

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



TKV - Regelwerk:

Vollkontakt

Ablauf, Bewertungskriterien
und Punktevergabe
traditioneller Kung Fu Wettbewerbe

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

TKV-Regelwerk - Vollkontakt
1.Auflage, 2010
©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland e.V.

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 Januar 2010

1. Einführung	4
2. Wettkampffläche	5
3. Schiedsrichter	6
3.1 Einsatzbereiche/ Ausbildung	
3.1.1 TKV D-Lizenz	
3.1.2 TKV C-Lizenz	
3.1.3 TKV B-Lizenz	
3.1.4 TKV A-Lizenz	
3.2 Aufgaben Schiedsrichter	7
3.2.1 Punktegeber	
3.2.2 Ringrichter	
3.2.3 Hauptkampfrichter	8
4. Ablauf	9
5. Ausrüstung	10
5.1 Kopfschutz	
5.2 Faustschützer	
5.3 Brustschutz	11
5.4 Tiefschutz	
5.5 Schienbein- Spannschutz	
6. Kampfklassen	12
6.1 Newcomer	
6.2 Amateure B	13
6.3 Amateure A	14
7. Punkte	15
8. Vorzeitiges Kampfende	
9. Coaching	16
10. Gewichtsklassen	
11. Ermahnung & Verwarnung	
12. Disqualifikation	17
13. Beschwerden	
14. Sporttauglichkeit	
15. Zusammenfassung	18

1. Einführung

Um qualitativ hochwertige Turniere zu organisieren und faire sowie sichere Wettkämpfe zu veranstalten, sind ein einheitliches Regelwerk und gut ausgebildete Schiedsrichter unerlässlich.

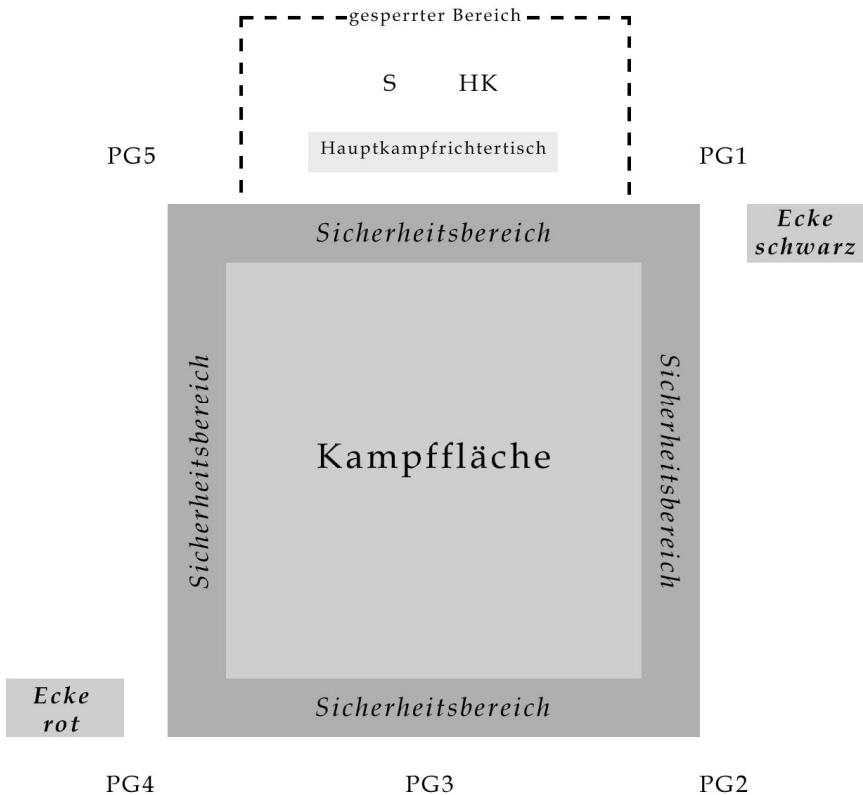
In erster Linie bedeutet dies Austausch und Information untereinander.

Um eine TKV Schiedsrichterlizenz zu erhalten, ist eine Mitgliedschaft im TKV nicht erforderlich!

Es geht vielmehr darum, auf Turnieren gemeinsam durch ein einheitliches Reglement fair zu bewerten und Austausch und Erhalt des traditionellen Kung Fu zu fördern.

2. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche besteht entweder aus einem Quadrat von 64 m² oder aus einem Kreis mit einem Durchmesser von 9 m.



HK = Hauptkampfrichter, S = Schreiber,
PG 1- 5 = Punktegeber

3. Schiedsrichter

3.1 Einsatzbereiche / Ausbildung

3.1.1 TKV D-Lizenz

Ausbildung: 2 Schiedsrichter-Basisseminare oder langjährige Schiedsrichtererfahrung auf TKV Turnieren

Punktegeber

Leichtkontakt Kinder & Jugendliche

Zeitnehmer, Schreibern und Helfer

Vollkontakt

3.1.1 TKV C-Lizenz

Ausbildung: Ringschiedsrichterseminar sowie mehrere Turniere als Punktegeber im Leichtkontakt

Ringrichter

Leichtkontakt Kinder & Jugendliche

Punktegeber

Vollkontakt

3.1.3 TKV B-Lizenz

Ausbildung: Hauptkampfrichterseminar sowie mehrere Turniere als Ringrichter

Hauptkampfrichter

Leichtkontakt Kinder & Jugendliche

Ringrichter

Vollkontakt

3.1.4 TKV A-Lizenz

Ausbildung: Zweites Hauptkampfrichterseminar, mehrere Turniere als Hauptkampfrichter Leichtkontakt und Ringrichter Vollkontakt

Hauptkampfrichter

Leicht- und Vollkontakt

3.2 Aufgaben Schiedsrichter

Die Schiedsrichter arbeiten während des Wettkampfs als Team zusammen!

3.2.1 Punktegeber D oder C-Lizenz

Vor Beginn des Kampfes kontrollieren die Punktegeber die Schutzausrüstung der Kämpfer und ggf. deren Markierungen (Farbschärpen).

Die Aufgabe der Punktegeber ist die Wirkungstreffer und Strafpunkte beider Kämpfer innerhalb einer Runde mit den Klickern zu ermitteln.

Die Strafpunkte des Kämpfers werden diesem nicht abgezogen, sondern dem Gegner gutgeschrieben. Am Ende der Runde geben sie nach Aufforderung durch den Ringrichter den Rundengewinner bekannt.

Außerdem achten Sie während des Kampfes darauf, dass die Coaches und Betreuer die Regeln einhalten.

Nach Ende des Kampfes achten die jeweiligen Punktegeber darauf, dass die Kämpfer rechtzeitig und angemessen gekleidet zur Urteilsverkündung erscheinen und ggf. ihre Markierungen zurückgeben.

3.2.2 Ringrichter (C oder B-Lizenz)

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.

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 ist alleinige Ermessenssache des Ringrichters.

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. Wenn einer oder beide Kämpfer zu Boden gehen, die Kampffläche verlassen oder verwarnt werden zeigt der Ringrichter vor Fortsetzung des Kampfes den Punktegebern, an wie diese Situation zu werten ist.

Nur in diesen Situationen, stellt der Ringrichter die Kämpfer wieder auf ihre Startpositionen. Bei allen anderen Unterbrechungen setzt er den Kampf da fort, wo er ihn angehalten hat.

3.2.3 Hauptkampfrichter (B oder A-Lizenz)

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.

Seine Aufgabe besteht darin, alle anderen Schiedsrichter sowie die beiden Ecken zu überwachen. Er führt die Kampflisten und merkt sich wie häufig die Kämpfer die Fläche verlassen, niedergeschlagen oder verwarnt werden.

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

4. Ablauf

Nach Aufruf der Kategorie finden sich die Schiedsrichter und Starter zügig an der Kampffläche ein.

Der Hauptkampfrichter oder der Hallensprecher rufen die Starter aus. Auf Anweisung des Hauptkampfrichters ruft der Ringrichter die Kämpfer auf die Fläche. Der Ringrichter lässt die Kämpfer erst den Hauptkampfrichter angrüßen, dann grüßen die Kämpfer einander. 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 fordert er die Punktegeber auf, die Wertungen abzugeben. Dann wartet er bis der Hauptkampfrichter den Rundengewinner bekannt gibt und zeigt Diesen durch heben des jeweiligen Arms an.

Nach Ende des Kampfes schickt der Ringrichter die Kämpfer wieder in Ihre Ecken

Zur Urteilsverkündung holt der Ringrichter die Kämpfer wieder auf die Fläche und gibt nach Aufforderung durch den Hauptkampfrichters den Sieger bekannt.

5. Ausrüstung

5.1 Kopfschutz

Newcomer:

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

Referenzmodell: *Kopfschutz Black Line CE (Kwon)*

Amateure B:

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter

Referenzmodell: *Kopfschutz Black Line CE (Kwon)*

Amateure A:

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter und ohne Jochbeinschutz

Referenzmodell: *Shocklite Kopfschutz CE (Kwon)*

5.2 Faustschützer – Tape - Bandagen

Alle Vollkontaktklassen: Die geschlossenen Faustschützer müssen ein Gewicht von 10oz und eine nicht scheuernde Oberfläche haben.

Alle Bereiche der Hände bzw. Finger dürfen nur einmal mit Tape beklebt werden.

Bandagen sind erlaubt.

5.3 Brustschutz

Ein Brustschutz wird ausschließlich in der Newcomer-Klasse verwendet. Hier sind alle vom Hersteller für Vollkontakt zugelassenen Westen erlaubt.

Referenzmodell: *Wu Shu Double (Kwon)*

5.4 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 gehen.

5.5 Schienbein- Spannschutz

In allen Klassen müssen die Schienbein- Spannschützer aus einem Stück sein.

Newcomern und Amateure Sportklasse: Hier werden Modelle mit dicker Schaumstoffpolsterung verwendet.

Referenzmodell: *Schienbeinschutz Muay Thai (Kwon)*

Amateure Kampfklasse: Hier werden dünnere Modelle verwendet.

Referenzmodell: *Schienbein- und Spannschützer Stoff CE (Kwon)*

6. Kampfklassen

6.1 Newcomer

Bekleidung

Die Wettkämpfer haben stilistische Kleidung (T-Shirt des eigenen Vereins und lange Hose mit geschlossenen Beinen) zu tragen. Es dürfen keine Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe an den Hosen sein.

Ausrüstung

Für die Kämpfe müssen eigene Handschützer und Kopfschutz mit Gesichtsgitter, Brustschutz, Schienbein-Spannschützer sowie Unterleibschutz getragen werden. Der Tiefschutz muss unter der Kleidung getragen werden. Keine Schuhe!

Kampfzeit

Vor- & Finalkämpfe 2 x 2 Minuten

Pause 1 Minute

Bei Gleichstand: Eine Zusatzrunde (2 Minuten)

Verbotene Techniken

-Knie- und Ellenbogentechniken

-Kopfstöße

-Angriffe jeglicher Art auf die Gelenke

-Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf

-Angriffe gegen den Kopf, solange dieser festgehalten wird

-Nachschlagen

-Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten

-Beschimpfungen, provozierendes Verhalten

-Mehr als 10 Sekunden Passivität

Bei verbotenen Techniken erfolgt eine Verwarnung!

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

6.2 Amateure B

Bekleidung

Kurze schwarze Hose ohne Aufschrift (Ausnahme: Herstellerlogo).

Die T-Shirts werden vom Veranstalter gestellt.

Ausrüstung

Handschützer, Kopfschutz mit Gesichtsgitter, Schienbein-Spannschützer sowie Unterleibschutz. Der Tiefschutz muss unter der Kleidung getragen werden. Keine Schuhe!

Kampfzeit

Vor- & Finalkämpfe 3 x 2 Minuten

Pause 1 Minute

Bei Gleichstand: Eine Zusatzrunde (2 Minuten)

Verbotene Techniken

- Kopfstöße, Ellenbogentechniken
- Treten oder Schlagen gegen Gelenke
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf
- Alle Angriffe zum Kopf solange dieser festgehalten wird
- Nachschlagen
- Anweisungen des Schiedsrichter nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Mehr als 10 Sekunden Passivität

Bei verbotenen Techniken erfolgt eine Verwarnung!

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

6.3 Amateure A

Bekleidung

Freier Oberkörper, kurze Hosen in schwarz und rot ohne Beschriftung (Ausnahme: Schulname oder Schullogo).

Ausrüstung

Handschützer, Kopfschutz ohne Gesichtsgitter und ohne Jochbeinschutz, Zahnschutz, Schienbein-Spannschützer aus Stoff in schwarz oder rot, Ellenbogenschützer sowie Unterleibschutz. Der Tiefschutz muss unter der Kleidung getragen werden. Keine Schuhe

Kampfzeit

Vor- & Finalkämpfe 3 x 2 Minuten

Pause 1 Minute

Bei Gleichstand: Eine Zusatzrunde (2 Minuten)

Verbotene Techniken

- Kopfstöße
- Treten oder Schlagen gegen Gelenke
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib und Kehlkopf
- Alle Angriffe zum Kopf solange dieser festgehalten wird
- Nachschlagen
- Anweisungen des Schiedsrichter nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Mehr als 10 Sekunden Passivität

Bei verbotenen Techniken erfolgt eine Verwarnung!

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

7. Punkte

Punkte

1 Punkt: Treffer am Kopf oder Körper

1 Punkt: den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen und zu kontrollieren

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

2 Punkte: den Gegner von der Plattform bringen

3 Punkte: Niederschlag

Wird der Gegner durch einen Treffer an Kopf oder Körper von der Plattform oder zu Boden gebracht, gibt es insgesamt 3 Punkte (Einen für den Treffer und 2 für das herbeigeführte Verlassen der Fläche)

Wenn einer oder beide Kämpfer zu Boden gehen oder die Kampffläche verlassen, zeigt der Ringrichter vor Fortsetzung des Kampfes, den Punktegebern an, wie diese Situation zu werten ist.

8. Vorzeitiges Kampfende

Der Kampf endet vorzeitig:

-wenn einer der Kämpfer durch Schlagwirkung zu Boden geht und vom Ringrichter bis "10" ausgezählt wird.

-nach 3maligem Verlassen der Wettkampffläche (Gegner bleibt stehend auf der Wettkampffläche)

-nach 3 Niederschlägen in einer Runde

9. Coaching

In der Ringecke dürfen sich maximal 2 Personen aufhalten, ein Trainer und ein Betreuer. Von diesen Beiden darf nur Trainer dem Kämpfer technische Anweisungen geben. Die Anweisungen sollten möglichst kurz, und in Tonfall und Inhalt gesittet sein.

10. Gewichtsklassen

Folgende Gewichtsklassen gelten für alle Vollkontaktwettbewerbe:

Bei den Männern

-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, -95 kg und über 95 kg

Bei den Frauen

-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg und über 80 kg.

Die Veranstalter der TKV-Turniere behalten sich vor, Gewichtsklassen zusammenzulegen.

11. Ermahnung & Verwarnung

Der Ringrichter kann bei kleineren oder unbeabsichtigten Regelverstößen (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 Einem und drei Punkten abziehen. Der Ringschiedsrichter entscheidet nach eigenem Ermessen wie viele Punkte er abzieht.

12. Disqualifikation

Ein Kämpfer wird disqualifiziert:

- wenn er drei Mal in einem Kampf verwarnt wurde
- bei Nichterscheinen auf der Kampffläche nach drittem Aufruf
- nach grober Regelwidrigkeit

13. Beschwerden

Proteste müssen innerhalb von 30 Minuten am Hauptkampfrichtertisch vorgebracht werden. Die endgültige Entscheidung trifft im Härtefall der Turnierveranstalter nach Absprache mit dem Hauptkampfrichter und ggf. dem Ringrichter und Punktegebern.

14. Sporttauglichkeit

Teilnehmen können nur Personen die das 18. Lebensjahr vollendet haben und die ein ärztliches Attest vorlegen, welches die uneingeschränkte Sporttauglichkeit nachweist und nicht älter als 2 Monate ist. (Nachweise müssen am Turniertag abgegeben werden, ansonsten ist keine Teilnahme möglich)

15. Zusammenfassung

Kleidung

	Newcomer	Amateure B	Amateure A
Unterkörper	Lange Hose	Kurze, schwarze Hose	Kurze, schwarze oder rote Hose
Oberkörper	Schul T-Shirt	wird gestellt	-

In allen Klassen wird ohne Schuhe gekämpft

Ausrüstung

	Newcomer	Amateure B	Amateure A
Kopfschutz	Mit Visier	Mit Visier	Ohne Visier
Brustschutz	Ja	-	-
Schienbeins	dicke Polsterung	dicke Polsterung	dünne Polsterung

Du bei Amateuren Kampf wird ein Mundschutz getragen!

Verbotene Techniken

Newcomer	Amateure B	Amateure A
Kniestöße	-	-
Ellenbogenstöße	Ellenbogenstöße	-
-Kopfstöße -Halten des Visiers; -Angriffe auf die Gelenke -Angriffe gegen Hinterkopf, Wirbelsäule, Unterleib & Kehlkopf -Angriffe gegen den Kopf, solange dieser festgehalten wird -Nachschlagen -Anweisungen des Schiedsrichter nicht Folge leisten -Beschimpfungen, Provozierendes Verhalten -Mehr als 10 Sekunden Passivität		

www.tkv-deutschland.de

