

TKV Deutschland e.V.



Traditioneller Kung Fu, Drachen-
und Löwentanz Verband
Deutschland e. V.

德國傳統功夫龍獅總會

Regelwerk Sanda Leichtkontakt

Wettkampf und Schiedsrichterausbildung

TKV-Regelwerk Sanda Leichtkontakt

Version 1.3-LK_ 2023f

Verfasser: Andreas Moog

©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland

Einleitung

Das vorliegende Regelwerk (Version 1.3-LK_2023f) ersetzt alle bisherigen Versionen und tritt mit der Veröffentlichung auf der Homepage des TKV (www.TKV-Deutschland.de) in Kraft. Es enthält alle Abläufe und Bewertungskriterien für die Sanda-Leichtkontaktwettkämpfe des

Traditionellen Kung Fu-, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland e. V. (TKV)

Es ist als verbindliches Regelwerk für alle Turniere des TKV sowie als Leitfaden für die Schiedsrichterausbildung konzipiert.

Die Sanda-Leichtkontaktwettkämpfe sollen Kindern und Jugendlichen eine Möglichkeit bieten sich im Sportlichen Wettkampf zu messen und auf spätere Kämpfe im Sanda-Vollkontakt-Sanda vorbereiten. Die Regeln dieser Wettkämpfe sind daher an das Vollkontakt-Sanda-Regelwerk angelehnt, erlauben jedoch nur Techniken mit „leichtem Kontakt“.

Im Sanda-Leichtkontakt steht die Schnelligkeit, Technik und Taktik im Vordergrund. Es geht darum, mit präzisen Schlägen und Tritten sowie kontrollierbaren Würfen möglichst viele Treffer beim Gegner zu erzielen, ohne dabei selbst getroffen / geworfen zu werden. Dabei kommt es nicht nur auf körperliche Fitness und Ausdauer an, sondern auch auf mentale Stärke und Konzentration.

Den Teilnehmern soll vermittelt werden, dass es sich zwar um eine Vorstufe des Kämpfens handelt, die Herausforderung dieses Kampfsystems, in Hinblick auf Fleiß und Elan in der Vorbereitung dennoch nicht zu unterschätzen ist. Der Fokus liegt darauf, erste Erfahrungen im Zweikampf gegen unbekannte Gegner zu sammeln. Der Gewinn liegt nicht nur in einem Sieg, sondern in der gewonnenen Erfahrung. Sportliche Fairness gegenüber anderen Teilnehmern ist eine Grundvoraussetzung zur Teilnahme an Wettkämpfen des TKV.

Stand Mai 2023

TKV-Regelwerk Sanda Leichtkontakt

Version 1.3-LK_2023f

Verfasser: Andreas Moog

©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland

Inhaltsverzeichnis

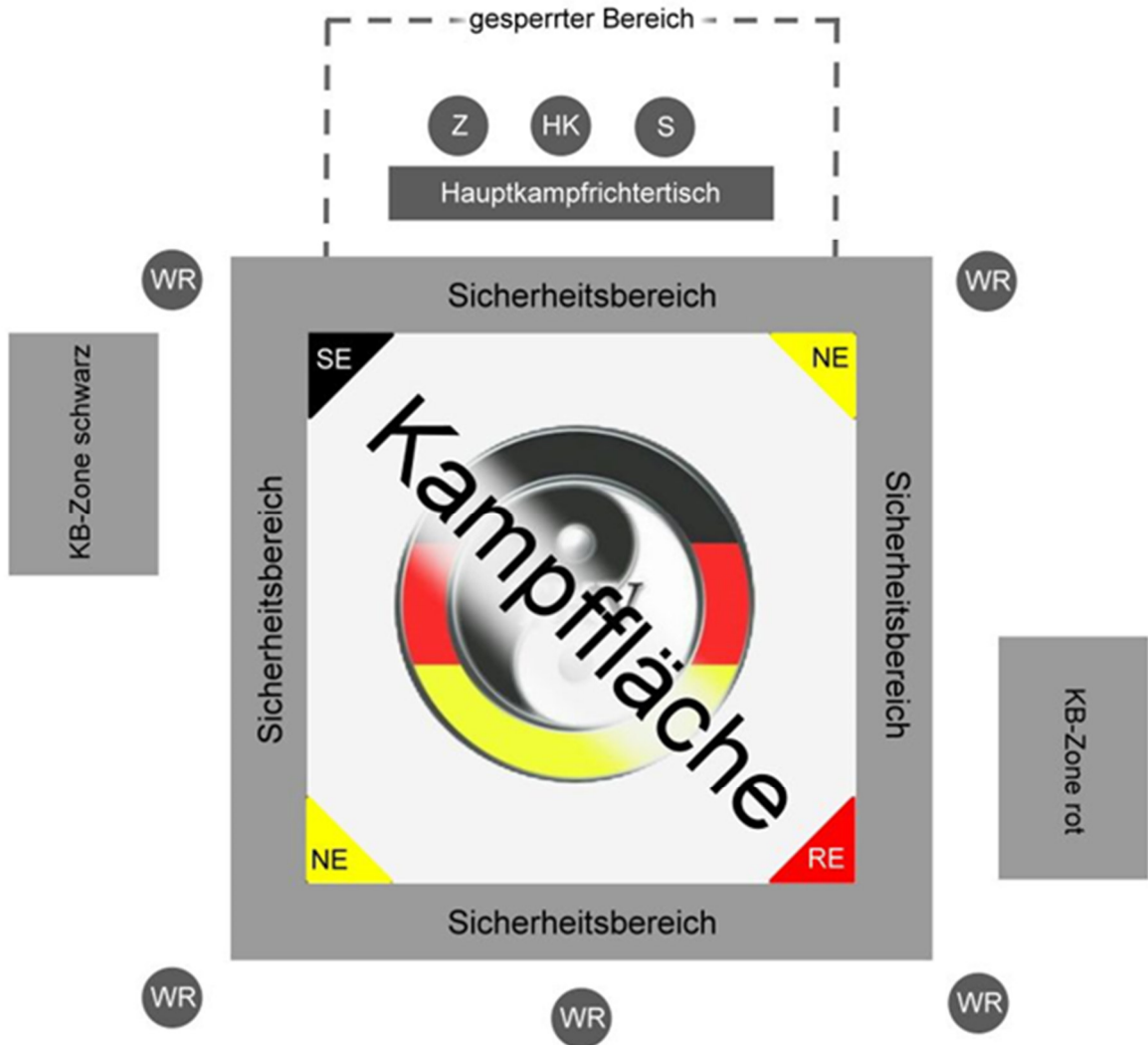
1. Wettkampffläche.....	4
1.1. Abbildung Kampffläche.....	4
1.2. Plattform.....	5
1.3. Ring.....	5
1.4. Markierungen.....	5
1.5. Kämpfer–Betreuer-Zone (KB-Zone).....	5
2. Schiedsrichter und Helfer.....	5
2.1. Hauptkampfrichter (TKV B - oder A-Lizenz).....	5
2.2. Ringrichter (ab TKV B-Lizenz).....	6
2.3. Wertungsrichter (TKV C- Lizenz).....	7
2.4. Schreiber.....	8
2.5. Zeitnehmer.....	8
3. Ablauf.....	9
4. Ausrüstung.....	11
4.1. Kleidung.....	11
4.2. Kopfschutz.....	11
4.3. Faustschützer – Tape - Bandagen.....	12
4.4. Kampfweste - Brustschutz.....	13
4.5. Tiefschutz.....	13
4.6. Schienbein- Spannschutz.....	13
4.7. Mundschutz.....	14
4.8. Kämpferunterscheidung.....	14
5. Kampfklassen.....	14
5.1. Altersklassen.....	14
5.2. Größenklassen.....	14
5.3. Männer - Frauen.....	15
6. Definition Sanda-Leichtkontakt.....	15
7. Erlaubte Trefferbereiche.....	16
8. Nicht erlaubte Trefferbereiche.....	16
9. Erlaubte Techniken.....	16
9.1. Hand / Fausttechniken.....	16
9.2. Bein-/ Fußtechniken).....	16
9.3. Wurftechniken.....	17
10.Nicht erlaubte Techniken / Verhalten.....	17
11.Punkte.....	17
12.Ermahnung & Verwarnung.....	18

12.1. Ermahnungen.....	18
12.2. Verwarnungen	19
13.Disqualifikation.....	19
14.Vorzeitiges Kampfende	19
15.Coaching	20
16.Doping	21
17.Beschwerden	21
18.Sporttauglichkeit / Teilnahmeberechtigung	21
19.Sonstiges.....	21
20.Tabelle, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung.....	22
21.Tabelle Kategorieneinteilung und -kürzel	23

1. Wettkampffläche

Es sind zwei Arten von Wettkampfflächen erlaubt: Ring und Plattform.

1.1. Abbildung Kampffläche



NE neutrale Ecke	HK Hauptkampfrichter
SE schwarze Ecke	Z Zeitnehmer
RE rote Ecke	S Schreiber
KB Kämpfer & Betreuer	WR Wertungsrichter

1.2. Plattform

Die Wettkampffläche besteht aus einer Mattenfläche von mind. 5 x 5 Meter und max. 8 x 8 Meter (die offizielle TKV-Plattform misst 7 x 7 Meter).

Bei TKV-Hauptturnieren sollte die Wettkampffläche erhöht sein, kann in Ausnahmefällen jedoch ebenerdig als reine Mattenfläche aufgebaut werden. Sie muss mit „Fallmatten“ im Sicherheitsbereich (2 Meter Breite) umschlossen sein. Je höher die Plattform, desto dicker die Mattenstärke und Dämpfeigenschaften.

1.3. Ring

Die Wettkampffläche besteht aus einem Ring von mind. 5 x 5 und max. 6 x 6 Meter.

1.4. Markierungen

Die Farben der Kämpferunterscheidung sind „Rot“ und „Schwarz“.

Die beiden verbleibenden Ecken sind die neutralen Ecken und werden Gelb oder Weiß definiert.

1.5. Kämpfer-Betreuer-Zone (KB-Zone)

Lage: siehe Abbildung Kampffläche

Ring: 2 Stühle

Kampffläche: 3 Stühle

2 Betreuer (1 Coach (Zurufberechtigt), 1 Helfer (still während der laufenden Runde))

2. Schiedsrichter und Helfer

2.1. Hauptkampfrichter (TKV B - oder A-Lizenz)

Voraussetzungen:

Kung Fu Erfahrung: mind. 10 Jahre

Ausbildung: Gültige TKV A - oder B-Lizenz (Kampf)

- Verlängerung / Erhalt der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im Gültigkeitszeitraum einem TKV- Turnier, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV-Schiedsrichterseminar (Kampf)

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/dem Ring.

Seine Aufgabe besteht darin, alle anderen Schiedsrichter sowie die beiden Ecken zu überwachen. Er kontrolliert das Führen der Kampflisten und -bäume, das Zählen, der Verwarnungen und des Verlassens der Fläche, den Schreiber und Zeitnehmer.

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

Er darf jederzeit den Kampf anhalten, um Absprachen mit dem Ringrichter zu treffen oder Anweisungen weiterzugeben.

2.2. Ringrichter (ab TKV B-Lizenz)

Voraussetzungen:

Kung Fu Erfahrung: mind. 5 Jahre

Ausbildung: Gültige TKV A - oder B-Lizenz (Kampf)

- Verlängerung/ Erhalt der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im Gültigkeitszeitraum einem TKV- Turnier, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV-Schiedsrichterseminar (Kampf)
- Verlängerung durch Beginn der Ausbildung zur TKV A-Lizenz (Kampf)

Der Ringrichter leitet den Kampf auf der Fläche. Die Einhaltung des Regelwerks und die Sicherheit der Kämpfer gehört zu seinen Hauptaufgaben.

Beim Sanda-Leichtkontakt achtet er besonders auf die Härte der ausgeführten Techniken und das Gemüt der Kämpfer (z.B. ruhig oder aufgeregt und unkontrolliert). Er schreitet besonders frühzeitig ein, um einen zu harten oder unfairen Kampfverlauf einzuschränken oder zu unterbinden!

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

Er ist der Einzige, der während des Kampfes Anweisungen an die Kämpfer geben darf oder Anweisungen des Hauptkampfrichters weitergibt.

Bei Regelverstößen unterbricht der Ringrichter den Kampf, spricht Ermahnungen aus oder verwarnet den jeweiligen Kämpfer, ggf. kann er dem Kämpfer auch Punkte abziehen. Die Höhe des Punktabzugs bei einer Verwarnung (1-3 Punkte) ist alleinige Ermessenssache des Ringrichters. Er kann den Wettkämpfer bei grobem Regelverstoß sofort disqualifizieren.

Der Ringrichter versucht den Kampf so zu leiten, dass er möglichst ohne Unterbrechungen abläuft. Eine Unterbrechung des Kampfes ist so kurz wie möglich zu halten.

Die Kämpfer werden bei Unterbrechungen wie, verlassen der Fläche, Würfeln, Verwarnungen und Zeitstopps wieder auf die Startposition geführt. Bei allen anderen Unterbrechungen wird der Kampf dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde. Im Bereich der Kampfflächenbegrenzung kann der Kampfbereich um einen Meter in Richtung Flächenmitte geführt werden.

Er darf jederzeit mit dem Hauptkampfrichter Rücksprache halten.

2.3. Wertungsrichter (TKV C- Lizenz)

Voraussetzungen:

Lebensalter: mind. 18 Jahre

Kung Fu Erfahrung: mind. 3 Jahre

Ausbildung: TKV-Schiedsrichterseminar „C“ (Kampf) mit bestandener Prüfung.

- Verlängerung der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im gültigkeitszeitraum einem TKV- Turnier, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV-Schiedsrichterseminar (Kampf).

Es gibt 3-5 Wertungsrichter („Punktegeber“).

Die Aufgaben der Wertungsrichter sind wie folgt:

Die zwei Wertungsrichter, die den Ecken am nächsten sitzen, kontrollieren vor Kampfbeginn die Ausrüstung der Kämpfer.

Sie zählen die gesehenen Treffer (Berührungen der erlaubten Trefferflächen) und Strafpunkte beider Kämpfer innerhalb einer Runde mit Handzählern (Klickern). Die Strafpunkte eines Kämpfers werden diesem nicht abgezogen, sondern dem Gegner gutgeschrieben.

Am Ende der Runde geben sie auf Kommando des Hauptkampfrichters/ Ringrichters durch Heben der entsprechenden Fahnen ihren Rundengewinner bekannt.

Eine Wertung auf „Runden-Unentschieden“ soll vermieden werden, ist ihnen aber nicht untersagt.

Relevante Kriterien zur Bestimmung eines Rundensiegers, bei einem Punktegleichstand sind beispielsweise, Anzahl erhaltener Verwarnungen, Dominanz, Aktivität, Flächenbeherrschung u.ä.

2.4. Schreiber

Der Schreiber sitzt neben dem Hauptkampfrichter.

Er führt die Kampflisten und Kampfbäume, inklusive Verwarnungen, verlassen der Fläche, Runden Siege und bedient deren Anzeigemedium (Umklapptafel, Digitalanzeige, etc.).

2.5. Zeitnehmer

Der Zeitnehmer sitzt ebenfalls neben dem Hauptkampfrichter.

Er bedient die Rundenuhr und den Gong. Er „klackert“ 10 Sekunden vor Runden- und Pausenende. Jegliche Bedienung erfolgt auf Anweisung des Ringrichters bzw. Hauptkampfrichters.

3. Ablauf

Das Messen der Körpergröße wird durch den Veranstalter organisiert und findet unter Aufsicht eines TKV- Schiedsrichters statt. Durch den Veranstalter werden Schreiber und Helfer bereitgestellt. Der Zeitraum (Beginn und Ende) für das Messen der Teilnehmer wird in der Ausschreibung der Veranstaltung angegeben. Das Messen der Körpergröße muss aber mindestens 120 min. vor Beginn der Kämpfe beendet sein. Danach werden die Kampflisten erstellt. Ein Aushang der Kampflisten kann zur Information an einer allgemein zugänglichen Stelle erfolgen.

Vor dem Beginn des Leichtkontaktwettbewerbs findet ein Treffen für alle Teilnehmer mit mindestens einem Betreuer, den Schiedsrichtern und Helfern statt. Der Hauptkampfrichter und / oder der Ringrichter weist auf Besonderheiten des jeweiligen Turnieres hin und beantwortet letzte Fragen.

Die Anwesenheit der Starter wird ein letztes Mal geprüft. Ab diesem Zeitpunkt, müssen die Starter jederzeit bereit sein und mindestens eine Person des Teams muss auf Durchsagen achten (wie bspw. Veränderung des Ablaufs, Zuweisung der Kampffläche o.ä.).

Der Hauptkampfrichter oder Hallensprecher rufen die Starter auf. Diese finden sich zügig und vollständig bekleidet / ausgerüstet in der jeweiligen KB-Zone ein.

Auf Anweisung des Hauptkampfrichters, zeigt der Ringrichter durch Handzeichen und verbales Kommando den Kämpfern an, die Wettkampffläche zu betreten und sich auf den jeweiligen Markierungen zu platzieren. Anschließend zeigt der Ringrichter das grüßen an. Als erstes den Hauptkampfrichter, dann den Ringrichter und abschließend das gegenseitige grüßen der Wettkämpfer.

Nachdem die Kämpfer auf der dafür vorgesehenen Startposition ihre Kampfpositionen eingenommen haben, eröffnet der Ringrichter den Kampf.

Zu Beginn und am Ende jeder Runde erfolgt ein klares akustisches Signal (z.B. Gong). 10 Sekunden vor Ablauf der Runden- und Pausenzeit erfolgt ein anderes akustisches Signal (Schlagen von Holz auf Holz („klackern“)).

Wenn die Kampfzeit der Runde abgelaufen ist, schickt der Ringrichter die Kämpfer in ihre Ecken zurück.

Nach Aufforderung des Hauptkampfrichters zeigen die Wertungsrichter ihr Rundenergebnis durch Heben der entsprechenden Fahne an. Der Hauptkampfrichter zählt die Ergebnisse der Wertungsrichter und zeigt nach deren Mehrheitswertung den Rundensieger durch Heben der entsprechenden Fahnen an.

Sollte nach Einschätzung des Hauptkampfrichters eine eventuelle Fehlbewertung durch die Wertungsrichter vorliegen, kann nach Rücksprache und Übereinstimmung mit dem Ringrichter, das Rundenergebnis der Wertungsrichter durch Hauptkampfrichterentscheid abgeändert werden.

Nach Ende des Kampfes schickt der Ringrichter die Kämpfer wieder in ihre Ecken, damit diese Handschützer und Kopfschutz ablegen können.

Nach Auswertung der Rundenergebnisse wird der Sieger des Kampfes bestimmt. Es gewinnt der Kämpfer mit den meisten Rundensiegen (2 Runden).

Zur Urteilsverkündung holt der Ringrichter die Kämpfer wieder auf die Wettkampffläche und gibt nach Aufforderung durch den Hauptkampfrichter den Sieger bekannt (Heben des Armes).

Danach verabschieden sich die Kämpfer in umgekehrter Reihenfolge (zur Begrüßung).

Anschließend sollten die Kämpfer zu den gegnerischen Ecken gehen und sich auch in diesen verabschieden.

4. Ausrüstung

Referenzmodelle sind Beispiele für Standards der Ausrüstungsgegenstände!
Die endgültige Zulassung auf einem Turnier obliegt dem Hauptkampfrichter.

Ihr Zustand muss funktional und einwandfrei sein.
Das Tragen von Schuhen ist nicht erlaubt.

4.1. Kleidung

Die Wettkämpfer tragen ein T-Shirt (auch ohne Ärmel) des eigenen Vereins / Schule und eine Hose (mit evtl. Sponsoren Werbung und/oder Schullogo).

4.2. Kopfschutz

Kopfschützer, die auch den oberen Bereich des Kopfes schützen, auch aus PU (Tauchlackiertes Schaumstoffmaterial)

E-Jugend (6-7 Jahre):

Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

Referenzmodel: K. Black Line mit Top Pad (Kwon)
K. Fight (Kwon)

D-Jugend (8-10 Jahre):

Kopfschutz mit oder ohne Gesichtsgitter (

Referenzmodel: K. Black Line mit Top Pad (Kwon)
K. Black Line mit Top Pad (Kwon) (ohne Gesichtsgitter)
K. Fight (Kwon)
K. Shocklite (Kwon)

C-Jugend (11-13 Jahre):

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter.

Referenzmodel: K. Black Line mit Top Pad (Kwon) (ohne Gesichtsgitter)
K. Fight (Kwon) (ohne Gesichtsgitter)
K. Shocklite (Kwon)

B-Jugend (14-15 Jahre):

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter.

Referenzmodel: K. Black Line mit Top Pad (Kwon) (ohne Gesichtsgitter)
K. Fight (Kwon) (ohne Gesichtsgitter)
K. Shocklite (Kwon)

4.3. Faustschützer – Tape - Bandagen

Alle Sanda Leichtkontaktklassen haben geschlossene Faustschützer mit einer nicht scheuernden Oberfläche zu tragen. Auf Grund der unterschiedlichen Handgrößen und Körperkraft dürfen die verschiedenen Altersklassen verschieden schwere Faustschützer tragen. Die nachfolgende Auflistung stellt die Mindestanforderung der Klasse dar.

E-Jugend (6-7 Jahre): 4 – 6 oz
D-Jugend (8-10 Jahre): 6 – 8 oz
C-Jugend (11-13 Jahre): 8 -10 oz
B-Jugend (14-15 Jahre): 10 oz

Das Anlegen von Boxbandagen ist jedem freigestellt, ohne ist anzustreben. Sie sollte lediglich zum Schützen der eigenen Hand / Handgelenk sein, nicht zum Verhärten der Faust. Die Boxbandage darf eine maximale Länge von 5 Metern haben. Tapen ist nicht gestattet!

4.4. Kampfweste - Brustschutz

Eine Kampfweste ist nur in der E-Jugend zugelassen.

E-Jugend (6-7 Jahre):

Jede handelsübliche Kampfsport-(Schutz) weste.

Referenzmodell: Körperschutzweste Wu Shu Double (Kwon)

Der Brustschutz für Frauen ist in allen Klassen optional.

4.5. Tiefschutz

Alle Klassen: Das Tragen eines Tiefschutzes ist für jeden Starter Pflicht. 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 verlaufen. Der Tiefschutz muss unter der Hose getragen werden.

Referenzmodell: Herren Tiefschutz Pantal (Kwon)

Herren Tiefschutz Anatomical (Kwon)

Damen Tiefschutz Lady (Kwon)

Verletzungen die aufgrund eines fehlenden Tiefschutzes entstehen können, obliegen der Verantwortung des Starters und des Coaches (des Starter ohne Tiefschutz).

4.6. Schienbein- Spansschutz

In allen Klassen müssen Schienbein-Spansschützer aus einem Stück benutzt werden.

Alle Klassen:

Trainings-Schützer und Socken mit dicker Polsterung.

Referenzmodell: S. und S.s. Muay Thai (Kwon)

S. und S.s. Vollkontakt (Danrho)

S. und S.s. wie Stoff (Kwon) nur mehr als 2cm Polsterung

S. und S.s Contender (Kwon)

4.7. Mundschutz

In allen Klassen wird ein handelsüblicher Vollkontaktmundschutz getragen (mindestens Oberkiefer, Ober- und Unterkiefer ist auch gestattet).

4.8. Kämpferunterscheidung

Die Farben der Kämpferunterscheidung sind „Rot“ und „Schwarz“ und werden ersichtlich durch Schärpen, die vom Veranstalter gestellt werden. Diese müssen unmittelbar nach Beendigung des Kampfes in der jeweiligen Ecke (zugehörige KB-Zone) abgelegt werden.

Sonderfall: Sponsor

Sollte ein Sponsor vorhanden sein und stellt dieser Handschützer oder Westen oder Hosen für die Kämpfer, kann die farbliche Unterscheidung auch darüber stattfinden.

5. Kampfklassen

Die Klasseneinteilung erfolgt nach Alter und weiterer Unterteilung entsprechend der Körpergröße. Es erfolgt keine Unterteilung nach Erfahrung und Körpergewicht. Bei zu großer Überlegenheit eines Kämpfers (Mismatch) wird der Kampf vom Ringrichter abgebrochen.

5.1. Altersklassen

E – Jugend	(6 – 7 Jahre)
D – Jugend	(8 – 10 Jahre)
C – Jugend	(11 – 13 Jahre)
B – Jugend	(14 – 15 Jahre)

5.2. Größenklassen

Die Größenklassen sind in 10 cm Schritten eingeteilt, wobei die Oberwerte einschließlich gemeint sind, die Untergrenze der höchsten Klasse ausschließlich. Die genaue Einteilung ist der Tabelle unter Punkt 17 zu entnehmen.

5.3. Männer - Frauen

Alle Klassen werden für männliche und weibliche Kämpfer getrennt angeboten.

Nur in Ausnahmefällen werden Frauen- und Männerklassen, nach vorheriger Rücksprache mit dem für die Veranstaltung zuständigen „TKV-Supervisor“ zusammengelegt.

Generell werden beim Zusammenlegen von Kampfklassen folgende Kriterien der Reihe nach berücksichtigt:

-> *Größenklassen -> Altersklassen -> (unter Vorbehalt) Männer und Frauen Klassen.*

6. Definition Sanda-Leichtkontakt

Sanda-Leichtkontakt ist eine kontrollierte Wettkampfform, bei der kontinuierlich und möglichst ohne Unterbrechungen Durchgekämpft wird. Ziel ist es durch technische Fertigkeiten, Schnelligkeit und Präzision möglichst viele Punkte zu erzielen.

Die Schlagkraft-/ Härte bzw. das Einwirken auf den Gegner ist auf die Körperoberfläche begrenzt. Jegliche Techniken dürfen beim Gegner weder eine Wirkung auf den Körper erzeugen, noch eine Verletzung nach sich ziehen. Demzufolge sollten Schlag- oder Tritttechniken nach Kontakt mit dem Gegner gestoppt oder zurückgezogen werden. Ein Durchziehen oder Durchschwingen von Techniken mit Krafteinsatz ist demnach nicht zulässig und wird verwarnt.

Wurftechniken müssen kontrolliert durchgeführt werden, d.h. Würfe dürfen keine Verletzungen beim Gegner verursachen (bspw. Überwürfe). Ein einwirken durch fallen auf den Gegner, auch oder vor allem unbeabsichtigt, stellt somit eine unkontrollierte Technik dar, die zusätzlich noch nachteilig auf den Gegner einwirken kann. Den Gegner mittels einer „einfachen“ und präzisen Fege-Technik zu Fall zu bringen stellt jedoch keine unkontrollierte Technik dar, dabei ist zu beachten, dass bei Durchführung der Technik ein voller Krafteinsatz zu unterlassen ist.

Leichte Stoß- oder Schubtechniken dürfen nur kurzfristig angesetzt werden und müssen nach Kontakt mit dem Gegner abgebrochen oder zurückgezogen werden.

7. Erlaubte Trefferbereiche

- Kopf: Vorderseite, Seiten
- Oberkörper: Vorderseite, Seiten
- Beine: Ober- und Unterschenkel (innen und außen)
- Fuß: Knöchel (Innen / Außen)

8. Nicht erlaubte Trefferbereiche

- Hinterkopf
- Augen
- Ohren
- Hals / Kehlkopf
- Genick
- Wirbelsäule
- Gelenke
- Genitalien

9. Erlaubte Techniken

9.1. Hand / Fausttechniken

- Faust-geraden (auch Variationen)
- Haken (horizontal) zum Kopf oder Körper
- Haken (vertikal) zum Kopf oder Körper
- Rückhand (Treffer sollten vorwiegend mit dem Knöchelbereich erfolgen)

Eine Hand-/ Fausttechnik darf mit allen Seiten der Hand auf erlaubte Bereiche durchgeführt werden.

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

9.2. Bein-/ Fußtechniken)

- Fußtritt vorwärts
- Seitwärts- Kicks (inkl. Variationen)
- Fußtritt rückwärts
- Fußfeger
- Halbkreisfußschlag (Roundhouse- Kick)
- Hacken-/ Peitsch- Kicks
- Fuß- Aufschwung/ Abschwung
- Low- Kick (ohne Punkte Wertung)

Low-Kicks sind erlaubt, ergeben aber keine Punkte. Die Beine sind keine Trefferfläche, die Punkte ergibt.

Feger müssen deutlich gegen den Fuß ausgeführt werden, nicht gegen den Unterschenkel

9.3. Wurftechniken

- Bein- und Fuß- Würfe (Bspw.: Sichel-, Einhänge- und Fegetechniken).
- Beingreiftechniken
- Hüftwürfe

Wurfeinleitung: Der Werfende darf mit einem weiteren Körperteil kurz den Boden berühren, um einen Wurf einzuleiten. Bei erfolgreicher Durchführung erfolgt die Punktevergabe wie unter Punkt 11 aufgeführt.

Die Wurfausführung beinhaltet auch eine Art „Fallhilfe“ oder kontrolliertes Ablegen des Gegners, damit dieser ohne erhebliches Verletzungsrisiko geworfen werden kann.

10. Nicht erlaubte Techniken / Verhalten

- Kopfstöße
- Ellenbogentechniken
- Knietechniken
- Gedrehte flache Fußfeger
- Gegner Kopf voran zu Fall bringen
- Halten der Ringseile
um selber nicht zu fallen
- Mehr als 10 Sekunden Passivität
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten
- Schlagen nach
Schiedsrichterunterbrechung (Pfeiff)

Darüber hinaus sind Techniken unter Einsatz des Körpergewichts (Stoßen, schieben, Wirkungstreffer) im Sanda-Leichtkontakt nicht erlaubt!

11. Punkte

1 Punkt: Berührung des Gegners durch Hand- oder Fußtechnik am Kopf oder Oberkörper (ohne Schulter, Arm, Hand und Beine).

1 Punkt: Den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen, selbst mit zu Boden gehen (nicht auf den Gegner fallen!)

1 Punkt: Für den Gegner bei absichtlichem oder versehentlichem verlassen der Fläche

2 Punkte: Den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen, selbst aber stehen bleiben.

2 Punkte: Den Gegner durch eine Technik (ohne Krafteinwirkung) oder strategisch von der Kampffläche befördern / drängen und selbst auf dieser bleiben (Kein Einsatz von Körpergewicht, schieben!).

Der Ringrichter zeigt an, wenn ein Wurf oder das Verlassen der Plattform ungültig ist.

Für gültige Wurftechniken werden durch die Wertungsrichter entsprechende Punkte vergeben. (Es erfolgt kein anzeigen der Gültigkeit durch den Ringrichter)

Es werden keine Punkte vergeben für:

- blindes-, unsauberes schlagen oder Wischtechniken
- geschobene Fausttechniken
- Low- Kicks

12. Ermahnung & Verwarnung

12.1. Ermahnungen

Der Ringrichter kann bei kleineren oder unbeabsichtigten Regelverstößen eine mündliche Ermahnung / Belehrung vornehmen. Diese Ermahnungen werden nicht gewertet bzw. geben keine Punkte für den Gegner. Bei Wiederholung einer zuvor ermahnten Aktion kann durch den Ringrichter eine Verwarnung ausgesprochen werden.

Beispiele für Ermahnungen sind:

- dem Gegner den Rücken zudrehen
- Permanent Kopf niedrig halten
- Passivität
- Sprechen während des Kampfes
- Erste Anzeichen für unsaubere Techniken oder zu harten Kontakt
- Absichtliches verlassen der Kampffläche um sich dem Kampf zu entziehen

12.2. Verwarnungen

Bei eindeutigen Regelverstößen oder fortwährend unsauberer Kampfführung hat der Ringrichter eine Verwarnung auszusprechen. Diese wird durch den Ringrichter mit einer entsprechenden Geste angezeigt.

Mit einer Verwarnung geht ein Punktabzug in Höhe von 1- 3 Punkten, nach Ermessen des Ringrichters, einher bzw. werden diese dem Gegner gutgeschrieben. Verwarnungen werden vom Hauptkampfrichtertisch gezählt.

Verwarnungen werden ausgesprochen bei:

- nicht erlaubten Techniken (siehe Punkt 10)
- unsportlichem Verhalten
- verspätetes Eintreffen auf der Startposition (bei Beginn des Kampfes sowie bei Beginn jeder Runde)
- blindes-, unsauberes schlagen
- unsachgemäße oder beleidigende Äußerungen des Trainers / Coaches
- sämtliche Techniken die der Ringrichter als unqualifiziert oder gefährlich erachtet
- vortäuschen harter Treffer durch den Gegner, (Entscheidung des Ringrichters oder Hauptkampfrichters)

13. Disqualifikation

Ein Kämpfer wird disqualifiziert:

- mit der 3. Verwarnung
- Nichterscheinen auf der Kampffläche nach dem dritten Aufruf
- Nach grober Regelwidrigkeit (schließt den Erhalt einer bereits erhaltenen Platzierung in der jeweiligen Kategorie aus.)

14. Vorzeitiges Kampfende

Ein Kampf endet vorzeitig bei:

- Mismatch

Ein Kämpfer ist dem anderen zu deutlich überlegen (kann sich praktisch nicht verteidigen oder zur Wehr setzen) (Schiedsrichter schützt Kämpfer)

- Werfen des Handtuchs
durch den Trainer / Coach des jeweiligen Kämpfers.

- Aufgabe durch den Kämpfer
durch klares anzeigen mittels absetzen eines Knies auf dem Boden und deutlichem Ausspruch der Kampfaufgabe. Diese eigene Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden (z.B. durch den Trainer / Coach).

- Wenn einer der Kämpfer durch Schlagwirkung oder Verletzung durch den Gegner nicht weiterkämpfen Kann!
(Disqualifikation des Gegners)

- Mit der 3. Verwarnung erfolgt eine Disqualifikation.

15. Coaching

In der KB-Zone dürfen sich maximal 2 Personen aufhalten (1 Trainer / Coach und 1 Betreuer). Von diesen beiden darf nur einer dem Kämpfer während der laufenden Runde technische Anweisungen zurufen.

Anweisungen des Coaches sollten möglichst kurz und im Tonfall und Inhalt gesittet sein. Anweisungen die beleidigend oder gar unethisch sind haben eine Verwarnung oder gar eine sofortige Disqualifikation zur Folge.

Jeglicher Trainer / Coach und Betreuer muss das 18. Lebensjahr erreicht haben! Der Umgang und die Handhabung der Schutzausrüstung des Kämpfers muss bekannt sein

Wird ein Handtuch aus einer Ringecke geworfen zeigt dies die Kampfaufgabe an. Dies geschieht in Verantwortung des Trainers / Coaches der jeweiligen Ecke und kann nicht zurückgezogen werden. Der Ringrichter entscheidet wann er den Kampf unterbricht, jedoch spätestens bei der nächsten Kampfbedingten Unterbrechung. Sollte der Ringrichter das Zeichen zur Aufgabe nicht wahrgenommen haben, erfolgt ein entsprechendes Signal durch den Hauptkampfrichter.

Jeglicher Trainer / Betreuer muss das 18. Lebensjahr erreicht haben!

Die Coaches müssen klar erkenntlich sein und tragen daher ebenfalls stilistische Schulbekleidung.

16. Doping

Für TKV-Wettkämpfe gilt die Verbotliste der WADA (Welt Anti-Doping Agentur). Sie kann im Internet unter „www.nada.de“ auf Deutsch eingesehen werden.

Das Kämpfen unter Einfluss von Alkohol und anderen Rauschmitteln untersagt.

Der TKV darf jederzeit stichprobenartig Tests am Wettkampftag durchführen. Alle anfallenden Kosten bei positivem Ergebnis trägt der verantwortliche Athlet!!!

Über die Dauer der dann fälligen Sperre tagt ein TKV-Ausschuss.

17. Beschwerden

Proteste müssen innerhalb von 15 Minuten am Hauptkampfrichtertisch mit einer Gebühr von 100.- € (zu hinterlegen am Turniertisch) vorgebracht werden. Die endgültige Entscheidung trifft im Härtefall der Turnierveranstalter nach Absprache mit Vollkontaktvertretern des TKV, ggf. dem Ringrichter und Punktegebern. Bei berechtigter Beschwerde wird die Gebühr zurückerstattet.

18. Sporttauglichkeit / Teilnahmeberechtigung

Jeder Kämpfer muss eine Verzichtserklärung beim Veranstalter am Kampftag abgeben, die von einem Erziehungsberechtigten unterschrieben ist. Die Teilnehmer sind sich daher bewusst, dass auch beim Leichtkontaktkämpfen ein erhöhtes Verletzungsrisiko besteht und nur gut trainierte und vor allem körperlich und geistig gesunde Teilnehmer starten dürfen.

Wir empfehlen jedem Starter, vor allem vor dem ersten Kampf, aber auch später in regelmäßigen Abständen, seine Sporttauglichkeit von einem Arzt untersuchen zu lassen.

19. Sonstiges

Alle Teilnehmer stellen die Kampfkunst/-sport in der Öffentlichkeit dar, weshalb im Allgemeinen auf ein gepflegtes Äußeres geachtet werden soll. Das Auftreten soll einer guten Kampfkunst /- Sport Etikette entsprechen.

Eine Teilnahme mit Ansteckenden Erkrankungen jeglicher Art ist zu Unterlassen.

Kämpfer haben bei Teilnahme an einem Wettkampf auf ihre Körperhygiene zu achten. Starker Körper- und Mundgeruch sollte vermieden werden. Fußnägel müssen eine Länge haben, mit der Gegner nicht verletzt werden können.

Haare (besonders lange Haare) müssen so getragen werden, dass der Gegner nicht beeinträchtigt wird (Pferdeschwanz, Zopf, dünnes Haarband,...).

Schmuck muss generell, egal wo am Körper, abgelegt werden.

Alle Kämpfer sind für die eigene Sicherheit selbst verantwortlich. Bei Minderjährigen trägt der Verein / Trainer/ Coach die Verantwortung für die Sicherheit der Minderjährigen, die sich in ihrer Obhut befinden. Die Teilnahme erfolgt ausschließlich auf eigene Gefahr. Für Krankheiten oder Verletzungen sowie ggf. daraus entstehende Folgen, die während eines Events auftreten oder entstehen können, wird jegliche Haftung durch den Veranstalter / Ausrichter ausdrücklich ausgeschlossen.

20. Tabelle, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung

	E- Jugend	D- Jugend	C- Jugend	B- Jugend
Alter (Jahre)	6-7	8-10	11-13	14-15
Anzahl Runden	2x 1 min (bei unentschieden 3. Runde)			
Hosen	Lang/Kurz			
Oberteil	T-Shirt			
Bandagen	Optional, max. 5m. Tapen verboten!			
Mundschutz	Alle Klassen Pflicht			
Tiefschutz	Alle Klassen Pflicht			
Schienbein	Training oder „Socken“- (dicke Polsterung)			
Kopfschutz	Mit Gitter	Mit oder ohne Gitter	Ohne Gitter	Ohne Gitter
(Box-) Handschuhe	4-6 oz	6-8 oz	8-10 oz	10 oz
Kampfweste	mit	ohne	ohne	ohne
Brustschutz (Frauen)	optional	optional	optional	optional

21. Tabelle Kategorieneinteilung und -kürzel

Geschlecht	Klasse	Alter	Größe (cm)	Kategorie
Jungen	E	6 - 7	-100	EM100
	E		-110	EM110
	E		-120	EM120
	E		-130	EM130
	E		-140	EM140
	E		>140	EMO
Mädchen	E	6 - 7	-100	EF100
	E		-110	EF110
	E		-120	EF120
	E		-130	EF130
	E		-140	EF140
	E		>140	EFO
Jungen	D	8 - 10	-110	DM110
	D		-120	DM120
	D		-130	DM130
	D		-140	DM140
	D		-150	DM150
	D		>150	DMO
Mädchen	D	8 - 10	-110	DF110
	D		-120	DF120
	D		-130	DF130
	D		-140	DF140
	D		-150	DF150
	D		>150	DFO

Geschlecht	Klasse	Alter	Größe (cm)	Kategorie
Jungen	C	11 - 13	-120	CM120
	C		-130	CM130
	C		-140	CM140
	C		-150	CM150
	C		-160	CM160
	C		>160	CMO
	Mädchen		C	11 - 13
C		-130	CF130	
C		-140	CF140	
C		-150	CF150	
C		-160	CF160	
C		>160	CFO	
Jungen		B	14 - 15	
	B	-150		BM150
	B	-160		BM160
	B	-170		BM170
	B	-180		BM180
	B	-190		BM190
	B	>190		BMO
	Mädchen	B		14 - 15
B		-150	BF150	
B		-160	BF160	
B		-170	BF170	
B		-180	BF180	
B		-190	BF190	
B		>190	BFO	