

# Regelwerk

# Sanda Vollkontakt

## 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 Vollkontaktwettkämpfe 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.

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	7
2.5 Zeitnehmer	8
3. Ablauf	8
4. Ausrüstung	10
4.1 Kopfschutz	10
4.2 Faustschützer	10
4.3 Kampfweste - Brustschutz	11
4.4 Tiefschutz	11
4.5 Schienbein- Spannschutz	11
4.6 Mundschutz	12
4.7 Kämpferunterscheidung	12
5. Kampfklassen	13
5.1 C – Klasse (Newcomer)	13
5.2 B – Klasse (Amateure)	14
5.3 A – Klasse („Profis“)	14
5.4 Jugend-Erwachsene-Senioren / Männer-Frauen	15
5.5 Gewichtsklassen	16
6. Punkte	16
7. Verbotene und erlaubte Techniken	17
8. Vorzeitiges Kampffende	18
9. Coaching	19
10. Gewichtsklassen	19
11. Ermahnung & Verwarnung	20
12. Doping	21
13. Beschwerden	21
14. Sporttauglichkeit	21
15. Sonstiges	22
16. Tabelle Kategorien, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung	23
17. Tabelle Kategorieneinteilung und –kürzel	23

# 1. Wettkampffläche

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

## 1.1 Plattform

Die Wettkampffläche besteht aus einer Mattenfläche von mind. 6 x 6 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)

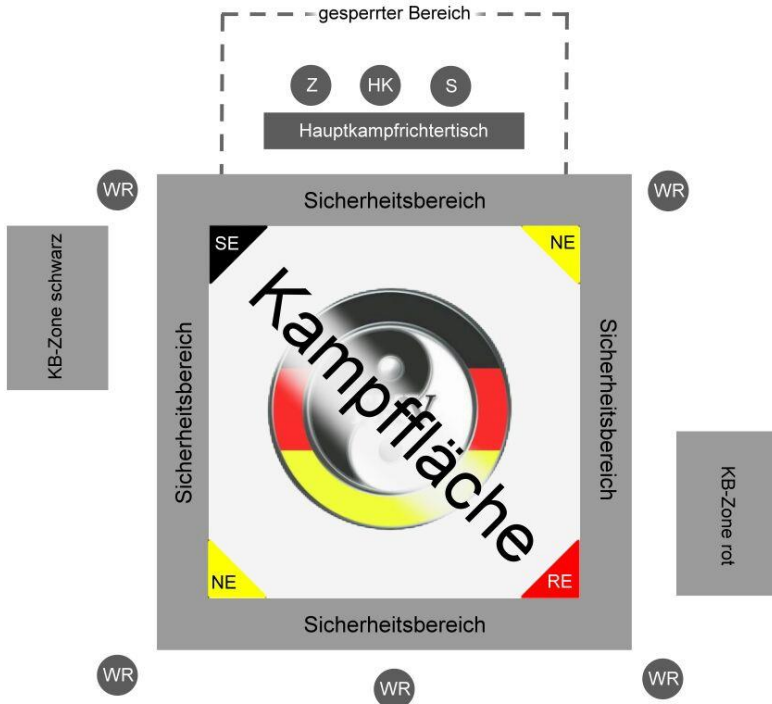
Lage: siehe Abbildung Kampffläche

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.

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 groben 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 Wirkungstreffer 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 Wiegen 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!!!

#### **Klasse C (Newcomer):**

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)

#### **Klasse B (Amateure):**

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter, kann mit Jochbeinschutz sein

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

#### **Klasse A („Profi“):**

ohne Kopfschutz

#### **Nur nach vorheriger Absprache:**

Kopfschutz (ohne Jochbeinschutz)

Referenzmodel:      Kopfschutz Shocklite (Kwon)

## 4.2 Faustschützer – Tape - Bandagen

Alle Vollkontaktklassen haben geschlossene Faustschützer mit einem Gewicht von 10oz und eine nicht scheuernde Oberfläche.

Alle Bereiche der Hände bzw. Finger dürfen nur einmal mit Tape beklebt werden. Die Boxbandage darf eine maximale Länge von 5 Metern haben.

## 4.3 Kampfweste - Brustschutz

### **C-Klasse (Newcomer):**

Jede handelsübliche Kampfsport(schutz)weste.

Referenzmodell: Körperschutzweste Wu Shu Double (Kwon)

### **B-Klasse (Amateure) und A-Klasse („Profi“) Frauen:**

Da in dieser Klasse keine Weste benutzt wird muss ein Frauenbrustschutz (Hardschalenschutz) angelegt werden.

Referenzmodell:            Damen Brustschutz Cool Guard (Kwon)  
                                  Damen Brustschutz Maxi Guard (Kwon)

## 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- Spansschutz

Es müssen Schienbein-Spansschützer aus einem Stück benutzt werden.

### **C-Klasse (Newcomer):**

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)

### **B-Klasse (Amateure):**

Wettkampf-Schützer (Socken mit dünner Polsterung)

Referenzmodell: S.undS.s. wie Stoff (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 von 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 dieser Handschützer oder Westen oder Hosen für die Kämpfer stellt, kann die farbliche Unterscheidung auch darüber stattfinden.

## 5. Kampfklassen

### 5.1 C - Klasse (Newcomer) bis 3 Siege (in C)

Die C-Klasse ist für Newcomer, also Neulinge, gedacht. Sie soll Vollkontaktfanfängern den Einstieg erleichtern, durch mehr Schutzausrüstung. Sie ist nur eine Vorstufe zur normalen Amateurklasse, welche der „Normalzustand“ von Kämpfern auf TKV Turnieren sein sollte.

Sie kann jederzeit übersprungen werden. Sie muss nach 3 Siegen, aber auch nach insgesamt 5 Kämpfen (z.B. 1 Sieg und 4 Niederlagen) verlassen werden, da auch bei Niederlagen Erfahrung gesammelt wird.

Es zählen alle Vollkontakt Stand-Up Kämpfe, auch aus anderen Verbänden und Kampfsportarten!!!

#### **Bekleidung:**

Die Wettkämpfer haben ein T-Shirt (auch ohne Ärmel) des eigenen Vereins und kurze Hosen (mit evtl. Sponsoren Werbung und/oder Schullogo) zu tragen.

#### **Ausrüstung:**

Kopfschutz mit Gesichtsgitter

Brustschutz

10 oz Handschützer

Zahnschutz

Schienbein-Spannschützer (Training oder Socken dick)

Unterleibschutz (unter der Kleidung)

Keine Schuhe!

#### **Kampfzeit:**

Vorkämpfe 2x2 Minuten an Turnieren

Finalkämpfe 3x2 Minuten an Turnieren

Pause 1 Minute

Bei Gleichstand: Eine Zusatzrunde (2 Minuten)

## **5.2 B – Klasse (Amateure) bis 10 Siege (in B)**

Die B-Klasse ist die normale anzustrebende Klasse auf TKV Turnieren! Mit ausreichend Schutzausrüstung, um Verletzungsgefahren zu minimieren, aber auch wenig genug Einschränkung, um mit Übersicht flexibel kämpfen zu können.

### **Bekleidung:**

Kurze Hose (evtl. Sponsor mit Werbung bzw. Schullogo).  
Bei Männern freier Oberkörper, bei Frauen Top frei wählbar!

### **Ausrüstung:**

Kopfschutz (Jochbeinschutz erlaubt)  
10 oz Handschützer  
Zahnschutz  
Schienbein-Spannschützer (Socken dünn)  
Unterleibschutz (unter der Kleidung)  
Keine Schuhe!

### **Kampfzeit:**

Vorkämpfe	3x2 Minuten an Turnieren
Finalkämpfe	3x2 Minuten an Turnieren
Pause	1 Minute
Bei Gleichstand:	Eine Zusatzrunde (2 Minuten)

## **6.2 A – Klasse („Profis“)**

Um die Leistungsunterschiede in der B-Klasse nicht zu groß werden zu lassen, werden dort Kämpfer mit mehr als 10 Siegen gesperrt und bekommen in der A-Klasse die Möglichkeit, sich auf hohem Niveau mit ähnlich erfahrenen Kämpfern zu messen.

Einzel- oder Galakämpfe sollten in dieser Klasse die Regel sein.

Die Schutzausrüstung kann daher in den Einzelfällen mit den beiden Starterseiten und dem Veranstalter abgesprochen werden. Da wir nicht wirklich Profikämpfer haben, die vom Kämpfen leben, haben wir

Verständnis, wenn der Wunsch nach Kopfschützern (ohne Jochbeinschutz) oder leichten Schienbeinschonern geäußert wird.

Da diese Kämpfe ein würdiger Abschluss für ein Turnier oder eine Kampf gala sind und jahrelanges Training und zeitintensive Vorbereitungsarbeit investiert wurden, sollte der Veranstalter anstreben, die Kämpfer mit Antritts- und Siegp rämien zu belohnen.

### **Bekleidung:**

Kurze Hose (evtl. Sponsor mit Werbung bzw. Schullogo).  
Bei Männern freier Oberkörper, bei Frauen Top frei wählbar!

### **Ausrüstung:**

10 oz Handschützer  
Zahnschutz  
Unterleibschutz (unter der Kleidung)  
Keine Schuhe!

### **Nur nach vorheriger Absprache:**

Kopfschutz (ohne Jochbeinschutz)  
Schienbein-Spannschützer (Socken dünn)

### **Kampfzeit:**

Galakämpfe	5x3 Minuten
Vorkämpfe	3x2 Minuten an Turnieren
Finalkämpfe	5x2 Minuten an Turnieren
Pause	1 Minute
Bei Gleichstand:	Eine Zusatzrunde (3 bzw. 2 Minuten)

## **5.4 Jugend-Erwachsene-Senioren / Männer-Frauen**

Im TKV dürfen Jugendliche die 16 oder 17 Jahre alt sind zusammen in der Jugendklasse kämpfen. Sie müssen die C-Klasse durchlaufen, können sie nicht überspringen.

Erwachsenenklassen gelten ab 18 Jahren.

Ab 40 Jahren werden Seniorenklassen angeboten. Diese sind jedoch freiwillig, man kann älter als 40 auch bei den Erwachsenen starten.

Alle Klassen werden für männliche und weibliche Kämpfer getrennt angeboten.

## 5.5 Gewichtsklassen

### **Bei den Männern:**

-60 kg, -65 kg, -72 kg, -79 kg, -86 kg, -93 kg und über 93 kg

### **Bei männlicher Jugend (16-17 Jahre):**

-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg und über 70 kg

### **Bei den Frauen:**

-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, und über 75 kg.

### **Bei weiblicher Jugend (16-17 Jahre):**

-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg und über 60 kg

Die Veranstalter der TKV-Turniere behalten sich vor, Gewichtsklassen zusammenzulegen. Es können Kämpfer immer nur in die nächst höhere Gewichtsklasse gehen (aufgrund zu weniger Teilnehmer in einer Gewichtsklasse).

## 6. Punkte

**1 Punkt:** Wirkungstreffer am Kopf oder Körper.

**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 absichtlich zu Boden gehen um dadurch eine größere Wirkung zu erzeugen 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

**3 Punkte:** Niederschlag

Wird der Gegner durch einen Wirkungstreffer an Kopf oder Körper zu Boden gebracht, gibt es insgesamt 3 Punkte (einen für den Treffer und 2 für den Niederschlag auf der Fläche).

Wird der Gegner durch einen Wirkungstreffer von der Plattform befördert gibt es insgesamt 3 Punkte (wird er z.B. nur geschoben dann wie oben genannt 2 Punkte)

## 7. Verbotene und erlaubte Techniken

In allen Klassen sind nun die gleichen Techniken verboten, bzw. erlaubt. Daher gibt es in der Trainingsvorbereitung keine Unterschiede zwischen den einzelnen Klassen (sie unterscheiden sich nur noch in der Schutzausrüstung und Erfahrung).

### 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

- 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

### **Wichtige Zusatzpunkte:**

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

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). Dies gilt ebenso beim Ausführen von Bodenfeger, d.h. es darf der Boden mit einem weiteren Körperteil für die Einleitung einer solchen Technik berührt werden

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 Kampfende**

### **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 3 Mal in einer Runde die Plattform verlässt
- 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 Turnieren vom TKV aus gesperrt! Erst danach darf er wieder kämpfen, muss aber ein ärztliches Attest vorlegen, was belegt, dass er wieder kämpfen darf.

## 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](http://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. Er ist sich daher bewusst, dass beim Vollkontaktkämpfen 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

In den Jugendkategorien können die Teilnehmer max. in die B-Klasse aufsteigen. Nach Vollendung des 18. Lebensjahres können die Jugendlichen dann in die A-Klasse.

Die B-Klasse kann nicht übersprungen werden.  
Die C-Klasse kann jederzeit übersprungen werden.

Wer einmal die C-Klasse übersprungen hat, muss in der B-Klasse bleiben!

Ausnahme: Wird ein Kämpfer in der C-Klasse für ein Turnier gemeldet, hilft auf diesem aber auf Anfragen des Veranstalters einmal in der B-Klasse aus, kann er danach wieder in der C-Klasse starten. Dies wird vor dem Turnier schriftlich festgehalten und vor dem Kampf von beiden Verantwortlichen und dem Veranstalter unterschrieben.

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, das 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

	C-Klasse	B-Klasse	A-Klasse
Kämpfe/Siege	Bis 3 Siege (in C)	Bis 10 Siege (in B)	frei
Runden Turnier Vorkämpfe	2 x 2 min	3 x 2 min	3 x 2 min
Finalkämpfe	3 x 2 min	3 x 2 min	3 x 2 min
Galakämpfe	3 x 2 min	3 x 2 min	5 x 2 min
Hosen	Kurz	Kurz	Kurz
Oberteil	T-Shirt o. Muscle-Shirt	ohne	ohne
Kopfschutz	mit Gitter	ohne Gitter (kann mit Jochbein)	ohne (nach Absprache mit, aber ohne Jochbein)
Kampfweste	mit	ohne	ohne
Brustschutz (Frauen)	optional	mit	mit
Schienbein	Training oder Socken dick	Socken dünn	ohne (nach Absprache mit Socken dünn)
Alle Klassen Handschuhe 10 oz			
Alle Klassen Bandagen und nur 1 Mal tapen			
Alle Klassen Mundschutz			
Alle Klassen Tiefschutz			

## 17. Tabelle Kategorieneinteilung und -kürzel

Altersklasse	Leistungsklasse	Erfahrung/Siege	Gewicht	Kategorie
Jungen 16+17	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-40	AMN40
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-45	AMN45
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-50	AMN50
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-55	AMN55
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	AMN60
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	AMN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-70	AMN70
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-75	AMN75
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-80	AMN80

Mädchen 16+17	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>80	AMNO
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-30	AFN30
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-35	AFN35
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-40	AFN40
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-45	AFN45
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-50	AFN50
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-55	AFN55
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	AFN60
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	AFN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-70	AFN70
Jungen 16+17	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>70	AFNO
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-40	AMC40
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-45	AMC45
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-50	AMC50
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-55	AMC55
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	AMC60
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	AMC65
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-70	AMC70
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-75	AMC75
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-80	AMC80
Mädchen 16+17	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>80	AMCO
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-30	AFC30
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-35	AFC35
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-40	AFC40
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-45	AFC45
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-50	AFC50
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-55	AFC55
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	AFC60
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	AFC65
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-70	AFC70
Männer ab 18	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>70	AFCO
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	MN60



	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	MN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-72	MN72
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-79	MN79
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-86	MN86
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-93	MN93
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>93	MNO
Frauen ab 18	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-50	FN50
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-55	FN55
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	FN60
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	FN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-70	FN70
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-75	FN75
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>75	FNO
Männer ab 18	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	MC60
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	MC65
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-72	MC72
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-79	MC79
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-86	MC86
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-93	MC93
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>93	MCO
Frauen ab 18	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-50	FC50
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-55	FC55
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	FC60
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	FC65
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-70	FC70
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-75	FC75
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>75	FCO
Männer ab 18	A-Klasse ("Profis")		-60	MB60
	A-Klasse ("Profis")		-65	MB65
	A-Klasse ("Profis")		-72	MB72
	A-Klasse ("Profis")		-79	MB79
	A-Klasse ("Profis")		-86	MB86

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

	A-Klasse ("Profis")		-93	MB93
	A-Klasse ("Profis")		>93	MBO
Frauen ab 18	A-Klasse ("Profis")		-50	FB50
	A-Klasse ("Profis")		-55	FB55
	A-Klasse ("Profis")		-60	FB60
	A-Klasse ("Profis")		-65	FB65
	A-Klasse ("Profis")		-70	FB70
	A-Klasse ("Profis")		-75	FB75
	A-Klasse ("Profis")		>75	FBO
Männer ab 40	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	SMN60
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	SMN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-72	SMN72
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-79	SMN79
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-86	SMN86
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-93	SMN93
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>93	SMNO
Frauen ab 40	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-50	SFN50
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-55	SFN55
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-60	SFN60
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-65	SFN65
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-70	SFN70
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	-75	SFN75
	C-Klasse (Newcomer)	5 Kämpfe / 3 Siege	>75	SFNO
Männer ab 40	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	SMC60
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	SMC65
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-72	SMC72
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-79	SMC79
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-86	SMC86
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-93	SMC93
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>93	SMCO
Frauen ab 40	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-50	SFC50
	B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-55	SFC55

B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-60	SFC60
B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-65	SFC65
B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-70	SFC70
B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	-75	SFC75
B-Klasse (Amateure)	10 Siege in C-Klasse	>75	SFCO