

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 Shuai Jiao

Wettkampf und Schiedsrichterausbildung

TKV-Regelwerk Shuai Jiao

Version 1.2-SJ, 2023f

Verfasser: Andreas Moog

©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland

Einleitung

Das vorliegende Regelwerk Version 1.2-SJ, 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 Shuai Jiao Wettkämpfe 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 Shuai Jiao Wettkämpfe sollen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen die Möglichkeit bieten sich im sportlichen Wettkampf zu messen, Erfahrungen im Shuai Jiao zu sammeln und sich weiter zu entwickeln.

Ziel der Shuai Jiao Wettkämpfe ist es den Gegner zu Boden zu bringen, daher wird auf Schlag- und Tritttechniken verzichtet. Vielmehr gilt es, unter Verwendung aller erlaubter Techniken, die Balance des Gegners zu stören, sich Möglichkeiten zu erringen, den richtigen Zeitpunkt zu erkennen sowie Techniken gezielt einzusetzen. Hierfür werden beispielsweise Würfe, Feger, Stoß-/ Schubtechniken oder Druckpunktmanipulation eingesetzt.

Eine gute Vorbereitung mit Fleiß und Elan schafft dabei die Basis um nach jedem Kampf den Zugewinn an Erfahrung mitzunehmen und als Person und Kämpfer zu wachsen und sich stetig weiter entwickeln zu können.

Sportliche Fairness gegenüber anderen Teilnehmern ist eine Grundvoraussetzung zur Teilnahme an Wettkämpfen des TKV.

Stand September 2023

TKV-Regelwerk Shuai Jiao

Version 1.2-SJ, 2023f

Verfasser: Andreas Moog

©Traditioneller Kung Fu, Drachen- und Löwentanz Verband Deutschland

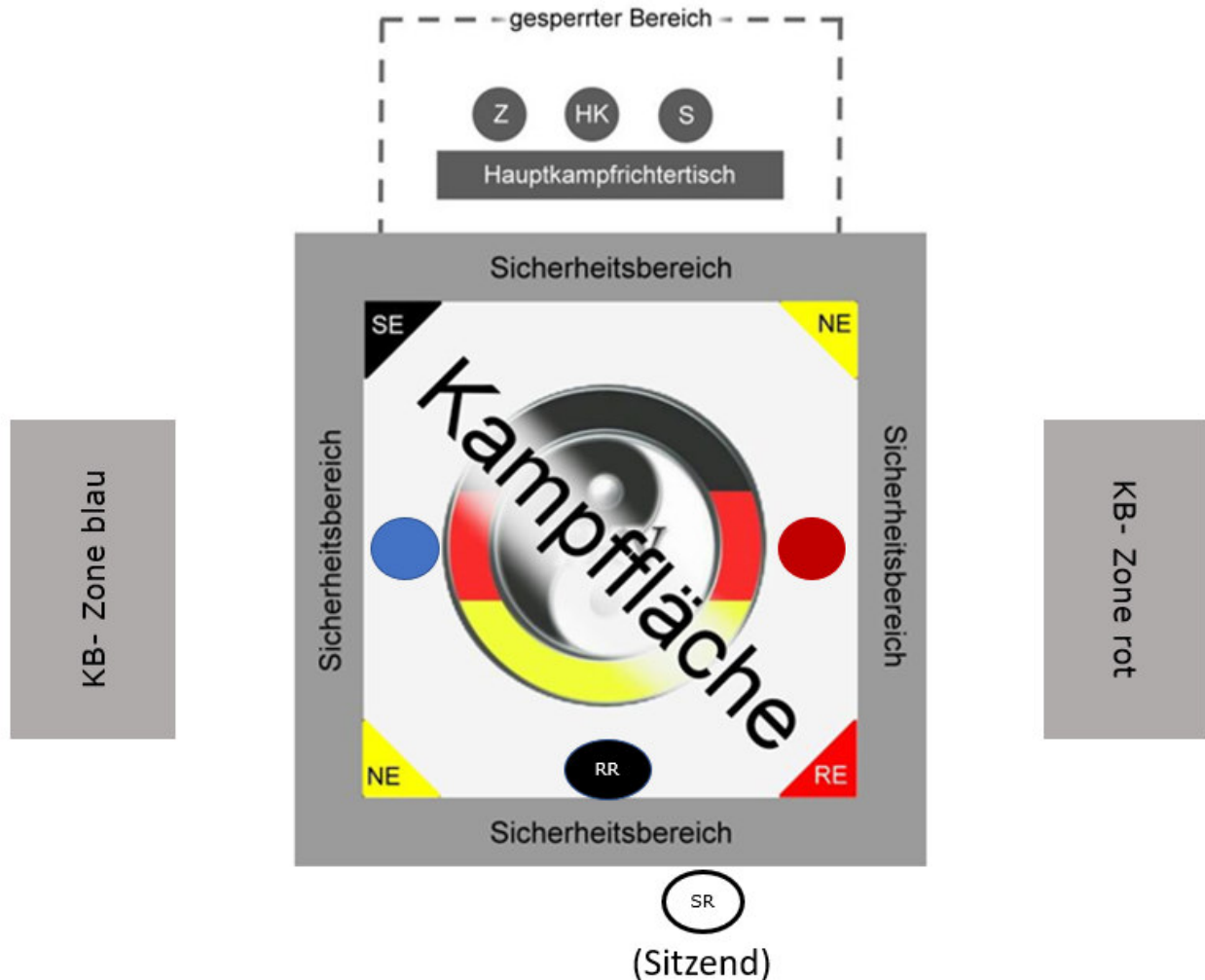
Inhaltsverzeichnis

1	Wettkampffläche	3
1.1	Abbildung Kampffläche	3
1.2	Wettkampffläche	3
1.3	Markierungen	4
1.4	Kämpfer-Betreuer-Zone (KB-Zone)	4
2	Schiedsrichter und Helfer	4
2.1	Hauptkampfrichter	4
2.2	Ringrichter	5
2.3	Seitenrichter	6
2.4	Schreiber	7
2.5	Zeitnehmer	7
3	Ablauf.....	7
4	Runden/Dauer/Pause/Ruhezeiten	9
5	Ausrüstung.....	9
5.1	Uniform	9
5.2	Schutzausrüstung	10
5.3	Kämpferunterscheidung	11
6	Erlaubte Techniken	11
7	Nicht erlaubte Techniken / Verhalten.....	12
8	PUNKTE	12
9	Ermahnung & Verwarnung.....	13
9.1	Ermahnungen	13
9.2	Verwarnungen	13
10	Disqualifikation	14
11	Coaching.....	14
12	Doping.....	14
13	Beschwerden	14
14	Sporttauglichkeit/Teilnahmeberechtigung	15
15	Sonstiges	15
16	Kampfklassen	16
16.1	Gewichtsklassen	16
17	Tabelle, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung	16

1 WETTKAMPFFLÄCHE

Die Wettkampffläche besteht aus einer offenen Plattform/Fläche ohne Begrenzung (Seile)

1.1 Abbildung Kampffläche



1.2 Wettkampffläche

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).

Bei TKV-Hauptturnieren sollte die Wettkampffläche erhöht sein, kann in Ausnahmefällen jedoch ebenerdig als reine Mattenfläche aufgebaut werden. Die Bodenmatten auf der Wettkampffläche sollen die Eigenschaft haben, den Aufschlag beim Fall zu mildern. Der Sicherheitsbereich (2 Meter Breite) muss mit „Fallmatten“ umschlossen sein. Je höher die Plattform ist, desto dicker muss die Mattenstärke und Dämpfeigenschaften der Matten im Sicherheitsbereich sein.

1.3 Markierungen

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

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

Kampffläche: 3 Stühle

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

2 SCHIEDSRICHTER UND HELFER

2.1 Hauptkampfrichter

Voraussetzungen:

Lebensalter: mind. 32 Jahre

Kung Fu Erfahrung: mind. 10 Jahre

Ausbildung: Gültige GSJV-Lizenz (Shuai Jiao)

- Verlängerung der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im Gültigkeitszeitraum an Shuai Jiao Wettkämpfen des TKV oder ESJU, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV/ GSJV-Schiedsrichterseminar (Shuai Jiao)

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 kontrolliert das Führen der Kampflisten und -bäume, das Zählen, der Verwarnungen und der Punkte. Bei unterschiedlichen Punktwertungen des Ringrichters und des Seitenrichters entscheidet er über die Punktevergabe.

Er bestimmt über den Einsatz und Tausch des Ringrichters und des Seitenrichters.

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

2.2 Ringrichter

Voraussetzungen:

Lebensalter:	mind. 25 Jahre
Kung Fu Erfahrung:	mind. 7 Jahre
Ausbildung:	Gültige GSJV-Lizenz (Shuai Jiao)

- Verlängerung der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im Gültigkeitszeitraum an Shuai Jiao Wettkämpfen des TKV oder ESJU, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV/ GSJV-Schiedsrichterseminar (Shuai Jiao)

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

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.

Der Ringrichter unterbricht den Kampf:

- Um Punkte an den jeweiligen Kämpfer zu vergeben, indem er in der Mitte der Kampffläche durch heben der Hand (Rot oder Blau) seine Wertung anzeigt. Stimmt diese mit der des Seitenrichters überein, vergibt er die Punkte durch heben der entsprechenden Hand (90°) nach vorne in Richtung des Hauptkampfrichtertisches, und zeigt die entsprechende Punktezahl (1-3) an in Kombination mit einer verbalen Punktevergabe (Farbe des Kämpfers und Punktzahl).
- Bei Regelverstößen um Ermahnungen (ohne Wertung) oder Verwarnungen (mit Wertung) an den jeweiligen Kämpfer auszusprechen, indem er in der Mitte der Kampffläche durch heben der Hand (Rot oder Blau) nach oben, den entsprechenden Punkteabzug (1-3) anzeigt.
- Bei Verletzungen eines Kämpfers, Korrektur der Uniform oder Geräteausfall sowie ärztlichen Rat einzuholen oder sonstiger relevanter Störungen des Kampfablaufs
- Passivität der Kämpfer
- Bei Aufgabe eines Kämpfers
- Bei Runden- oder Kampfbende.

Die Höhe des Punktabzugs bei einer Verwarnung (1-2 Punkte) ist alleinige Ermessenssache des Ringrichters. Er kann den Wettkämpfer bei grobem Regelverstoß sofort disqualifizieren.

Der Ringrichter versucht den Kampf so zu leiten, dass Unterbrechungen des Kampfes zur Punktevergabe, Verwarnungen etc. so kurz wie möglich sind.

Bei Unterbrechungen wie Ermahnungen wird der Kampf dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde. Im Bereich der Kampfflächenbegrenzung kann der Kampfbereich um einen Meter in Richtung Flächenmitte geführt werden. Bei allen anderen Unterbrechungen werden die Kämpfer wieder auf die Startposition geführt.

Bei Verletzung eines Kämpfers zeigt er dessen Gegner an, sich in die neutrale Ecke zu begeben, mit Blick vom Gegner abgewandt. Ein Coaching ist auf dieser Position nicht erlaubt.

Er darf jederzeit mit dem Hauptkampfrichter Rücksprache halten.

2.3 Seitenrichter

Voraussetzungen:

Lebensalter:	mind. 21 Jahre
Kung-Fu Erfahrung:	mind. 5 Jahre
Ausbildung:	Gültige GSJV-Lizenz (Shuai Jiao)

- Verlängerung der Lizenz durch Nachweis von mehreren Einsätzen als Schiedsrichter im Gültigkeitszeitraum an Shuai Jiao Wettkämpfen des TKV oder ESJU, oder
- Verlängerung durch Teilnahme an einem TKV/ GSJV-Schiedsrichterseminar (Shuai Jiao)

Der Seitenkampfrichter sitzt gegenüber des Hauptkampfrichtertisch (Siehe Punkt 1.1), am anderen Ende der Wettkampffläche. Die Aufgabe des Seitenrichters ist die Unterstützung des Ringrichters bei der Punktevergabe. Er beobachtet den Kampf vom Mattenrand, außerhalb des Sicherheitsbereichs, aus.

- Bei einer abweichenden Einschätzung zur Höhe der Punktevergabe des Ringrichters, zeigt der Seitenrichter unmittelbar nach der Wertung des Ringrichters, seine Wertung an.

- Stimmt der Ringrichter der Bewertung des Seitenrichters zu, erfolgt die Punktevergabe entsprechend der Wertung des Seitenrichters.
- Stimmt der Ringrichter der Bewertung des Seitenrichters nicht zu, entscheidet der Hauptkampfrichter über die Höhe der Punktevergabe.

2.4 Schreiber

Der Schreiber sitzt neben den Hauptkampfrichter.

Er führt die Kampflisten und Kampfbäume, inklusive bedienen der Klapptafeln (oder digitales Medium) zur Punktevergabe und der Verwarnungen. Jegliche Bedienung erfolgt unter Aufsicht/ Anweisung des Hauptkampfrichters.

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 unter Aufsicht des Hauptkampfrichters.

3 ABLAUF

Das Wiegen 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 Wiegen der Teilnehmer wird in der Ausschreibung der Veranstaltung angegeben. Danach werden die Kampflisten erstellt. Ein Aushang der Kampflisten kann zur Information an einer allgemein zugänglichen Stelle erfolgen.

Vor dem Beginn des Shuai Jiao Wettbewerbs 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.

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.).

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 (Siehe Punkt 1.1). 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 Ablauf der Pause (30 Sek.) werden die Kämpfer durch den Ringrichter aufgefordert, die Startposition auf der Wettkampffläche wieder einzunehmen.

Am Ende eines Kampfes sollten beide Kämpfer auf ihren jeweiligen Startpositionen stehen und warten bis das Ergebnis des Kampfes angezeigt wird.

Nach Auswertung der Punkte wird der Sieger des Kampfes bestimmt. Der Kämpfer mit der höchsten Punktzahl am Ende eines Kampfes wird zum Sieger erklärt; oder der Kämpfer der während eines Kampfes einen Vorsprung von 8 Punkten zu seinem Gegner aufbaut (TKO).

Im Falle eines Unentschiedens wird wie folgend vorgegangen/bewertet:

Es wurden keine Punkte erzielt

- Einminütige Verlängerungsrunde (der erste Punkt entscheidet)
- Der technisch aktivste Teilnehmer wird durch Schiedsrichter Entscheidung zum Sieger bestimmt.

Es wurden Punkte erzielt

- Einminütige Verlängerungsrunde (der erste Punkt entscheidet)
- Welcher Teilnehmer hat mehr/weniger oder keine Verwarnung
- Der technisch aktivste Teilnehmer wird durch Schiedsrichter Entscheidung zum Sieger bestimmt.

Nach Auswertung der Punkteergebnisse erfolgt die Urteilsverkündung. Durch den Hauptkampfrichter wird das Ergebnis mittels heben der entsprechenden Fahne (Rot oder Blau) angezeigt. Anschließend zeigt der Ringrichter den Sieger durch heben seines Arms (45° nach oben) in Richtung des Siegers (Rot oder Blau) an.

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 RUNDEN/DAUER/PAUSE/RUHEZEITEN

- Ein Kampf besteht aus zwei (2) Runden á zwei (2 min) Minuten.
- Die Pause zwischen den Runden hat eine Dauer von dreißig (30 Sek) Sekunden.

5 AUSTRÜSTUNG

Die Teilnehmer verfügen über eine eigene Uniform und Ausrüstung, die sich wie nachfolgend beschrieben zusammenstellt.

5.1 Uniform

Eine Uniform besteht aus:

- Shuai Jiao Yi (Jacke)
- Shuai Jiao Dai (Gürtel rot und blau)
- Shuai Jiao Kuzi (Kampfsportshorts)
- Shuai Jiao Xie (Ringer-Schuhe)



Bsp. Hose und Jacke



Bsp. Ringerschuhe

- Die Shuai Jiao Yi (Jacke) besteht aus einem festen grob gewebten, reisfesten Stoff. Die Ärmel sind kurz und reichen bis ca. zur Mitte des Oberarms. Bei nationalen Wettkämpfen können Shuai Jiao Jacken verwendet werden die entweder weiß sind und an den Rändern auf einer Seite rot und auf der anderen Seite blau. Alternativ können auch Shuai Jiao Jacken verwendet werden die auf einer Seite, komplett rot und auf der anderen Seite komplett blau sind. Zur Kämpferunterscheidung wird die Farbe nach außen getragen, welche durch die Position auf der Wettkampffläche zugeteilt wird.
- Der Shuai Jiao Dai (Gürtel) entspricht einem „Budo-Gürtel“ der auf einer Seite rot, auf der anderen blau ist. Es wird die Farbe nach außen getragen, welche durch die Position auf der Wettkampffläche zugeteilt wird.
- Die Shuai Jiao Kuzi (Kampfsportshorts) besteht aus einer stabilen Kampfsport-Baumwollhose. Die bevorzugten Farben sind:
 - Weiß mit roten Seitenstreifen und auf der anderen Seite weiß mit blauen Seitenstreifen.
 - Blaue Hosen mit roten Seitenstreifen zugelassen.
 - Schwarze Kampfsportshorts akzeptabel.
- Shuai Jiao Xie (Shuai Jiao Schuhe). Es werden alle üblichen Ringerschuhe zugelassen. Alternativ werden auch andere übliche Kung Fu Schuhe akzeptiert. Die Teilnahme am Wettkampf ohne Schuhe (Barfuß) wird nicht empfohlen, ist jedoch nicht untersagt.

Frauen tragen ein weißes enganliegendes, kurzärmeliges T-Shirt/ Funktionsshirt oder Top (auch ohne Ärmel) unter der Shuai Jiao Yi (Jacke).

5.2 Schutzausrüstung

Das Tragen einer Schutzausrüstung ist nicht zwingend erforderlich und liegt im Ermessen des Teilnehmers, muss dann aber unterhalb der Oberbekleidung getragen werden. Die maximal zugelassene Schutzausrüstung umfasst:

- Tiefschutz
Ohne zusätzlichen Unterbauchschutz. 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

- Schienbeinschützer
Schienbeinschoner (ohne Spannschutz) Als Referenzmodell:
vgl. Kwon Schienbeinschützer Stoff.
- Mundschutz
Erlaubt ist jeder, vom Hersteller für Vollkontakt-Kampf, zugelassene Mundschutz.
(Oberkiefer, Ober- und Unterkiefer ist auch gestattet).

Der Zustand der Schutzausrüstung muss funktional und einwandfrei sein. Die Prüfung der herstellerseitigen Zulassung der Schutzausrüstung für den Wettkampf obliegt dem Kämpfer.

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

Sollte die Uniform vor Kampfbeginn nicht vollständig sein oder nicht zum Kampf zugelassen werden, erhält der Kämpfer eine Minute Zeit, zur Beschaffung einer ordnungsgemäßen Uniform (dies gilt auch bei Beschädigung während des Kampfes).

5.3 Kämpferunterscheidung

Die Farben der Kämpferunterscheidung sind „Rot“ und „Blau“ und werden ersichtlich durch die nach außen getragene Farbe der Shuai Jiao Yi (Jacken)

6 ERLAUBTE TECHNIKEN

Die Wettkämpfer dürfen die folgenden Techniken anwenden:

- Shuai Jiao (stehend greifen, ringen und werfen)
- Kuai Chiao (schnelles Werfen - Stoßtechniken)
- Da Shuai (offene Handtechniken zum Werfen/Fegen/Festhalten)
- Na Shuai (Gelenkmanipulation/Hebel zum Werfen/Fegen/Festhalten)
- Dien Shuai (Druckpunktmanipulation zum Werfen/Fegen/Niederringen)

Der Wettkämpfer darf die Jacke, den Gürtel oder anatomische Bereiche des Gegners greifen (Arme, Beine, Oberkörper), um seine Technik auszuführen.

7 NICHT ERLAUBTE TECHNIKEN / VERHALTEN

Die Teilnehmer dürfen die folgenden Techniken nicht anwenden:

- Den Gegner mit Kopf, Fingern, Handfläche, Faust, Unterarm, Ellbogen, Knie, Schienbein oder Fuß schlagen
- An den Haaren des Gegners ziehen
- Beißen, spucken oder würgen
- Griffe, die eine Gefahr für den Kopf, den Hals oder den Rücken darstellen
- Den Kopf des Gegners in den Boden rammen (Kopf voraus werfen)
- Versuchen, die Gelenke des Gegners „auszurenken/verrenken“
- Versuchen, die Knochen des Gegners zu brechen
- An der Hose des Gegners ziehen
- Den Gegner nach unten ziehen, nachdem man Geworfen wurde
- Nach einem Wurf, auf dem Boden weiter ringen
- Auf den Fuß des Gegners stehen oder stampfen
- Das Gesicht des Gegners mit einer Hand oder Unterarm bedecken um die Sicht einzuschränken
- Passivität, kontinuierliches blockieren, ohne irgendwelche Techniken zu versuchen.
- Den Anweisungen des Ringrichters nicht Folge leisten

8 PUNKTE

Punkte werden über alle Runden hinweg addiert. Es wird kein Rundensieger ausgewertet.

1 Punkt: Der Gegner berührt den Boden mit einem und bis zu vier Gliedmaßen (Hände und/oder Knie), Ellbogen oder Hüfte/Po.

1 Punkt: Den Gegner von der Kampffläche drängen

2 Punkte: Der Gegner berührt den Boden mit Kopf, Schultern, Brust, Rücken oder Seite; und der Teilnehmer, der die Technik ausführt, fällt nach Abschluss der Technik.

3 Punkte: Der Gegner berührt den Boden mit Kopf, Schultern, Brust, Rücken oder Seite; und der Teilnehmer, der die Technik ausführt, bleibt stehen.

Sonderregel: Wenn der Angreifer die Single-Knee-Down-Technik anwendet, um den Gegner auf den Boden zu bringen, werden die Punkte entsprechend der Lage des Gegners am Boden vergeben.

0 Punkte: Die Teilnehmer fallen ohne vorhergehende Technik.

0 Punkte: Es lässt sich nicht bestimmen, wer zuerst zu Boden fällt und wer die obere Position einnimmt.

0 Punkte: Ein Teilnehmer verwendet die Single-Knee-Down-Technik (Spezialregel) und versagt, kann aber sofort aufstehen, nachdem sein Knie den Boden berührt hat.

9 ERMAHNUNG & VERWARNUNG

Der Ring-/ Hauptkampfrichter kann eine Ermahnung/Verwarnung aussprechen oder einen Teilnehmer sofort disqualifizieren, abhängig von der Schwere eines Fouls oder Vergehens.

9.1 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.

9.2 Verwarnungen

Bei eindeutigen Regelverstößen wie unter Punkt 7 aufgeführt hat der Ringrichter eine Verwarnung auszusprechen. Diese wird durch den Ringrichter mit einer entsprechenden Geste angezeigt und vom Hauptkampfrichtertisch gezählt. Mit der 3. Verwarnung erfolgt die Disqualifikation. Verwarnungen werden über alle Runden addiert.

Mit einer Verwarnung geht ein Punktabzug in Höhe von 1- 2 Punkten, nach Ermessen des Ringrichters, einher bzw. werden diese dem Gegner gutgeschrieben.

Verwarnungen werden ausgesprochen bei:

- nicht erlaubten Techniken (siehe Punkt 10)
- Wiederholter Passivität (10 Sek.)
- unsportlichem Verhalten
- verspätetes Eintreffen auf der Startposition (bei Beginn des Kampfes sowie bei Beginn einer Runde)
- unsachgemäße oder beleidigende Äußerungen des Trainers/Coaches
- sämtliche Techniken die der Ringrichter als unqualifiziert oder gefährlich erachtet

10 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.)

11 COACHING

In der KB-Zone dürfen sich maximal 2 Personen aufhalten (1 Trainer und 1 Betreuer). Während der laufenden Runde darf nur der Trainer/Coach (eine Person) technische Anweisungen an den Kämpfer 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/Coach muss das 18. Lebensjahr erreicht haben!

Die Trainer und Betreuer müssen durch tragen von Schul-/Vereinsbekleidung klar erkenntlich sein.

12 DOPING

Für TKV-Wettkämpfe gilt die Verbotsliste 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 ist 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.

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 Vertretern des TKV, ggf. dem Ringrichter und Punktegebern. Bei berechtigter Beschwerde wird die Gebühr zurückerstattet.

14 SPORTTAUGLICHKEIT/TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Jeder Kämpfer muss eine selbst unterzeichnete, bei minderjährigen von einem Erziehungsberechtigten unterzeichnete, Verzichtserklärung beim Veranstalter am Kampftag abgeben. Die Teilnehmer sind sich daher bewusst, dass bei Kämpfen ein erhöhtes Verletzungsrisiko besteht und nur gut trainierte und vor allem körperlich und geistig gesunde Teilnehmer starten dürfen.

Wir empfehlen allen Wettkämpfern vor dem ersten Kampf, aber auch später in regelmäßigen Abständen, die Sporttauglichkeit von einem Arzt untersuchen zu lassen.

15 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, etc.).

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/ Eltern 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 Turniers auftreten oder entstehen können, wird jegliche Haftung durch den Veranstalter / Ausrichter ausdrücklich ausgeschlossen.

16 KAMPFKLASSEN

Die Klassen werden getrennt nach Erwachsenen und Jugendliche sowie weiblich und männlich angeboten. Seniorenklassen werden aktuell nicht separat angeboten. Die Veranstalter der TKV-Turniere behalten sich vor, Klassen zusammenzulegen.

16.1 Gewichtsklassen

Jugendklassen (10-13 Jahre, 14-15 Jahre, 16-17 Jahre):

Bei weiblicher Jugend:

-30 kg, -35 kg-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg
und über 75 kg

Bei männlicher Jugend:

-45 kg, -50 kg-55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg.-75 kg, -80 kg, -85 kg und über 85 kg

Erwachsenenklassen (ab 18):

Bei den Männern:

-60 kg, -65 kg, -72 kg, -79 kg, -86 kg, -93 kg, -100 kg und über 100 kg

Bei den Frauen:

-45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, und über 75 kg

17 TABELLE, ZEITEN, KLEIDUNG, AUSRÜSTUNG

Runden/ Dauer (min.)	2x2 min
Pausen Dauer (Sek.)	30 Sek.
Hosen (SJ- Kuzi)	Lang (weiß, blau, schwarz)
Oberteil (SJ Yi)	Rot/Blau
Gürtel (SJ Dai)	Rot/Blau
Schuhe (Ringer)	Mit (empfohlen)
Tiefschutz	Optional
Schienbeinschützer	Socken ohne Spannschutz (dünn) optional
Mundschutz	Optional

*Frauen tragen ein enganliegendes, kurzärmliges T-Shirt/ Funktionsshirt oder Top (auch ohne Ärmel) des eigenen Vereins/ Schule unter der Shuai Jiao Jacke.