

Regelwerk

Sanda Leichtkontakt

TKV Deutschland



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

德國傳統功夫龍獅總會

In dem vorliegenden Heft sind die Abläufe und Bewertungskriterien für die Leichtkontaktwettkämpfe des

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

definiert.

Es dient als Leitfaden für die Schiedsrichterausbildung und als verbindliches Regelwerk für alle Turniere des TKV.

Die Leichtkontaktwettkämpfe sollen Kindern und Jugendlichen eine Möglichkeit zur Vorbereitung auf die Vollkontaktwettkämpfe bieten. Sie werden nicht als separate „Kickbox-Leichtkontakt-Wettbewerbe“ gesehen. Daher sind die Regeln möglichst deckungsgleich zu den Vollkontaktwettbewerben. Techniken, die nicht mit „leichtem Kontakt“ ausgeführt werden können (z.B. durchgeschwungene Schwinger oder gesprungene Halbkreisdrehritte) oder für den Altersbereich zu brutal sind (z.B. Knietechniken), sind aber ausgenommen.

Des Weiteren sollte man seinen Schülern vermitteln, dass es sich lediglich um eine Vorstufe des Kämpfens handelt und der Hauptsinn darin liegt, erste Erfahrungen zu sammeln, wie es sich anfühlt, sich mit unbekanntem Gegnern im Zweikampf zu messen. Die gewonnene Erfahrung und nicht der Sieg sind der wahre Zugewinn, daher gibt es gerade für die ganz Kleinen keinen Grund zur Enttäuschung, Verbitterung oder gar unkontrollierten Aggressionen.

Stand August 2017

Inhaltsverzeichnis:

1. Wettkampffläche	4
1.1 Plattform	4
1.2 Ring	4
1.3 Markierungen	4
1.4 Kämpfer-Betreuer-Zone (KB-Zone)	4
1.5 Abbildung Kampffläche	5
2. Schiedsrichter und Helfer	5
2.1 Hauptkampfrichter	5
2.2 Ringrichter	6
2.3 Wertungsrichter	7
2.4 Schreiber	8
2.5 Zeitnehmer	8
3. Ablauf	8
4. Ausrüstung	10
4.1 Kopfschutz	10
4.2 Faustschützer	11
4.3 Kampfweste - Brustschutz	12
4.4 Tiefschutz	12
4.5 Schienbein- Spannschutz	12
4.6 Mundschutz	13
4.7 Kämpferunterscheidung	13
5. Kampfklassen	13
5.1 Altersklassen	13
5.2 Größenklassen	14
5.3 Männer - Frauen	14
6. Punkte	14
7. Verbotene und erlaubte Techniken	15
8. Vorzeitiges Kampffende	17
9. Coaching	18
10. Ermahnung & Verwarnung	18
11. Disqualifikation	19
12. Doping	19
13. Beschwerden	20
14. Sporttauglichkeit	20
15. Sonstiges	20
16. Tabelle Kategorien, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung	21
17. Tabelle Kategorieneinteilung und -kürzel	22

1. Wettkampffläche

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

1.1 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).

Sie sollte bei Hauptturnieren 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.

1.2 Ring

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

1.3 Markierungen

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

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

1.4 Kämpfer–Betreuer-Zone (KB-Zone)

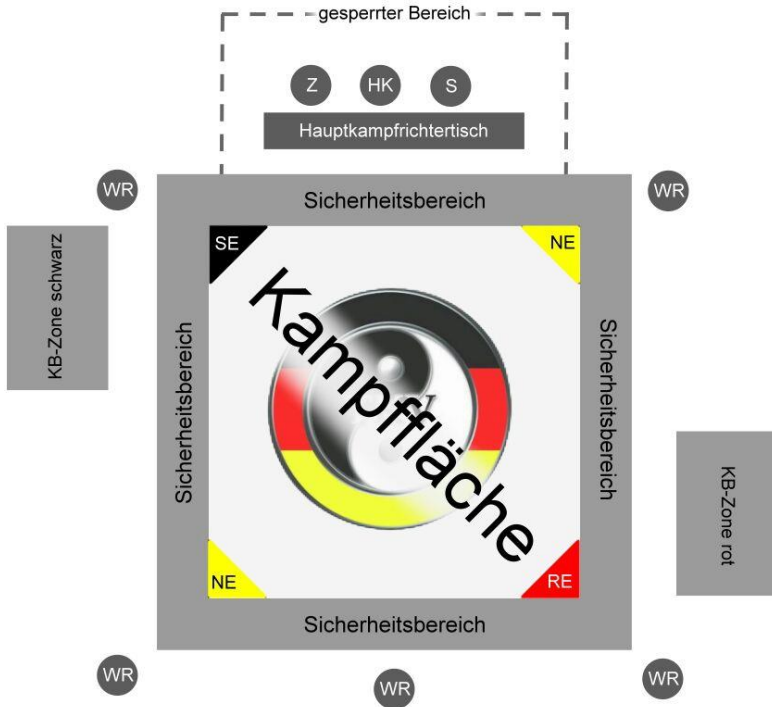
Lage: siehe Abbildung Kampffläche

Ring: 2 Stühle

Kampffläche: 3 Stühle

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

1.5 Abbildung Kampffläche



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

2 Schiedsrichter und Helfer

2.1 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/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 Niederschläge, 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 Absprache oder Anweisungen mit dem Ringrichter zu treffen.

2.2 Ringrichter

Der Ringrichter leitet den Kampf auf der Fläche.

Beim 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 ein Ausarten des Kampfes zu verhindern!

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 weitergeben 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 (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. Wenn er den Kampf unterbricht tut er dies so kurz wie möglich.

Der Ringrichter stellt die Kämpfer wieder auf ihre Startpositionen nach Niederschlägen, Verlassen der Fläche, Würfeln, Verwarnungen und Zeitstopps. Bei allen anderen Unterbrechungen setzt er den Kampf da fort, wo er ihn angehalten hat.

Er darf jederzeit mit dem Hauptkampfrichter Rücksprache halten.

2.3 Wertungsrichter

Es gibt 5 Wertungsrichter („Punktgeber“) (in Ausnahmefällen 3).

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 Treffer (Berührungen der Trefferflächen) und Strafpunkte beider Kämpfer innerhalb einer Runde mit Klickern. Die Strafpunkte des Kämpfers werden diesem nicht abgezogen, sondern dem Gegner gutgeschrieben.

Am Ende der Runde stehen sie auf, drehen sich um 180° und geben auf Kommando des Hauptkampfrichters durch Heben der Fahnen den Rundengewinner bekannt.

Zusätzlich zu den gezählten Punkten können sie weitere Einflussgrößen wie Dominanz, Aktivität, Flächenbeherrschung u.ä. in ihre Entscheidungsfindung mit einfließen lassen.

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

2.4 Schreiber

Der Schreiber sitzt neben dem Hauptkampfrichter.

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

2.5 Zeitnehmer

Der Zeitnehmer sitzt neben dem Hauptkampfrichter.

Er bedient die Rundenuhr und den Gong. Er „klackert“ 10 Sekunden vor Runden- und Pausenende.

Jegliche Bedienung erfolgt durch Anweisung des Ringrichters bzw. Hauptkampfrichters.

3 Ablauf

Das Messen der Körpergröße findet unter Aufsicht eines TKV-Verantwortlichen oder des Veranstalters statt. Dies kann am Vorabend oder im Laufe des Tages stattfinden, wird aber im Vorfeld vom Veranstalter in Absprache mit dem TKV festgelegt. Es muss aber mindestens 120 min. vor Beginn der Kämpfe beendet sein. Danach werden die Kampflisten erstellt und können von den Coaches zur Kontrolle/Information eingesehen werden.

Kurz vor dem Start des Vollkontaktwettbewerbs findet ein Treffen für alle Teilnehmer mit mindestens einem Betreuer, den Schiedsrichtern und Helfern statt. Der Hauptkampfrichter weist auf Besonderheiten des jeweiligen Turnieres hin und beantwortet letzte Fragen.

Die Anwesenheit der Starter wird ein letztes Mal geprüft. Von nun an müssen die Starter jederzeit bereit sein und mindestens eine Person des Teams muss auf Durchsagen achten (Veränderung des Ablaufs z.B. durch Verletzung eines Starters).

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

Auf Anweisung des Hauptkampfrichters ruft der Ringrichter die Kämpfer in die Mitte der Fläche. Der Ringrichter grüßt die Wettkämpfer, lässt sie dann den Hauptkampfrichter und danach sich gegenseitig grüßen.

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

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

Nach Anweisung des Hauptkampfrichters werten die Wertungsrichter. Der Hauptkampfrichter zeigt dann das Rundenenergebnis durch Heben seiner Fahnen an.

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

Zur Urteilsverkündung holt der Ringrichter die Kämpfer wieder in die Mitte der Fläche und gibt nach Aufforderung durch den Hauptkampfrichter den Sieger dem Publikum 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.

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“)).

4. Ausrüstung

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

Ihr Zustand muss funktional einwandfrei sein.

4.1 Kopfschutz

Kopfschützer aus PU (Tauchlackiertes Schaumstoffmaterial) sind nicht zugelassen!!!

E-Jugend (6-7 Jahre):

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

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

D-Jugend (8-10 Jahre):

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

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

Oder:

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter, kann mit Jochbeinschutz sein

Referenzmodel: Kopfschutz Fight Plus (Kwon)
 K. Kick Thai (Kwon)
 K. Shocklite (Kwon)

C-Jugend (11-13 Jahre):

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter, kann mit Jochbeinschutz sein

Referenzmodell: Kopfschutz Fight Plus (Kwon)
 K. Kick Thai (Kwon)
 K. Shocklite (Kwon)

B-Jugend (14-15 Jahre):

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter, kann mit Jochbeinschutz sein

Referenzmodell: Kopfschutz Fight Plus (Kwon)
 K. Kick Thai (Kwon)
 K. Shocklite (Kwon)

4.2 Faustschützer – Tape - Bandagen

Alle 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.

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.

Das Tapen ist komplett untersagt!

4.3 Kampfweste - Brustschutz

Eine Kampfweste wird nur in der E-Jugend benutzt.

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.

4.4 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 verlaufen. Der Tiefschutz muss unter der Hose getragen werden.

4.5 Schienbein- Spannschutz

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

Alle Klassen:

Trainings-Schützer und Socken mit dicker Polsterung.

Referenzmodell: S.undS.s. Muay Thai (Kwon)
S.undS.s. Vollkontakt (Danrho)
S.undS.s. wie Stoff (Kwon) nur mehr als 2cm
Polsterung

Überstark gepolsterte Schützer sind nicht zugelassen.

Referenzmodell: S.undS.s Contender (Kwon)

4.6 Mundschutz

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

4.7 Kämpferunterscheidung

Die Farben der Kämpferunterscheidung sind „Rot“ und „Schwarz“ und werden ersichtlich durch Schärpen, die vom Veranstalter gestellt werden. Diese müssen sofort 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

Da ein zu großer Leistungsunterschied beim Leichtkontakt nicht zu körperlichen Schäden führen kann, gibt es keine Unterteilung nach Erfahrung. Bei zu großer Überlegenheit wird der Kampf vom Ringrichter abgebrochen.

Die Klasseneinteilung erfolgt zuerst nach dem Alter, danach nach der Körpergröße, da die Reichweite zum Punkten beiträgt, nicht das Körpergewicht (Körpergewicht bedingt die K.O. Möglichkeiten, die beim Leichtkontakt verboten ist).

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 (genaue Einteilung in jeder Altersklasse bitte der Tabelle entnehmen).

5.3 Männer - Frauen

Alle Klassen werden für männliche und weibliche Kämpfer getrennt angeboten.

Nur in Ausnahmefällen (z.B. zu wenige Starter) werden Frauen- und Männerklassen zusammengelegt und erst nach Absprache mit den Lehrern/Trainern.

Zuerst werden immer Größenklassen zusammengelegt, vielleicht sogar Altersklassen, erst ganz zuletzt Männer und Frauen.

6. Punkte

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

1 Punkt: Für den Gegner bei Balanceverlust (zusätzliches Berühren der Wettkampffläche mit einem weiteren Körperteil).

1 Punkt: Den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen, selbst mit zu Boden gehen und keine Kontrolle über den Gegner zu haben.

2 Punkte: Den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen, selbst aber stehen bleiben oder mit dem Gegner zu Boden gehen und auf ihn in einer dominanten kontrollierenden Position einzuwirken und zu sichern.

Den Gegner von der Kampffläche befördern und selbst auf dieser bleiben.

7. Verbotene und erlaubte Techniken

!!!LEICHTKONTAKT!!! soll bedeuten, dass Techniken nicht mit voller Kraft ausgeführt werden. Die Intention ist nicht den Gegner zu beeinträchtigen oder eine Wirkung zu erzeugen, sondern ihn zu berühren.

Die Techniken sollen locker und trotzdem kontrolliert vorgebracht werden.

Kontrolliert soll heißen, dass man Techniken nicht mit voller Kraft durchschwingt ohne ihre Kraft kontrollieren zu können.

Beispiel: Eine Art „Backpfeifenbewegung“ kann locker ausgeführt werden, Arm und Hand werden nicht angespannt und der Treffer hinterlässt keine Wirkung, verursacht keinen Schaden. Wenn der Gegner ausweicht und die Technik ins Leere, geht sieht der Verlauf des Schlages natürlich durchgezogen aus.

Bei einem gesprungenen Halbkreisdrehtritt zum Kopf wird es jedoch kaum möglich sein, den Treffer ohne Wirkung zu landen, da die Schwungmasse von Bein und Fuß zu groß ist, um sie ohne Bodenkontakt im Sprung zu dosieren. Daher raten wir von solchen Techniken ab!!!

Generell gilt jedoch: Der Ringrichter muss die Minderjährigen beim Leichtkontakt vor Gefahr schützen!!! Im Zweifelsfall wird immer gegen den Teilnehmer entschieden, dessen Techniken zu hart oder unkontrolliert aussehen!!!

Würfe sind generell erlaubt! Natürlich sind Würfe, besonders wenn beide Teilnehmer zu Boden gehen, schwer zu kontrollieren. Trotzdem bitten wir darum, den Gegner mit besten Absichten zu Boden zu bringen und ihn nicht verletzen zu wollen.

In allen Klassen verbotene Techniken:

- Kopfstöße
- Treten oder Schlagen gegen Gelenke
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf
- Ellenbogenschläge gegen den Kopf und Körper
- Knietechniken zum Kopf und Körper
- Schlagen nach Schiedsrichterunterbrechung (Pfeiff)
- Anweisungen des Schiedsrichter nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Mehr als 10 Sekunden Passivität (beim ersten Mal erfolgt nur eine Ermahnung)
- Den Gegner in den Ringseilen festhalten (Halten der Seile) und mit Knietechniken zu bearbeiten
- Halten der Ringseile um selber nicht zu fallen
- gedrehte flache Fußfeger (machen nur mit vollem Krafteinsatz sinn)
- „Slam-“Würfe (bei Abwärtsbewegung zusätzlich beschleunigen)

Wichtige Zusatzpunkte:

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

Lowkicks sind erlaubt, ergeben aber keine Punkte. Der Oberschenkel ist keine Trefferfläche, die Punkte ergibt. Sie dürfen aber besonders aus taktischem Nutzen ausgeführt werden.

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

Wurfeinleitung: Der Werfende darf mit einem weiteren Körperteil den Boden berühren, um einen Wurf einzuleiten, dies muss aber schnell passieren. Kommt dieser dann zum Erfolg, bekommt er 1 oder 2 Punkte (keine Kontrolle; Kontrolle mit dominierender Position, bzw. sofortiges Zurückkehren in den Stand).

Der Ringrichter zeigt an, ob ein Wurf oder das Verlassen der Plattform gültig oder ungültig ist. Die Punktwertung erfolgt durch die Wertungsrichter und wird nicht vom Ringrichter angezeigt.

8. Vorzeitiges Kampfbende

Der Kampf endet vorzeitig:

- wenn einer der Kämpfer durch Schlagwirkung zu Boden geht und vom Ringrichter bis "10" ausgezählt wird.
- nach 3 Niederschlägen in einer Runde.
- wenn ein Kämpfer mehr als 5 Mal in einer Runde die Plattform verlässt, kann der Ringrichter auf Grund von „Mattenüberlegenheit“ den Kampf beenden
- mit der 3. Verwarnung erfolgt eine Disqualifikation.
- durch Entscheidung des Hauptschiedsrichters „Technisches KO“ oder Mismatch (Ein Kämpfer ist dem anderen zu deutlich überlegen)

Bei einem KO durch einen Schlag oder Tritt gegen den Kopf, ist der Kämpfer für 1 Monat an weiteren TKV-Turnieren gesperrt! Erst danach darf er wieder kämpfen, muss aber ein ärztliches Attest vorlegen, was belegt, dass er wieder kämpfen darf.

Bei jedem Niederschlag und K.O. muss der Ringrichter (auch nach Absprache mit dem Hauptkampfrichter) entscheiden, wer der Verantwortliche ist.

In den meisten Fällen wird der Angreifer seine Techniken zu hart ausgeführt haben. Dann wird er natürlich sofort disqualifiziert!!!

In Einzelfällen kann es aber auch vorkommen, dass der Angegriffene sich selbst grob fahrlässig verhalten hat (z.B. sehr unglückliches in einen Schlag oder Tritt Laufen). Wenn in diesem Fall erkennbar ist, dass der Angreifer sich regelgerecht verhalten hat, wird er nicht

disqualifiziert und der Kampf fortgesetzt bzw. der Betroffene ausgezählt und hat dann den Kampf durch K.O. verloren.

9. Coaching

In der KB-Zone dürfen sich maximal 2 Personen aufhalten (1 Trainer und 1 Betreuer). Von diesen beiden darf nur einer dem Kämpfer während der laufenden Runde technische Anweisungen geben. Die Anweisungen sollten möglichst kurz und im Tonfall und Inhalt gesittet sein. Sind die Anweisungen nicht technisch bzw. beleidigend oder gar unethisch, so gibt der Ringschiedsrichter dem jeweiligen Kämpfer eine Verwarnung, welche bis zu einer Disqualifikation führen kann!

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

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

10. Ermahnung & Verwarnung

Der Ringrichter kann bei kleineren oder unbeabsichtigten Regelverstößen (z.B. 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!

Wenn ein Kämpfer zu spät auf der Startposition auf der Wettkampffläche eintrifft, kann eine Verwarnung erfolgen. Dies gilt nicht nur zu Kampfbeginn, sondern für den Beginn jeder Runde!

11. 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

Wenn ein Kämpfer in einem Halbfinale

- disqualifiziert wird, kann er trotzdem im Kampf um Platz 3 starten.
- wegen grober Unsportlichkeit disqualifiziert wird, darf er nicht mehr antreten.
- durch KO verliert, darf er nicht mehr antreten.
- durch TKO oder wegen Verletzung verliert, kann er nur nach Einzelentscheid des Hauptkampfrichters, des Arztes und des Veranstalters weiter antreten.

12. 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.

Daher ist auch 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 schuldige Athlet!!!

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

13. 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.

14. Sporttauglichkeit/Teilnahmeberechtigung

Jeder Kämpfer muss eine Verzichtserklärung beim Veranstalter am Kampftag abgeben, die von einem Erziehungsberechtigten unterschrieben ist. Er ist 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.

15. Sonstiges

Es sollte selbstverständlich sein, dass Kämpfer vor dem Start auf ihre Körperhygiene achten! Wer von einem Formenstart vor dem Beginn der Vollkontaktwettbewerbe leicht angeschwitzt ist, hat nichts zu

befürchten. Da wir aber mit engem Körperkontakt arbeiten, sollte starker Körper- und Mundgeruch vermieden werden.

Fußnägel müssen eine Länge haben, mit der der Gegner nicht verletzt werden kann.

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.

Da alle Kämpfer, genau wie Formenstarter, Kung Fu oder ihre eigene Kampfkunst/-sport in der Öffentlichkeit darstellen, sollte allgemein auf ein gepflegtes Äußeres geachtet werden und auch das Auftreten respektvoll und guter Kampfkunst/-sportetikette entsprechend sein.

16. Tabelle Kategorien, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung

	E-Jugend	D-Jugend	C-Jugend	B-Jugend
Alter (Jahre)	6 - 7	8 - 10	11 - 13	14 - 15
Runden Turnier Vorkämpfe	2 x 1 min (wenn = dann 3. Runde)			
Finalkämpfe	2 x 1 min (wenn = dann 3. Runde)			
Hosen	Lang			
Oberteil	T-Shirt			
Bandagen	Bandagen (max. 5m) optional, Tapen verboten!			
Mundschutz	Alle Klassen Pflicht			
Tiefschutz	Alle Klassen Pflicht			
Schienbein	Training oder Socken dick			
Kopfschutz	mit Gitter	mit Gitter oder ohne Gitter (kann mit Jochbein)	ohne Gitter (kann mit Jochbein)	ohne Gitter (kann mit Jochbein)
(Box-) Handschuhe	4 - 6 oz	6 - 8 oz	8 - 10 oz	10 oz
Kampfweste	mit	ohne	ohne	ohne
Brustschutz (Frauen)	optional	optional	optional	optional

17. Tabelle Kategorieneinteilung und -kürzel

Ge- schlecht	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
Jungen	C	11 - 13	-120	CM120
	C		-130	CM130
	C		-140	CM140
	C		-150	CM150

-Schiedsrichterausbildung und Regeln: Vollkontakt
 Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland e.V.

Mädchen	C	11 - 13	-160	CM160
	C		>160	CMO
	C		-120	CF120
	C		-130	CF130
	C		-140	CF140
	C		-150	CF150
	C		-160	CF160
	C		>160	CFO
Jungen	B	14 - 15	-140	BM140
	B		-150	BM150
	B		-160	BM160
	B		-170	BM170
	B		-180	BM180
	B		-190	BM190
	B		>190	BMO
Mädchen	B	14 - 15	-140	BF140
	B		-150	BF150
	B		-160	BF160
	B		-170	BF170
	B		-180	BF180
	B		-190	BF190
	B		>190	BFO