



REGELWERK FORMEN

2025

Inhalt

Inhalt.....	1
Vorwort	2
Formen	2
Ablauf	2
Wertungsprinzipien	2
Was wird gewertet	2
Was wird nicht gewertet.....	3
Wertung	3
Punktevergabeschema	4
Stechen	4
Besonderheiten bei Waffenformen	4
Waffensicherheit	5
Besonderheiten bei der Wertung	5

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.

Formen

Hand- und Waffenformen sind im traditionellen Sinne Ausdruck eines Kampfes. Es soll eine kämpferische Darbietung erfolgen.

Ablauf

- Zuerst wird die Kategorie und deren Teilnehmer aufgerufen.
- Alle Teilnehmer und Schiedsrichter ggf. Eckrichter finden sich an der entsprechenden Matte ein.
- Ggf. werden die Waffen auf Sicherheit geprüft.
- Der Teilnehmer wird aufgerufen.
- Der Teilnehmer startet.
- Es erfolgt die Wertung der Schiedsrichter.
- Nachdem alle Teilnehmer der Klasse gestartet sind, erfolgt direkt die Auswertung und die Siegerehrung im Anschluss.
- Die Klasse ist abgeschlossen.

Wertungsprinzipien

Hand- und Waffenformen sind im traditionellen Sinne Ausdruck eines Kampfes. Es soll eine kämpferische Darbietung erfolgen. Akrobatische Elemente können hier einen Zusatz darstellen, werden aber nur gewertet, wenn der kämpferische Zweck sichtbar ist. Gleiches gilt für Stampfen, Trampeln oder ähnliches.

Entsprechend erfolgt die Bewertung durch die Schiedsrichter.

Bei einem „Blackout“ ist es dem Teilnehmer gestattet noch einmal anzutreten. Sollte dies wiederholt auftreten, wird der Teilnehmer für diese Klasse disqualifiziert.

Um hier eine objektive Bewertung zu ermöglichen, sollten immer 3-5 Punktrichter unabhängig voneinander bewerten.

Was wird gewertet

(Absteigende Gewichtung):



1. Gute technische Ausführung
2. Fließender Ablauf der Form
3. Kraftvolle bzw. kämpferische Ausführung der Techniken
4. Gezielte Ausführung / Präzision der Techniken
5. Rhythmus & Blick
6. Ausdruck & Kampfschrei
7. Schwierigkeitsgrad der Form
8. Auftreten an der Wettkampffläche und bei der Vorstellung

Was wird nicht gewertet

1. Akrobatik die keinen direkten kämpferischen Zweck in der Form hat (Kampfkunst ist kein Bodenturnen).
2. Richtigkeit der Form (Der korrekte Ablauf kann Stil-übergreifend nicht bewertet werden, daher wird er ignoriert. Der flüssige Ablauf ist entscheidend.).
3. Kleidung (Da in den Vergleich der Leistung kein finanzieller Hintergrund einfließen soll, darf die Kleidung keinen Einfluss haben.).
4. Trampeln, Stampfen, Springen (Dies wird leider oft genutzt um Kraft oder Dynamik vorzutäuschen. Die Kampfrichter sollten dies ignorieren, sofern es keinen wirklichen Anwendungsbezug hat.).

Wertung

Es werden immer mind. 3 bis max. 5 Punktrichter. Dabei sollte auf eine gerechte Verteilung der Punktrichterleistung aller teilnehmenden Kampfkunstschulen geachtet werden. Während eines Klassendurchlaufs werden die Punktrichter grundsätzlich nicht ausgewechselt. Auch die Aufgabenstellung der Punktrichter bleibt unverändert. Es wird vor Beginn des Wettkampfes ein Hauptpunktrichter benannt, dem die Aufgabe zukommt den Wettkampf auf seiner Fläche zu leiten.

Der Hauptpunktrichter sitzt immer in der Mitte der Punktrichter.

Alle Teilnehmer werden grundlegend zwischen 0 und 10 Punkten bewertet. Die Normalwertung sollte zwischen 6 und 9 Punkten liegen. Drunter nur bei Abzügen & Abbrüchen. Darüber bei herausragenden Leistungen

Die Abstufung erfolgt in „0.1 Punkte“-Schritten.

Es gibt nur eine Gesamtwertung, keine A- und B-Wertung.

Je volle 15 Sekunde über dem Zeitlimit wird ein Punkt durch den Hauptrichter abgezogen.

Bei einem Blackout wird ein Punkt durch den Hauptrichter abgezogen. In Kategorien unter 10 Jahren, kann der Hauptrichter darauf verzichten

Überschreitet ein Wettkämpfer bei der Formenausführung die Wettkampffläche, ist dies als Blackout zu werten. Wird ein anderer Wettkämpfer dabei gestört, darf der gestörte Wettkämpfer ohne Punktabzug erneut starten.

Starter jünger als 7 Jahre darf durch einen Betreuer geholfen werden, wenn sie nicht allein durch die Form kommen. Dies soll kleinen Kindern ermöglichen erste Wettkampferfahrungen zu sammeln. Wird einem Starter geholfen, ist dieser im Ranking hinter allen Startern dieser Kategorie, denen nicht geholfen wurde, einzuordnen.

Sollte einem Starter ab 7 Jahren geholfen werden, ist diese Form mit 0 Punkten zu bewerten.

Punktevergabeschema

Die Punktvergabe erfolgt nach folgendem Schema

0	Abbruch vor Beginn der Form oder wiederholter Waffenverlust bzw. Waffenverlust mit Gefährdung dritter
1- 4	Trostpunkte
5 - 6	gute Leistung mit Abzügen
6 - 9	gute Leistung
9+	sehr gute bis hervorragende Leistung

Erscheint ein Teilnehmer zu seiner Startklasse nicht oder wird er disqualifiziert, wird er aus der Bewertungsliste gestrichen und bekommt weder eine Platzierung, noch eine Teilnehmerurkunde.

Stechen

Bei Punktgleichheit von 3 oder mehr Teilnehmern, treten diese noch einmal bei voller Wertung an.

Sind nur 2 Teilnehmer punktgleich, treten diese noch einmal gegeneinander an. Die Entscheidung erfolgt direkt durch Handzeichen auf Kommando des Hauptpunktrichters.

Besonderheiten bei Waffenformen

- Scharfe Waffen (Säbel, Schwerter etc.) sind nur bei Teilnehmern über 18 Jahren zugelassen.
- Ketten /Kettenpeitsche sind nicht zugelassen.
- verbotene Gegenstände dürfen nicht genutzt werden
 - Nunchaku
 - dreiteiliger Stock
 - das Balison (auch als Butterfly bekannt) und
 - Waffen, die nicht als solche zu erkennen sind (z. B. Schwert im Gehstock) zu nennen

Die oben genannte Aufzählung ist nicht vollständig. So sind die Teilnehmer selbst angehalten sich über die Legalität der eigenen Waffe zu informieren.



Waffensicherheit

Es ist darauf zu achten, dass vor, während und nach der Vorführung die Sicherheit des Teilnehmers und des Publikums, sowie der Schiedsrichter gewährleistet ist. Jeder Teilnehmer ist dafür selbst verantwortlich dies nach bestem Können und Gewissen zu garantieren. Schiedsrichter können beim Zweifel an der Sicherheit den Wettkämpfer ausschließen.

Besonderheiten bei der Wertung

Das Punktesystem entspricht dem der Handformen.

Der Verlust der Waffe gleicht einem „Blackout“: Der Teilnehmer darf noch einmal beginnen. Bei wiederholtem Verlust der Waffe wird der Teilnehmer disqualifiziert und verliert. Ggf. sollte man also angeben, dass die Waffe während der Form abgelegt wird (Anzahl nennen).

Droht der Wettkämpfer eine benachbarte Wettkampffläche zu stören, wird die Form durch den Schiedsrichter abgebrochen und als Blackout gewertet.

Wird jemand durch die Form gefährdet, wird diese durch die Schiedsrichter abgebrochen und mit 0 Punkten bewertet.

Zeitlimit

Um eine bessere Vergleichbarkeit zwischen den Teilnehmenden herzustellen, sowie den Wettkampf planbar zu machen, ist ein Zeitlimit bei Formen notwendig.

- Handformen und Waffenformen: 2 min
- Tai-Chi Formen: 5 min