37 Jahren.

Senioren: Von 38 Jahren bis einschließlich 53 Jahren.

### 2.3. Gewicht

Das Gewicht wird durch das Wiegen am Kampftag (oder am Abend davor) von der Veranstaltungsleitung festgestellt und mit dem in der Anmeldung verglichen. Es werden nur Kämpfer zum Kampf zugelassen, die innerhalb oder unterhalb des angemeldeten Gewichts am Kampftag liegen. Übergewicht führt zur Nichtzulassung.

<b>Kategorie</b>	<b>Gewichtsbereich</b>	
-48kg	( ≤48,00kg )	
-51kg	( > 48,00kg – ≤51,00kg )	
-54kg	( > 51,00kg – ≤54,00kg )	
-57kg	( > 54,00kg – ≤57,00kg )	
-61kg	( > 57,00kg – ≤61,00kg )	
-65kg	( > 61,00kg – ≤65,00kg )	
-70kg	( > 65,00kg – ≤70,00kg )	
-76kg	( > 70,00kg – ≤76,00kg )	
-83kg	( > 76,00kg – ≤83,00kg )	
-91kg	( > 83,00kg – ≤91,00kg )	
+91kg	( ≥91,00kg )	„offene Kategorie“

### 2.4. Klassen

Wettkampfanfänger, die noch keine drei Siege\* errungen haben, starten in der N-Klasse, der so genannten „Newcomer-Kategorie“. So dürfen auch nur N-Klasse Kämpfer gegen N-Klasse Kämpfer antreten. Auf Turnieren sind diese Newcomer in der N-Klasse zusammen zu fassen.

#### Klasseneinteilungen:

- ▶ N-Klasse: 0-3 Siege
- ▶ C-Klasse: weitere 7 Siege
- ▶ B-Klasse: weitere 10 Siege
- ▶ A-Klasse: alle Kämpfer mit mehr als insgesamt 20 gewonnenen Kämpfen.

\* Siege im Sanda LK/VK oder ähnlicher Stand-Up-Sportart wie Muay Thai, Kickboxen etc.

### **3. Ausrüstung**

In der Folge sind die allgemeinen Equipment-Bestimmungen niedergelegt.

#### **3.1. Schutzausrüstung für N-Klasse, C-Klasse**

- Mundschutz (Zahnschutz)
- Tiefschutz (unter der Kleidung zu tragen)
- Brustschutz (ausschließlich und bindend für Frauen; unter der Kleidung zu tragen)
- Kopfschutz mit freiem Gesichtsfeld (Kein Gitter, Plexiglas oder Jochbeinschutz)
- Boxhandschuhe
  - 10 Oz in den Gewichtsklassen  $\leq 70,00\text{kg}$
  - 12 Oz in den Gewichtsklassen  $> 70\text{kg}$
- kombinierter Schienbein-Spannschutz „Turnier“ in „Strumpfverson“ aus einem Teil (keine Klettverschlüsse).

#### **3.2. Bekleidung**

Männer und Frauen kämpfen in kurzen Hosen (MMA-Fightshort, Thaishort, usw.) deren Länge nicht über die Knie reicht.

Männer und Frauen kämpfen in einem kurzärmeligen T-Shirt, Trägershirt oder Top ihrer Schule auf dem die Schulzugehörigkeit zu erkennen ist.

Alle Teams werden gebeten durch ihre Bekleidung ein einheitliches Erscheinungsbild abzugeben.

Die Kämpfer werden durch rote oder blaue Markierungen (z.B. Schärpen) ihrer Ecke nach gekennzeichnet.

### **4. Kampfumgebung**

#### **4.1. Runden**

##### **4.1.1. Turniermodus**

##### **Vorrunden ( inkl. Viertel- und Halbfinale )**

Es wird unabhängig von der Leistungsklasse und der Alterskategorie national wie international in den Vorrunden ( inkl. Viertel- und Halbfinale ) über drei Runden zu je zwei Minuten gekämpft.

Auf Wunsch des Veranstalters kann bereits nach zwei Runden eine Wertung abgerufen werden und die dritte Runde wird nur bei Gleichstand ausgetragen.

##### **Finale**

Finalkämpfe werden über drei Runden zu je zwei Minuten ausgekämpft.

Bei einer Elimination kann bei unentschiedenem Kampfausgang zweimal eine Entscheidungsrunde angeordnet werden. Zwischen den Runden gibt es eine Pause von jeweils einer Minute. Nach jeder Entscheidungsrunde wird gewertet.

#### **4.1.2. Einladungs- oder Ranglistenkämpfe** (Junioren, Erwachsene, Senioren)

##### ***Rundeneinteilungen nach Klassen:***

N-Klasse: 3 x 2 Min. – zwischen den Runden je 1 Min. Pause.

C-Klasse: 3 x 3 Min. – zwischen den Runden je 1 Min. Pause.

B-Klasse: 4 x 3 Min. – zwischen den Runden je 1 Min. Pause.

A-Klasse: 5 x 3 Min. – zwischen den Runden je 1 Min. Pause.

Es gibt keine Entscheidungsrunden!

#### **4.1.3. Elimination 4er, 8er oder 16er**

Vorrunden inkl. Halbfinale: 3 x 2 Min (WSO: 3 x 3 Min.) – zwischen den Runden je 1 Min. Pause.

Auf Wunsch des Veranstalters kann bereits nach zwei Runden eine Wertung abgerufen werden und die dritte Runde wird nur bei Gleichstand ausgetragen.

Bei einer Elimination kann bei unentschiedenem Kampfausgang zweimal eine Entscheidungsrunde angeordnet werden. Zwischen den Runden gibt es eine Pause von jeweils einer Minute.

Finalkämpfe: 3 x 2 Min. (WSO: 5 x 3 Min.) – zwischen den Runden je 1 ½ Min. Pause.

## **4.2. Kampffläche**

Gekämpft wird auf einer 6 x 6 m großen Fläche, die mit 2,4 cm starken KWON Steckmatten ausgelegt ist. Die blaue Seite ist dabei nach oben gerichtet. Umgeben ist die Kampffläche von einem 1m breiten Ring aus gleichen Steckmatten bei denen die rote Seite nach oben zeigt und der als Abgrenzung zur Kampffläche dient.

Den Kämpfern müssen für die Pausen Sitze zur Verfügung gestellt werden, die als Stühle an den jeweiligen Mannschaftsseiten außerhalb der eigentlichen Kampffläche aufgestellt werden.

Platz nehmen dürfen direkt an der Kampffläche nur die Punktrichter, die Zeitnehmer, das Schiedsgericht mit Supervisor ( Delegierter ), der Protokollführer, der Arzt, der Sprecher und ein Mitglied des Veranstalters. Dabei müssen die Punktrichter räumlich voneinander getrennt auf verschiedenen Seiten des Ringes sitzen. Während des Kampfes darf außer den Kämpfern nur der Kampfrichter ( in der Folge als Kampfrichter bezeichnet ) im Ring sein.

## 5. Techniken

### 5.1. Qualität der Techniken

Jeder Kampf wird von den beiden Kämpfern mit dem Ziel ausgetragen den Kampf mit einer höheren Anzahl von Punkten zu beenden. Punkte kommen durch Aktionen in Form von Treffern durch Schläge und Tritte, sowie durch korrekte Niederwürfe (im Folgenden „Takedowns“ genannt) im Kampf zu Stande.

Ein Niederschlag des Gegners („KO-Sieg“) ist nicht das Ziel beider Kämpfer den Kampf zu beenden. Alle Aktionen sind vom Aktionsausführenden so zu dosieren, dass die Herbeiführung eines Niederschlages nicht das *offen ersichtliche* Ziel einer Aktion ist.

Ein Kampf kann nur über technische Dominanz und durch die daraus resultierenden Punkte gewonnen werden. Die Qualität und die Absicht jeder Technik muss dem Willen entsprechen klare Punkte zu erzielen.

Aktionen wie: Unkontrollierte Schwinger, Schlagen ohne Sichtkontakt werden verwarnt und sind von der Punktwertung ausgeschlossen. Bei Nichtbeachtung führt so ein Verhalten zur Verwarnung, Punktabzug oder sofortiger Disqualifikation.

Die Herbeiführung eines Niederschlages durch übermäßige, übertriebene oder unangebrachte Härte bleibt von der Punktevergabe unberührt und führt zur sofortigen Disqualifikation.

Der Eintritt einer Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit (Technisches KO) kann bei einem Kampf leider nicht gänzlich ausgeschlossen werden und kann unter Umständen eintreten.

Es wird vor, während und nach dem Kampf an die Tugendhaftigkeit der Kung-Fu-Schüler und ihrer Lehrer appelliert, die durch ihre tugendhafte Einstellung allen Teilnehmern eine Erfahrungssammlung ermöglichen.

### 5.2. Erlaubte Techniken

- > Armtechniken mit Faust, Unter- u. Oberarm.
- > Beintechniken mit Fuß, Schienbein, allg. Unter- u. Oberschenkel
- > Clinch-, Greif-, Hebel- und Fegetechniken und korrekte Takedowns
- > max. 10 Sekunden Bodenkampf nach durchgeführtem Takedown

### 5.3. Restriktionen / Verbotene Techniken / Fouls

Verboten sind folgenden Techniken, sie werden vom Kampfrichter mit Ermahnung, Verwarnung oder Disqualifikation geahndet:

1. Beißen.
2. Kopfstöße.
3. Fingerstiche mit dem Handschuhdaumen in die Augen und zum Hals.
4. Angriffe gegen die Wirbelsäule und das Genick.
5. Angriffe gegen die Genitalien.

6. Gelenkverletzende Angriffe.
7. Bei Fingerhebeln müssen mindestens vier Finger gleichzeitig gehebelt werden.
8. Zehenhebel.
9. Jede Art von Wurf mit verletzenden Angriffen gegen Wirbelsäule, Genick u. Gelenke.
10. Alle Arten von Tritten (auch Knietechniken) zu einem am Boden liegenden Gegner.
11. Schläge zum Kopf zu einem sich am Boden befindenden Gegner sind in der N-Klasse und C-Klasse verboten.
12. In der N-Klasse sind Knietechniken und Ellbogentechniken generell verboten.
13. In der C-Klasse Knietechniken und sind Ellbogentechniken zum Kopf verboten.
14. Absichtliches Ausspucken des Zahnschutzes.
15. Zu Boden gehen, ohne eine Wirkungstechnik erhalten zu haben.
16. Sprechen während des Kampfes.
17. Alle Kampfaktivitäten nach den Kommandos „BREAK“ oder „STOP“.
18. Wegstoßen des Gegners nach dem Kommando „BREAK“ oder „STOP“.
19. Absichtliches Herbeiführen einer verbotenen Technik durch Abwenden vom Gegner.
20. Schlechte Handschuh- oder Kopfschutzverschlüsse oder deren Lockerung.
21. Das Zuwenden der Vorderseite von Kopf und Körper zur eigenen Ecke in den Ringpausen.
22. Bedrohungen oder aggressives Verhalten.
23. „Shakehands“ während des Kampfes sind verboten!
24. Vortäuschen einer Kampfunfähigkeit.

## **6. Punktwertung**

### **6.1. Die eigentliche Punktevergabe und –wertung:**

Gepunktet werden die Runden von drei Punktrichtern, die ihre Wertungen auf Punktzetteln vermerken.

Ist ein entsprechender sauberer, hinreichend kräftiger Treffer angebracht, wird dieser mit einem Hilfspunkt gezählt.

Ein erfolgreich durchgeführter Takedown (d.h. ein Körperteil oberhalb des Knies, einschließlich des Knies selbst des geworfenen Kämpfers muß den Boden berühren) oder die Herbeiführung eines Kampfflächeverlustes fließen mit drei Hilfspunkten in die Abrechnung mit ein.

#### **6.1.1. Korrekter Takedown**

Ein Takedown gilt als korrekt durchgeführt, wenn der Geworfene mit einem Körperteil vom Knie an aufwärts, eingeschlossen des Knies selbst, den Boden berührt und wenn der Werfende selbst in Ausführung des Wurfes mit keinem Körperteil oberhalb des Knies, eingeschlossen des Knies selbst den Boden berührt.

Wenn der den Takedown Ausführende selbst in der Ausführung des Takedown mit einem Körperteil oberhalb des Knies, eingeschlossen des Knies selbst, den Boden berührt, muss er in einer vorteilhaften Position landen, die dominierenden Charakter hat, damit der Takedown selbst als korrekt gewertet werden kann.

Die Einleitung des Takedown muss dabei auf der Kampffläche beginnen, der Takedown darf jedoch außerhalb der Kampffläche enden und wird trotzdem vollständig gewertet.

### **6.2. Punktevergabe im Nahkampf**

Hier wird neben den eigentlichen Treffern der Gesamteindruck bewertet und es werden ein bis drei Hilfspunkte an den überlegenen Kämpfer vergeben. Im Falle eines Niederschlags bekommt der Ausführende des Niederschlags 6 Hilfspunkte.

Nach dem Ende einer Runde werden die Hilfspunkte des unterlegenen Kämpfers von den Hilfspunkten seines Gegners abgezogen.

Die verbliebenen Hilfspunkte werden folgendermaßen gewertet: Drei Hilfspunkte ergeben je einen Wertungspunkt, zwei oder weniger Hilfspunkte werden nicht mit eingerechnet, verfallen somit. Die nun errechneten Wertungspunkte werden dem Unterlegenen von einer Summe von 20 Wertungspunkten abgezogen.

Der Sieger der Runde erhält 20 Wertungspunkte. Dabei ist jede Runde gesondert zu bewerten. Der Kämpfer der am Ende des Kampfes die höhere Anzahl an Wertungspunkten hat, ist von dem jeweiligen Punktrichter zum Sieger zu erklären.

Die Mehrheit der Punktrichterentscheide entscheidet dann über Sieg, Unentschieden und Niederlage nach Punktwertung. Sollten beide Kämpfer die gleiche Wertungspunktzahl haben, wird der Kampf „unentschieden“ gewertet.

### **6.3. Entscheidungsrunden**

Muss aufgrund des Regelwerks zwangsläufig ein Sieger ermittelt werden (was in allen Wettkampfformen mit Entscheidungsrunden der Fall ist), wird eine weitere Kampfunde angesetzt, die dann als Entscheidungsrunde gemäß dem hier erklärten Punktwertungssystem gewertet wird.

Endet diese Runde wiederum unentschieden, wird eine fünfte und letzte Runde in Analogie zur vierten Runde angesetzt.

Endet diese Runde ebenfalls wiederum unentschieden, dann spricht der Supervisor dem Kämpfer den Sieg zu, der die größere Aktivität im Angriff, bei gleichzeitig größerer Härte der Technikausführung, insgesamt besserer Technik, sowie überlegener Kampfesführung in Strategie und Taktik zeigte und dies in Abstufung in der Aufzählung der angeführten Kriterien.

#### **6.4. Verwarnungen und Minuspunkte**

Aussprechen der Verwarnungen / direkte Vergabe von Minuswertungspunkten:

Verwarnungen und Minuspunkte werden für den Einsatz von unerlaubten Techniken ausgesprochen.

Ebenso für Unsportlichkeit des Kämpfers und auch der Betreuer.

Der Kampfrichter hat die Möglichkeit für absichtliche Regelverstöße und Unsportlichkeiten direkt und ohne vorherige Verwarnungen, Minuswertungspunkte zu vergeben oder auch die direkte Disqualifikation auszusprechen.

##### **6.4.1. Aktionen des Kampfrichters**

Sollte ein oder sollten beide Kämpfer einen Regelverstoß begehen, so muss der Kampfrichter den Kampf mit dem Kommando „Stop“ unterbrechen und die dem Regelverstoß entsprechende Verwarnung vornehmen.

Eine Verwarnung muss in eindeutiger und klarer Weise erfolgen, damit sichergestellt ist, dass der betreffende Kämpfer den Grund der Verwarnung erkannt hat. Der Kampfrichter wendet sich dazu dem schuldigen Kämpfer zu, zeigt mit den entsprechenden Handzeichen den Grund der Verwarnung an und spricht mit dem Handzeichen „no“ die Verwarnung an sich aus.

##### **6.4.2. Punktwertung einer Verwarnung**

Wenn ein Kämpfer eine Verwarnung bekommt, bedeutet das noch keinen Wertungspunktabzug, aber der Gegner bekommt einen Hilfspunkt gutgeschrieben. Drei Verwarnungen werden als ein Minuspunkt vermerkt, der als selbiger gesondert und zusätzlich abgerechnet wird, d.h. ein voller Wertungspunkt wird nach Beenden der Runde dem Schuldigen von seiner Rundenwertung abgezogen, was die eigentliche Hilfspunkteabrechnung jedoch nicht beeinflusst.

##### ***Drei Minuswertungspunkte – Disqualifikation!***

Wenn ein Kämpfer in einem Kampf den dritten Minuswertungspunkt ausgesprochen bekommt, ist das gleichbedeutend mit der Disqualifikation des schuldigen Kämpfers.

##### **6.4.3. Punktwertung bei Kampfflächenverlust**

Bezieht sich ausschließlich auf selbige. Berührt im Rahmen der Wertungskriterien ein Kämpfer in einer Runde dreimal oder während des gesamten Kampfes fünfmal mit einem Körperteil die Fläche außerhalb der Kampffläche oder stürzt von dieser, so wird der Gegner automatisch zum Sieger erklärt.

## **7. Mögliche Entscheidungen**

### **Sieg durch Punktwertung**

Sieger ist der Kämpfer, für den sich die Mehrheit der Punktrichter entscheidet.

### **Sieg durch Abbruch wegen Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit**

Wertung als T.K.O. (Technical Knock Out. In diesem Fall wird der Kampf durch den Kampfrichter beendet ( „RSC“ = Referee Stops Contest ). Dabei darf der Ringarzt dem Kampfrichter diese Entscheidung signalisieren.

Eine Verteidigungsunfähigkeit kann jederzeit vom Ringarzt oder Kampfrichter ausgesprochen werden.

Weiterhin, wenn einer der Kämpfer nach einem korrekten Treffer niedergeschlagen mindestens zehn Sekunden mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berührt oder anderweitig kampfunfähig ist.

Zum Zwecke der Zeitmessung zählt der Kampfrichter von "1" nach "10". Ist der Kämpfer vor Ablauf der Zählung wieder kampffähig muss der Kampfrichter dennoch bis "8" oder auch "9" weiterzählen und darf erst dann den Kampf wieder freigeben.

Wird ein Kämpfer in einer Runde dreimal angezählt oder während des gesamten Kampfes viermal, muss der Kampfrichter ebenfalls abbrechen.

### **Sieg durch Abbruch des Kampfes wegen Verletzung.**

Wird der Kämpfer während des Kampfes Opfer eines Unfalls (was auch durch regelkonforme Treffer eintreten kann) und ist dadurch kampfunfähig, muss der Kampfrichter den Kampf abbrechen (RSC – siehe oben). Bei der Begutachtung einer Verletzung kann der Kampfrichter den Kampfarzt zu Rate ziehen. Dieser entscheidet dann, ob der Kampf wieder freigegeben werden kann oder ob der Kampfrichter auf ärztliche Anweisung ( DSC = Doctor Stops Contest )hin den Kampf abbrechen hat.

### **Sieg durch Aufgabe des Kampfes**

Den Kampf aufgeben darf nur der Kämpfer selbst oder sein Sekundant.

### **Unentschieden.**

Ein Kampf gilt als Unentschieden, wenn die Mehrheit der Punktrichter ein Unentschieden auf ihrem Zettel stehen haben.

### **Sieg durch Disqualifikation des Gegners.**

Muss ein Kämpfer im Laufe eines Kampfes zum dritten Mal verwarnet werden, bedeutet dies die Disqualifikation. In besonders schweren Fällen darf eine Disqualifikation auch ohne vorherige Verwarnung verhängt werden. Gleiches gilt, wenn ein Kämpfer den Ring oder die Kampffläche verlässt und innerhalb von zehn Sekunden nicht zurückkehrt.

### **Sieg durch Nichtantreten**

Steigt ein Kämpfer wegen Verletzung, Übergewicht oder anderen Gründen nicht in den Ring oder auf die Kampffläche, wird sein Kontrahent zum Sieger gekürt.

### **Abbruch ohne Entscheidung**

Muss ein Kampf zum Beispiel wegen einer defekten Kampfumgebung oder durch Zuschauerausschreitungen abgebrochen werden, wird kein Urteil verkündet.

## 8. Personen

### 8.1. Kampfrichter

Ein Sandakampf wird von einem, sich im Ring oder auf der Kampffläche befindlichen Kampfrichter geleitet.

#### **Bekleidung, Equipment:**

Dieser ist mit schwarzen Turnschuhen mit abriebfester Sohle, einer schwarzen Hose und einem weißen Oberteil (vorzugsweise Hemd) bekleidet. Schutzhandschuhe sind obligatorisch.

#### **Verantwortungsbereich:**

Der Kampfrichter ist für die Einhaltung des Regelwerkes bzgl. des Kampfablaufes verantwortlich. Je nach Schwere der Verstöße gegen die Vorschriften ermahnt, verwarnet oder disqualifiziert er den "Sünder".

#### **Kommandos, Aktionen, Unterbrechungen, Timelimits bei Unterbrechungen:**

Mit dem Kommando „**FIGHT**“ wird der Kampf vom Kampfrichter freigegeben, nach dem dieser sich vor der Freigabe der Bereitschaft der Punktrichter, der Zeitnehmer und der Anwesenheit des Arztes versichert hat.

„**STOP**“ unterbricht den Kampf vollständig, jedwede Kampfhandlung ist dann sofort von beiden Kämpfern zu unterlassen. Der Kampfrichter kann jetzt Ermahnungen oder Verwarnungen aussprechen oder den Grad einer Verletzung überprüfen.

Eine solche Unterbrechung darf bei laufender Zeitmessung nicht länger als 15 Sekunden dauern. Dauert die Unterbrechung offensichtlich länger an, ist den Zeitnehmern das Stoppen der Zeitmessung durch das Kommando „**TIME**“ durch den Kampfrichter anzuzeigen.

Bei Unterbrechung nach illegaler Erzielung von Wirkung durch einen der Kämpfer gegenüber dem anderen Kämpfer, kann der Ringrichter diesen nach Verwendung der Kommandos „**STOP**“ und „**TIME**“ im Rahmen der Unterbrechung eine Erholungspause von maximal 2 Minuten gewähren.

Mit dem Kommando „**FIGHT**“ wird der Kampf im Stand wieder fortgesetzt.

### 8.2. Betreuer (Trainer und Helfer)

Zur Betreuung des Wettkämpfers am Ring oder auf der Kampffläche sind ein Trainer und ein Helfer zugelassen. Während der Rundenpausen darf der Ring oder die Kampffläche nur von einer dieser zwei Personen betreten werden. Die Betreuer dürfen ihren Kämpfer nur in den Rundenpausen betreuen oder behandeln.

Der Trainer kann jederzeit im Namen seines Kämpfers durch Werfen des Schwammes oder Handtuches in die Ringmitte oder Kampfflächenmitte den Kampf aufgeben.

Während eines Kampfes darf kein Betreuer den Kampfablauf stören oder in den Ring steigen. Alle Betreuer haben sich immer den Anforderungen des Kampfrichters ohne Widerspruch zu fügen. Nach der Rundenpause müssen sie ggf. ihre Ecke von Wasser säubern, Handtücher, Trinkflaschen und sonstiges Zubehör vom Ring oder der Kampffläche entfernen.

Während der Runden sind Zurufe der Betreuer für ihren Kämpfer nur in ordentlicher und ruhiger Form möglich. Sollte ein Betreuer zu „*emotional*“ agieren, kann er vom Kampfrichter mit Verwarnung bis hin zum Ring- oder Kampfflächeverweis bestraft werden. In diesem besonderen Fall darf er bei diesem Turnier nicht mehr als Betreuer fungieren.

## **9. Arzt und / oder ein Ersthelfer-Team**

Die Anwesenheit eines zugelassenen Arztes und / oder ein Ersthelfer-Team ist den medizinischen Erfordernissen genügend.

Dieser offizielle Arzt bzw. der Ersthelfer-Teamleiter ist die oberste Autorität betreffend der Sicherheit und Gesundheit der Wettkämpfer. Die oberste Autorität hat sich ständig am Ring oder bei mehreren Ringen zentral und deutlich sichtbar im Wettkampfbereich aufzuhalten.

Bei mehr als zweihundert aktiven Teilnehmern müssen zwei Ärzte zwingend anwesend sein. Kein Wettkampf darf ohne Beisein des beschriebenen medizinischen Personals beginnen. Das medizinische Personal darf die Sporthalle erst dann verlassen, wenn es sich vergewissert hat, dass seine Anwesenheit nicht länger erforderlich ist.

Das medizinische Personal hat jederzeit das Recht, einen Kampf zu unterbrechen oder zu beenden, wenn es einen Kämpfer in seiner Gesundheit gefährdet sieht.

Wird während einer Runde eine mehr als zweiminütige medizinische Behandlung nötig, so ist der Kampf sofort zu Ende, entweder durch TKO oder Disqualifikation. Niemand, auch nicht die Sekundanten dürfen einen Kämpfer während einer Runde versorgen, bevor nicht das anwesende medizinische Personal diesen Kämpfer gesehen hat.

Gegen eine Entscheidung des medizinischen Personals ist kein Protest zulässig.