

Regelwerk

Sanda Vollkontakt

TKV Deutschland



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 März 2020

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

©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	6
2.1 Hauptkampfrichter	6
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	11
4.4 Tiefschutz	11
4.5 Schienbein- Spannschutz	12
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“)	15
5.4 Jugend-Erwachsene-Senioren / Männer-Frauen	16
6. Punkte	16
7. Verbotene und erlaubte Techniken	17
8. Vorzeitiges Kampfbende	18
9. Coaching	19
10. Gewichtsklassen	19
11. Ermahnung & Verwarnung	20
12. Disqualifikation	20
13. Doping	21
14. Beschwerden	21
15. Sporttauglichkeit	21
16. Sonstiges	22
17. Tabelle, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung	23

1. Wettkampffläche

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 Markierungen

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

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

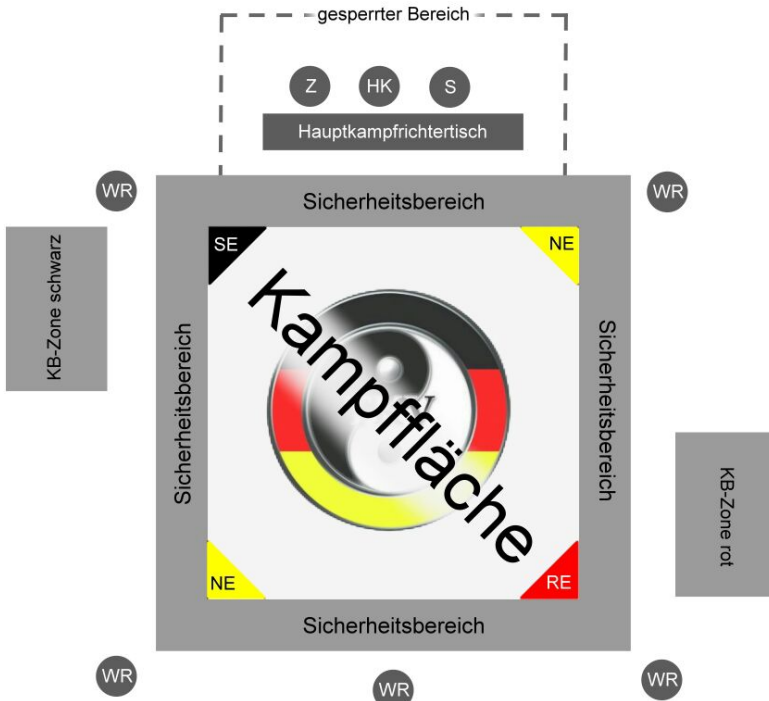
1.3 Kämpfer–Betreuer-Zone (KB-Zone)

Lage: siehe Abbildung Kampffläche

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 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. 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, Würfen, 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 3 oder 5 Wertungsrichter.

Die Aufgaben der Punktegeber sind wie folgt:

Die zwei Wertungsrichter die den Ecken am nächsten sitzen kontrollieren vor Kampfbeginn die Ausrüstung der Kämpfer.

Sie zählen die gültigen Punkte 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 geben sie auf Kommando des Hauptkampfrichters durch Heben der Fahnen ihren 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 den 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.

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.

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. Die Kämpfer grüßen den Ringrichter, im Anschluss, auf Zeichen des Ringrichters, sich gegenseitig.

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 Aufforderung des Hauptkampfrichters geben die Wertungsrichter ihre Entscheidung ab. Der Hauptkampfrichter zeigt dann das Rundenenergebnis (Mehrheitsprinzip) durch Heben seiner Fahnen an.

Nach Ende des Kampfes schickt der Ringrichter die Kämpfer wieder in ihre Ecken, damit diese den 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 Hauptschiedsrichter.

Ihr Zustand muss funktional einwandfrei sein.

Prüfung der Herstellerseitigen Zulassung der Schutzausrüstung obliegt dem Kämpfer

4.1 Kopfschutz

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

Der Kopfschutz muss entsprechend der jeweiligen Klassen, vom Hersteller für den Vollkontaktkampf zugelassen sein!!!

Klasse C (Newcomer):

Jeder beliebige vom Hersteller für Vollkontakt zugelassene Kopfschutz mit Gesichtsgitter.

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

Klasse B (Amateure):

Kopfschutz ohne Gesichtsgitter, kann mit Jochbeinschutz sein

Referenzmodell: K. Kick Thai (Kwon)
K. Shocklite (Kwon)

Klasse A („Profi“):

Kopfschutz (ohne Jochbeinschutz)

Referenzmodell: Kopfschutz Shocklite (Kwon)

Nur nach vorheriger Absprache:

ohne Kopfschutz

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):

Jeder 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.

Referenzmodell: Herren Tiefschutz Pantal (Kwon)
Herren Tiefschutz Anatomical (Kwon)
Damen Tiefschutz Lady (Kwon)

4.5 Schienbein- Spansschutz

Es müssen Schienbein-Spansschützer aus einem Stück benutzt werden.

C-Klasse (Newcomer):

Trainings-Schützer und Socken mit dicker Polsterung.

Referenzmodell: Schienbein- und Spansschützer:
Muay Thai (Kwon)
Vollkontakt (Danrho)
wie Stoff (Kwon) nur mehr als 2cm Polsterung

B-Klasse (Amateure):

Wettkampf-Schützer (Socken mit dünner Polsterung)

Referenzmodell: Schienbein- und Spansschützer:
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 5 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 5 Siegen verlassen werden.

Nach vorherigem aufsteigen (z.B. nach 3 Siegen oder 3 Kämpfe) in die B-Klasse ist eine Rückstufung ausgeschlossen

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

Kampfweste

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)
Brustschutz für Frauen
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)

5.3 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.

Bekleidung:

Kurze Hose (evtl. Sponsor mit Werbung bzw. Schullogo).

Bei Männern freier Oberkörper, bei Frauen Top frei wählbar!

Ausrüstung:

Kopfschutz (ohne Jochbeinschutz)

Brustschutz für Frauen

10 oz Handschützer

Zahnschutz

Unterleibschutz (unter der Kleidung)

Keine Schuhe!

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. In dieser Klasse sollte der KO-Sieg nicht angestrebt werden. Das Regelwerk kann in dieser Klasse um weitere verbotene Techniken erweitert werden.

Alle Klassen werden für männliche und weibliche Kämpfer getrennt angeboten.

6. Punkte

1 Punkt: Wirkungstreffer am Kopf oder Körper.

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

2 Punkte: den Gegner mit einer Technik zu Fall bringen, selbst aber stehen bleiben oder in eine dominante kontrollierende Position auf den Gegner einzuwirken.

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 Vollkontaktklassen sind 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
- alle Angriffe zum Kopf, solange dieser festgehalten wird
- Ellenbogenschläge gegen den Kopf und Körper
- Knietechniken zum Kopf
- Schlagen nach Schiedsrichterunterbrechung (Pfeif)
- 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 Hand getroffen werden und zählt als Punkt.

Im Falle eines Clinches wird eine Zeit von max. 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 2 Punkte (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.
- Das Kampfende (Gong) schützt nicht vor dem auszählen.
- Wenn ein Kämpfer durch KO verliert, darf er nicht mehr antreten.
- 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)
- Werfen des Handtuchs durch den Coach/ Trainer
- Aufgabe durch den Kämpfer

Bei einem KO durch einen Schlag oder Tritt gegen den Kopf, ist der Kämpfer für 1 Monat an weiteren Turnieren vom **TKV 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. 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):

-55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg.-75 kg, -80 kg, -85 kg und über 85 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):

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

11. 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 werden dem Kämpfer 1- 3 Punkte abgezogen bzw. dem Gegner gutgeschrieben. Der Ringschiedsrichter entscheidet nach eigenem Ermessen wie viele Punkte er abzieht.

Er kann den Wettkämpfer bei groben 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!

12. Disqualifikation

Ein Kämpfer wird disqualifiziert:

- wenn er drei Mal in einem Kampf verwart wurde
- bei Nichterscheinen auf der Kampffläche nach dem dritten Aufruf
- nach grober Regelwidrigkeit

13. 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.

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.

14. Beschwerden

Proteste müssen innerhalb von 15 Minuten nach Ende eines Kampfes am Hauptkampfrichtertisch mit einer Gebühr von 100.- € (bei berechtigter Beschwerde, wird diese zurückerstattet) vorgebracht werden. Die endgültige Entscheidung trifft im Härtefall der Turnierveranstalter nach Absprache mit Vollkontaktvertretern des TKV, ggf. dem Ringrichter und Punktegebern.

15. 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.

16. 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/-Sport Etikette entsprechend sein.

17. Tabelle, Zeiten, Kleidung, Ausrüstung

	C- Klasse	B- Klasse	A Klasse
Siege (max.)	Bis 5 Siege	Bis 10 Siege	frei
Runden Vorkämpfe	2x2	3x2	3x2
Finalkämpfe	3x2	3x2	5x2
Galakämpfe	3x2	3x2	5x3
Hosen	Kurz	Kurz	Kurz
Oberteil	T- Shirt	Ohne	Ohne
Kopfschutz	Mit Gitter	Ohne Gitter	Ohne Jochbeinschutz
Kampfweste	Mit	Ohne	Ohne
Brustschutz (Frauen)	Optional	Mit	Mit
Schienbein	Training oder Socken dick	Socken dünn	Ohne
Alle Klassen Handschuhe 10 oz			
Alle Klassen Bandagen nur einmal Tapen			
Alle Klassen Mundschutz			
Alle Klassen Tiefschutz			