

Regelwerk

Softwaffen

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 den Softwaffenkampf (Softstick und Paddelstick)

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.

Beschreibung – Softwaffen soll den gefahrlosen Kampf mit Kung Fu Waffen ermöglichen. Techniken können wuchtig und blitzartig ausgeführt werden, ohne den Gegner zu verletzen. Es schult das Auge und die Reaktionsgeschwindigkeit der Kämpfer. Softwaffenkampf dient als Vorstufe auf den Kampf mit Holz- oder Metallwaffen. Zusätzlich sind Tritt- und Schlagtechniken erlaubt. Anzumerken sei, dass Tritt- und Schlagtechniken bis 15 Jahre nur als Leichtkontakttechniken erlaubt sind. Hier gelten analog unsere Leichtkontaktregeln.

Stand Februar 2023

TKV-Regelwerk – Softwaffen

1. Auflage, 2023

©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband
Deutschland

Inhaltsverzeichnis:

1. Wettkampffläche	4
1.1 Plattform	4
1.2 Markierungen	4
1.3 Kämpfer-Betreuer-Zone (KB-Zone)	4
1.4 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 Tiefschutz	10
4.3 Kämpferunterscheidung	10
5. Kampfklassen	11
5.1 Altersklassen	11
5.2 Größenklassen	11
5.3 Männer - Frauen	11
6. Punkte	12
7. Verbotene und erlaubte Techniken	15
8. Vorzeitiges Kampfbende	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

1.1 Matten / Hallenboden

Es sind zwei Arten von Wettkampfflächen erlaubt: Mattenfläche oder abgesteckter Hallenboden. Die Fläche beträgt mindestens 5 x 5 m, höchstens 7 x 7 m.

1.2 Markierungen

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

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

1.3 Kämpfer–Betreuer-Zone (KB-Zone)

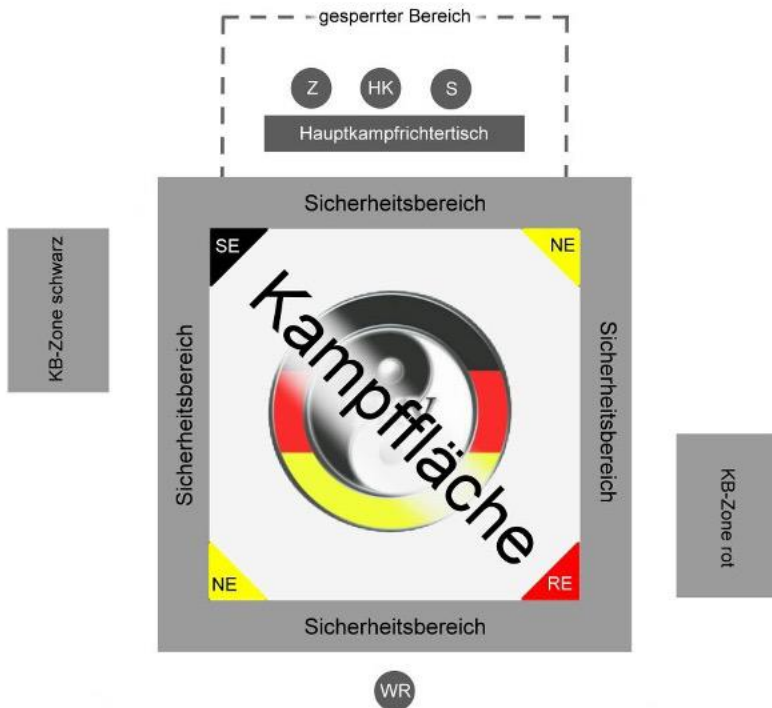
Lage: siehe Abbildung Kampffläche

Ring: 2 Stühle

Kampffläche: 3 Stühle

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

1.4 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 bewacht 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 Verlassen der Fläche, 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 Leichtkontaktwettbewerbs 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

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

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

4.2 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.

4.3 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 Softkampf 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.

5.1 Altersklassen

- E – Jugend (6 – 7 Jahre)
- D – Jugend (8 – 10 Jahre)
- C – Jugend (11 – 13 Jahre)
- B – Jugend (14 – 15 Jahre)
- A – Jugend und Erwachsene (ab 16 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

2 Punkt: Treffer des Gegners durch die Softwaffe, Hand- oder Fußtechnik am Kopf oder Oberkörper (ohne Arm und Bein).

1 Punkt: Treffer des Gegners durch die Softwaffe an Arm oder Bein.

Es obliegt einzig dem Ringrichter, den Kampf bei einer eindeutigen oder finalen Technik zu unterbrechen (analog dem Pointfighting). Ferner wird der Kampf bei unkontrollierten Techniken unterbrochen.

7. Verbotene und erlaubte Techniken

In allen Softwaffenklassen sind die gleichen Techniken verboten, bzw. erlaubt. Daher gibt es in der Trainingsvorbereitung keine Unterschiede zwischen den einzelnen Klassen

Einziger Unterschied ist, dass Kinder und Jugendliche bis 15 Jahren ihre Schlag- und Tritttechniken nur im Leichtkontakt, d.h. ohne Wirkungstreffer ausführen dürfen.

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

Würfe sind generell nicht erlaubt! Die Einteilung der Kategorien erfolgt auf Basis von Größe und nicht Gewicht. Dies ist aber ein entscheidendes Kriterium für einen Wurf. Vom Ringrichter ist darauf zu achten, dass der Kampf bei einem Clinch sofort zu unterbrechen ist.

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 (Piff)
- Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten
- Beschimpfungen, provozierendes Verhalten
- Mehr als 10 Sekunden Passivität (beim ersten Mal erfolgt nur eine Ermahnung)

Wichtige Zusatzpunkte:

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

Der Ringrichter zeigt an, ob 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 ein Kämpfer mehr als 5 Mal in einer Runde die Plattform verlässt (Flucht, nicht schieben), 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 Getroffene 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. Zeiten

Runden Turnier Vorkämpfe	2 x 1 min (wenn = dann 3. Runde)
Finalkämpfe	2 x 1 min (wenn = dann 3. Runde)

17. Kategorieneinteilung und -kürzel

Ge- schlecht	Klasse	Alter	Größe (cm)	Kategorie
M/F	S	6-9	-90	S90
	S	6-9	-100	S100
	S	6-9	-110	S110
	S	6-9	-120	S120
	S	6-9	+120	S120+
	S	10-13	-130	S130
	S	10-13	-140	S140
	S	10-13	-150	S150
	S	10-13	+150	S150+