



WETTKAMPFORDNUNG

**All-Style
Semikontakt
Formen
Waffenformen**

Regelwerke	DKKF		
1	Wettkampf		

I ALLGEMEINES

1. Geltungsbereich

Die von der DKKF durchgeführten Turniere werden nach den technischen und organisatorischen Regeln dieser Wettkampfordnung durchgeführt.

Auf Abweichungen ist vom Veranstalter/Ausrichter in der Turnierausschreibung hinzuweisen.

2. Haftungsausschluss

Die Teilnahme an Turnieren der DKKF erfolgt ausschließlich auf eigenes Risiko. Der Veranstalter/Ausrichter übernimmt keine Haftung für Körper- und/oder Sachschäden.

3. Wettkampfdisziplinen

Die Wettkämpfe werden in den Disziplinen Formen (Einzel, Waffen, Mannschaft, Synchron) und Freikampf (Einzel- und Mannschaft) durchgeführt.

4. Ausschreibung

Eine Ausschreibung **muss** mindestens enthalten:

- Datum der Ausschreibung
- Name des Veranstalters
- Name des Ausrichters
- Art der Veranstaltung
- Datum und Ort der Veranstaltung
- Beginn und Ende Waage
- Wettkampfbeginn
- Teilnehmer (Alter/DKKF Mitglieder/Offen)
- Wettkampfarmt
- Kategorien
- Stufen (Graduierung)
- Gewichtsklassen
- Anzahl der Kampfflächen
- Hinweis auf die Wettkampfordnung
- Ehrengaben
- Gebühren (Höhe/Termin und Art der Zahlung/Voraussetzung der Erstattung bei Nichtteilnahme)
- Meldeschluss
- Meldeadresse

Es **sollte** darüber hinaus beigefügt sein:

- Meldeliste (Teilnehmer/Kampfrichter/Betreuer)
- Vordruck Beschreibung der einheitlichen Bekleidung
- Vordruck Einverständniserklärung
- Wegbeschreibung
- Übernachtungsmöglichkeiten (wenn erforderlich)

Regelwerke	DKKF		 Juli 2011
1	Wettkampf		

5. Teilnehmer

Voraussetzung für die Teilnahme an einem Turnier der DKKF ist die ordentliche Mitgliedschaft in der DKKF. Der Nachweis erfolgt durch DKKF-Pass mit aktueller Jahressichtmarke. Bei „offenen Turnieren“ kann eine abweichende Regelung getroffen werden.

Minderjährige haben eine schriftliche Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorzulegen.

6. Betreuer

Als Betreuer kann eingesetzt werden, wer folgende Voraussetzungen erfüllt:

- volljährig
- fachliche Qualifikation
- Nachweis durch DKKF Kampfrichterlizenz oder Betreuerlizenz
- bei Offenen Turnieren Nachweis durch Kampfrichterlizenz des jeweiligen Verbandes
- der/die Betreuer sind bei der Anmeldung zu benennen
- es darf für jede Kampffläche 1 Betreuer gemeldet werden
- darüber hinaus dürfen 2 zusätzliche Betreuer gemeldet werden

7. Kampfrichter

Als Kampfrichter darf eingesetzt werden, wer folgende Voraussetzungen erfüllt:

- volljährig
- fachliche Qualifikation
- Nachweis durch eine gültige Kampfrichterlizenz der DKKF
- die zur Verfügung stehenden Kampfrichter sind bei der Anmeldung zu benennen

8. Teilnahmeausschluss

Der Ausschluss erfolgt bei der Sperrung von Aktiven, Kampfrichtern und Betreuern für Turniere der DKKF.

Regelwerke	DKKF		 Juli 2011
1	Wettkampf		

II KAMPFRICHTERORDNUNG

1. Kampfrichterlizenzen

- E = Anwärter/Betreuer mit der Graduierung ab Weißgurt
- D = Kampfrichter mit der Graduierung Braun- bzw. Rotgurt (oder vergleichbar)
- C = Kampfrichter mit der Graduierung ab Schwarzgurt
- B = Nationaler Kampfrichter mit der Graduierung ab Schwarzgurt
- A = Internationaler Kampfrichter mit der Graduierung ab Schwarzgurt

2. Einsatzbereiche

E-Anwärter können ab 16 Jahren bei Nachwuchs-/Vereins- bzw. Schulturnieren oder vergleichbaren Turnieren im Rahmen des Kampfgerichtes als Zeitnehmer oder Schriftführer eingesetzt werden.

E-Betreuer dürfen ab 18 Jahren zur Betreuung von Kämpfern eingesetzt werden.

D-Kampfrichter dürfen ab 16 Jahren bei Nachwuchs-/Vereins- bzw. Schulturnieren oder vergleichbaren Turnieren als Seitenrichter und Formenkampfrichter eingesetzt werden.

Ab 18 Jahren dürfen sie bei diesen Turnieren auch als Kampfleiter eingesetzt werden.

C-Kampfrichter dürfen ab 16 Jahren bei Nachwuchs-/Vereins- bzw. Schulturnieren oder vergleichbaren Turnieren als Seitenrichter und Formenkampfrichter eingesetzt werden.

Ab 18 Jahren dürfen sie darüber hinaus bei diesen Turnieren als Kampfleiter und Hauptkampfrichter eingesetzt werden.

B-Kampfrichter dürfen ab 18 Jahren darüber hinaus bei Turnieren auf Landes und Bundesebene auch als Kampfleiter und Formenkampfrichter eingesetzt werden.

A-Kampfrichter dürfen ab 18 Jahren darüber hinaus bei Turnieren ab Landesebene auch als Hauptkampfrichter eingesetzt werden.

Der Einsatz über diese Aufgabenbereiche hinaus erfolgt nur nach Nominierung durch den Veranstalter.

3. Erwerb von Kampfrichter-/Betreuerlizenzen

Die Lizenzen werden im Rahmen von Schüler-/Danprüfungen erworben.

4. Gültigkeit von Kampfrichterlizenzen

Eine Lizenzerteilung und Registrierung ist nur mit DKKF-Pass und gültiger Jahressichtmarke möglich.

Ohne gültige Jahressichtmarke verfallen alle Lizenzen sofort.

Regelwerke	DKKF		
1	Wettkampf		

5. Kampfrichterkleidung

Bei Turnieren ist eine einheitliche Kampfrichterkleidung vorzusehen.

- Graue Hose/grauer Rock
- Weißes Hemd/weiße Bluse
- Krawatte
- Dunkles Jackett mit DKKF-Emblem
- Turnschuhe mit heller Sohle
- Alternativ: einheitliches T-Shirt

6. Rechtsschutz

Kampfrichter genießen bei Einsätzen auf Turnieren der DKKF Rechtsschutz durch den Verband.

7. Disziplinarverfahren/-maßnahmen

Bei Verstößen von Kampfrichtern und Betreuern gegen die Wettkampfordnung/Turnierordnung, insbesondere bei einem im Sinne des DO unwürdigen Verhaltens hat die Turnierleitung bzw. der Hauptkampfrichter sofort einzuschreiten.

Der betreffende Kampfrichter/Betreuer ist vom Turnier auszuschließen und der Halle zu verweisen.

Der Sachverhalt ist dem Repräsentanten zu melden.

Dieser entscheidet gemeinsam mit dem zuständigen Technischen Koordinator der Sektion über weiter zu treffende Maßnahmen.

III REGELWERK FREIKAMPF

1. Kampfgericht:

Zusammensetzung:

Das Kampfgericht besteht mindestens aus:

- 1 Hauptkampfrichter
- 1 Kampfleiter
- 2 oder 4 Seitenrichtern
- 1 Zeitnehmer
- 1 Schriftführer

2. Ausstattung:

- Aktuelle Ausschreibung des Turniers
- Wettkampfordnung
- Anzeigekellen ROT und WEIß
- Roter Gürtel
- Uhr
- Anzeigetafel für Punkte - Minuswertung - Verwarnungen

3. Kampffläche:

- Größe: 8 mal 8 m
- ab der Landesebene, darunter kann auf 6 mal 6 m ggf. zurückgegriffen werden
- Sicherheitsabstand zur Kampffläche 1 m
- Körpermarkierung im Abstand von 2 m in der Kampfflächenmitte

4. Teilnehmerstruktur:

- ab Landesebene starten weibliche und männliche Teilnehmer immer getrennt
- ab Landesebene erfolgt keine Trennung nach Graduierungsstufen

Gewichtsklassen Einzel:

Jugend bis 10 Jahre	-20,-25,-30,-35,-40,-45, +45 kg
Junioren 11 bis 15 Jahre	-25,-30,-35,-40,-45,-50,-55,+55 kg
Damen ab 16 Jahre	-50,-60,+60 kg
Herren ab 16 Jahre	-57,-63,-69,-74,-80,-84,+84 kg

Gewichtsklassen Mannschaft:

ab Ebene Internationale Meisterschaft:

Herren:	1 Kämpfer pro Gewichtsklasse
Damen:	2 Kämpferinnen -50 kg, 2 Kämpferinnen -60 kg, 1 Kämpferin +60 kg

Ab Landesebene erfolgt keine Zusammenlegung der Gewichtsklassen.

Abweichungen bei Turnieren unterhalb der Landesebene müssen in der Ausschreibung ausgewiesen sein.

Regelwerke	DKKF		 Juli 2011
1	Wettkampf		

5. **Kampfmodus:**

- der Wettkampf wird im PUNKT-STOP-Verfahren durchgeführt
- gewonnen hat, wer nach Ende der Kampfzeit, nach Abzug der Minuspunkte, die meisten Punkte erzielt hat
- gewonnen durch technisches KO hat, wer, ohne die Minuspunkte zu berücksichtigen, 5 Punkte Vorsprung hat
- der Wettkampf wird bei jeder Wertung - POSITIV oder NEGATIV - unterbrochen
- die Unterbrechung erfolgt auf Veranlassung des Kampfleiters
- die Seitenrichter zeigen dem Kampfleiter durch Zusammenschlagen der Anzeigekellen eine Wertung an
- Das Anzeigen der Wertung erfolgt durch die Seitenrichter gemäß Anlage 1 Sichtzeichen der Kampfrichter
- der Kampfleiter spricht unter Berücksichtigung seiner eigenen Stimme nach dem Majoritätsprinzip die Wertung aus und lässt diese auf der Anzeigentafel anzeigen

6. **Wettkampfsystem:**

Einzel:

- der Wettkampf wird im K.O. System mit Trostrunde durchgeführt
- in die Trostrunde kommt, wer seinen ersten Kampf verloren hat
- wer seinen zweiten Kampf verliert, scheidet aus
- in der Trostrunde wird um die Plätze 3 und 4 gekämpft

Mannschaft:

- der Sieger der Gewichtsklasse erzielt 2 Punkte für die Wertung
- der Verlierer erhält 0 Punkte
- bei Unentschieden erzielt jeder Kämpfer 1 Punkt
- bei Unentschieden in der Mannschaftswertung stellt jede Mannschaft unabhängig von der Gewichtsklasse einen Kämpfer für den Entscheidungskampf
- der Entscheidungskampf wird nach den zeitlichen Regeln des Einzelkampfes durchgeführt

7. **Kampfzeit:**

- die Kampfzeit beträgt 2 Minuten
- ab Landesebene bei Endkämpfen 3 Minuten
- bei Unentschieden nach der regulären Kampfzeit 1 Minute Verlängerung
- nach Verlängerung entscheidet die erste Wertung
- ab Landesebene bezieht sich die Zeit auf die reine Kampfzeit

Regelwerke	DKKF		 Juli 2011
1	Wettkampf		

8. Schutzausrüstung/Sicherheitsauflagen:

Für die Teilnahme am Freikampf ist folgende Ausrüstung zwingend vorgeschrieben (von diesen Auflagen darf **unter keinen Umständen** abgewichen werden):

Unterleibschutz für weibliche und männliche Teilnehmer

- der Unterleibschutz ist **unter** der Bekleidung zu tragen)

Fußschutz

- der Schutz muss den Fußrücken, einschließlich der Zehen, bis zum Knöchel bedecken
- die Zehennägel sind kurz zu halten

Handschutz

- der Schutz **muss** für alle Gewichtsklassen ein Gewicht von **10 Unzen** haben
- die Form muss geschlossen und die Fingerkrümmung vorgeben sein
- der Daumenschutz muss mit dem Handschuh vernäht sein
- Hand und Fußschutz müssen aus elastischem und gepolstertem Material bestehen, dürfen weder harte Teile wie Metall, Hartplastik, Reißverschlüsse, Knöpfe enthalten noch mit Schnüren versehen sein

Darüber hinaus ist folgende Schutzausrüstung zugelassen:

- Schienbeinschutz unter der Bekleidung
- Brustschutz für Damen unter der Bekleidung
- Mundschutz
- Kopfschutz
- für Schienbein-, Brust- und Kopfschutz gelten für die materielle Beschaffenheit die gleichen Bestimmungen wie für den Hand- und Fußschutz
- die Verwendung von Bandagen ist nur in Verbindung mit einem ärztlichen Attest gestattet
- der Sachverhalt ist vom Teilnehmer vor Wettkampfbeginn in der Zeit für das Wiegen dem Hauptkampfrichter zu melden
- der Hauptkampfrichter entscheidet dann über die Teilnahme am Turnier
- es dürfen keine Haarbänder oder ähnliches aus hartem Material getragen werden
- das Tragen von Schmuck jeglicher Art ist verboten
- das Tragen von Brillen ist verboten
- das Tragen von Tüchern bzw. sonstiger loser Bekleidung ist verboten

Regelwerke	DKKF		
1	Wettkampf		

9. Kleiderordnung für Teilnehmer und Betreuer:

- die Kleidung der Teilnehmer richtet sich nach der dem Stil, durch den zuständigen Technischen Koordinator festgelegten Bestimmungen
- die Oberbekleidung ist mindestens mit dem Verbandslogo zu versehen (rechts). Darüber hinaus kann ein Vereins-/Schul-Logo getragen werden (links)
- bei offenen Turnieren ist in der Anmeldung die einheitliche Bekleidung in Form und Farbe zu beschreiben
- das Aufkrempeln der Bekleidung ist nicht erlaubt
- die Teilnahme ist nur in einheitlicher, angemeldeter, vorschriftsmäßiger Bekleidung möglich
- der Betreuer muss sich durch seine Bekleidung deutlich von Kampfrichtern und Teilnehmern unterscheiden
- es sind Hallenschuhe mit heller Sohle zu tragen
- der Betreuer trägt an beiden Oberarmen eine rote Armbinde
- bei Offenen Turnieren mindestens jeweils rote Armbinden

10. Aufgaben/Verhalten des Betreuers:

Der Platz des Betreuers befindet sich außerhalb des Sicherheitsabstandes zur Kampffläche. Der Betreuer hat auf einem hierzu vorgesehenen Stuhl/Kasten zu sitzen.

Der Betreuer unterstützt seinen Teilnehmer durch:

- Hilfe beim Anlegen der Schutzausrüstung
- halblaute Anweisungen während des Kampfes
- Achten auf die Einhaltung der Kampfregeln seines Teilnehmers
- Einlegen eines Protestes beim Kampfleiter bei einem Regelverstoß durch das Kampfgericht (hierzu siehe auch Protest)
- Aufgabe des Kampfes durch Werfen eines weißen Handtuches
- der Betreuer unterliegt neben der Wettkampfordnung in besonderem Maße den Regeln des DO

Bei Verstößen gegen die Wettkampfordnung wird nach Maßgabe des Kampfleiters eine Verwarnung ausgesprochen.

Bei erneutem Regelverstoß ist der Hauptkampfrichter heranzuziehen.

Durch den Hauptkampfrichter ist dann der Kampf:

- abubrechen
- der Gegner als Sieger zu erklären
- der Betreuer der Halle zu verweisen
- der Sachverhalt dem Repräsentanten zu melden

Der Repräsentant entscheidet mit dem zuständigen Technischen Koordinator über weitere Maßnahmen.

Bei Verstößen darüber hinaus gegen die Regeln des DO, wie z.B. Missachtung des Gegners und/oder des Kampfgerichtes, ist ohne vorherige Verwarnung durch den Kampfleiter und Hauptkampfrichter wie oben beschrieben zu verfahren.

Regelwerke	DKKF		 Juli 2011
1	Wettkampf		

11. Verletzungen:

- bei Verletzungen ist der Kampf durch den Kampfleiter sofort zu unterbrechen. Der unverletzte Teilnehmer hat sich mit dem Rücken zur Kampffläche außerhalb der Kampffläche bei seinem Betreuer aufzuhalten
- der Kampfleiter zieht ggf. den Sanitäter bzw. den Turnierarzt hinzu. Für die Behandlung steht 1 mal die Kampfzeit zur Verfügung, danach ist der Kampf abzubrechen
- der Kampfleiter entscheidet nach Beratung durch den Sanitäter über die Fortsetzung des Kampfes
- bei verletzungsbedingtem Abbruch sind folgende Wertungen durch den Kampfleiter zu treffen:

Verletzung ohne Fremdeinwirkung bzw. eigenes Verschulden

- Gegner wird zum Sieger erklärt

Verletzung durch schuldhaftes Handeln durch den Gegner

- Gegner wird disqualifiziert
- der Verletzte wird zum Sieger erklärt
- kann der Verletzte nicht mehr an dem Turnier teilnehmen, ist der Gegner vom weiteren Turnier auszuschließen

12. Aufgabe:

- die Aufgabe des Kampfes erfolgt durch den Kämpfer oder den Betreuer
- durch den Kampfleiter ist der Gegner zum Sieger zu erklären

13. Protest:

- Protest kann nur vom betroffenen Betreuer über den Kampfleiter beim Hauptkampfrichter eingelegt werden
- der Protest kann nur bei einem Regelverstoß durch das Kampfgericht erfolgen (Tatsachenentscheidungen sind davon nicht betroffen)
- der Kampf ist ggf. sofort zu unterbrechen und der Protest durch den betroffenen Betreuer dem Hauptkampfrichter in Anwesenheit des Kampfleiters vorzutragen
- der Hauptkampfrichter entscheidet anschließend über den Protest und ggf. über weiter zu treffende Maßnahmen
- ein weiterer Protest gegen diese Entscheidung bzw. die getroffenen Maßnahmen ist nicht zulässig

14. Bewertungskriterien:

Die Turniere im Freikampf werden im All-Style-Semikontakt durchgeführt.

15. Semikontakt:

Die Ausführung einer Technik im Semikontakt definiert sich wie folgt:

- die Intensität der Technik darf keinerlei Verletzung zur Folge haben
- eine **leichte** Hautrötung darf entstehen
- die Kontrolle der Technik durch den Kämpfer muss so gewährleistet sein, dass der Kontakt mit dem Gegner sich auf die Polsterung der Schutzausrüstung beschränkt und ein weiteres Durchschlagen unterbleibt

Regelwerke	DKKF		ALL-STYLE Juli 2011
1	Wettkampf		

16. **Erlaubte Trefferzone:**

Die erlaubte Trefferzone bezüglich der:

- **unteren** Stufe beschränkt sich auf den Fußschutz
- **mittleren** Stufe ist die Vorderseite des Rumpfes, begrenzt von der Gürtellinie und der Schulterlinie einerseits und den lotrechten Linien von den Achselhöhlen zur Gürtellinie andererseits
- **oberen** Stufe ist das Gesicht mit der seitlichen Begrenzung der lotrechten Linie entlang des Ohransatzes sowie der Hinterkopf
- Angriffe auf alle anderen Körperteile sind verboten

17. **Erlaubte Techniken/Ausführung:**

Fußtechniken:

- es dürfen alle definierten Fußtechniken angewendet werden, wie Vorwärts-, Seitwärts-, Kreis- und Hakenstoß. Darüber hinaus Fußfeger von außen, wobei das Gleichgewicht des Gegners gebrochen sein muss, um eine positive Wertung zu erhalten

Handtechniken:

- es dürfen alle definierten Handtechniken mit der Vorderfaust und dem Faustrücken angewendet werden
- Techniken mit der Handkante und der Innenhandkante sind verboten
- Techniken mit der Ausführung von unten nach oben (UPPER CUT) sind verboten, ebenso wie Schwinger vorwärts oder rückwärts ausgeführt
- des weiteren sind Techniken mit der Ausführung von oben nach unten verboten

Weitere verbotene Techniken:

- Kniestöße
- Würfe
- Ausheber
- Ellenbogenstöße
- Kopfstöße

Ausführung:

- im Rückwärtsgehen kann keine positive Wertung erzielt werden
- um eine positive Wertung zu erzielen muss, die definierte Technik kontrolliert ausgeführt werden

Regelwerke	DKKF		ALL-STYLE Juli 2011
1	Wettkampf		

18. Wertung:

Alle Wertungen erfolgen grundsätzlich nach dem Majoritätsprinzip.

Positive Wertungen:

1 Punkt:

- Handtechnik zur mittleren Stufe und zur oberen Stufe aus dem Stand oder gesprungen
- Fußtechnik zur mittleren Stufe aus dem Stand
- Fußfeger von außen zur unteren Stufe
- Hineinlaufen in eine kontrollierte Technik
- Festhalten mit Treffer durch Handtechnik

2 Punkte:

- Fußtechnik zur oberen Stufe aus dem Stand
- Fußtechnik zur mittleren Stufe aus dem Sprung
- Fußfeger von außen mit einer Folgetechnik von einem Punkt

3 Punkte:

- Fußtechnik zur oberen Stufe aus dem Sprung
- Fußfeger von außen mit einer Folgetechnik von zwei Punkten

Negative Wertungen:

Verwarnungen:

- Angriff zum Rücken, zur Wirbelsäule, zum Kehlkopf
- Angriff unterhalb der Gürtellinie (ohne Kontakt)
- Rücken zudrehen
- Verletzung vortäuschen
- Passivität
- Kampfflucht
- Umklammern
- Halten ohne Aktion
- unkontrollierte Technik (ohne Kontakt)
- Angriff mit einer verbotenen Technik (ohne Kontakt)

1 Minuspunkt:

- alle Aktionen, die bereits mit einer Verwarnung geahndet wurden
- Treffer zum Rücken, zur Wirbelsäule, zum Kehlkopf
- Treffer unterhalb der Gürtellinie
- Nachschlagen nach dem Stoppkommando
- Angreifen eines am Boden liegenden Kämpfers
- Treffer mit der Faustinnenseite
- Treffer mit einer unkontrollierten Technik
- Treffer mit einer verbotenen Technik
- zu harter Kontakt

Regelwerke	DKKF		
<h1>1</h1>	<h1>Wettkampf</h1>		

1 Minuspunkt (Vergabe durch den Kampfleiter allein):

- Sprechen auf der Kampffläche
- Tiefschutz über der Hose
- Unkorrekte Kleidung
- die insgesamt 3. Verwarnung

2 Minuspunkte:

- Nachschlagen nach dem Stoppkommando mit anschließender Aktion, die eine Minuswertung zur Folge hat

Disqualifikation (Entscheidung durch den Kampfleiter allein):

- die insgesamt 3. Minuswertung
- voller Kontakt
- Verlust der Selbstbeherrschung
- KO oder Niederschlag
- Missfallensäußerungen gegenüber dem Gegner und dem Kampfgericht
- Tragen von Schmuck oder ähnlichem
- zu lange Zehennägel
- wiederholtes Ignorieren von Kampfleiteranweisungen
- offensichtlicher Konsum von Alkohol und Drogen
- Antreten ohne korrekte Schutzausrüstung
- Nichtantreten nach 1 Minute nach dem 3. Aufruf

Regelwerke	DKKF		ALL-STYLE Juli 2011
1	Wettkampf		

IV REGELWERK FORMEN

1. Kampfgericht:

Zusammensetzung:

Das Kampfgericht besteht mindestens aus:

- 1 Hauptkampfrichter
- 1 Kampfleiter
- 1 Listenführer
- 2 Kampfrichtern

2. Ausstattung:

- Aktuelle Ausschreibung des Turniers
- Wettkampfordnung
- ggf. Anzeigetafeln für die Punktwertung
- ggf. Kleinwaage

3. Kampffläche:

- Standardwert 8 mal 8 m mit einem zusätzlichen Sicherheitsbereich von 1 m
- die Fläche kann für den Mannschafts-, Synchron-Wettkampf entsprechend vergrößert werden
- die Kampffläche muss nicht zuletzt aus juristischen bzw. Sicherheitsgründen klar markiert sein
- ein dem Stil bedingter größerer Platzbedarf als der Standardwert ist bei der Turnieranmeldung durch den Teilnehmer anzuzeigen
- der Kampfleiter und die Kampfrichter sitzen mittig 2 m vor der Wettkampffläche
- die Eintrittslinie wird durch einen 1 m langen Klebestreifen 1 m vor der Kampffläche auf der dem Kampfgericht gegenüberliegenden Seite markiert
- der Startpunkt ist nicht verbindlich

4. Teilnehmerstruktur:

- ab Landesebene starten weibliche und männliche Teilnehmer immer getrennt
- im Mannschaftswettbewerb ist eine gemischte Mannschaft erlaubt, wenn dies in der Ausschreibung ausgewiesen ist
- eine Mannschaft besteht aus 3 Mitgliedern
- ab Landesebene erfolgt keine Trennung nach Graduierungsstufen

Altersklassen im Einzelwettbewerb:

Jugend: Kinder im Alter bis einschließlich 10 Jahren
 Junioren: Jugendliche im Alter von 11 bis einschließlich 15 Jahren
 Senioren: Jugendliche und Erwachsene ab 16 Jahren

Altersklassen im Mannschaftswettbewerb:

- grundsätzlich entsprechen die Altersklasse denen der Einzelwettkämpfe
- ein Mannschaftsmitglied darf der nächst höheren oder niedrigeren Altersklasse angehören, wenn dies in der Ausschreibung ausgewiesen ist
- die Teilnahme erfolgt in der Altersklasse der beiden weiteren Mannschaftsmitglieder

Regelwerke	DKKF		ALL-STYLE Juli 2011
1	Wettkampf		

5. **Wettkampfmodus:**

- der Wettkampf wird im Einzel- und Mannschafts-/Synchron-Wettbewerb entsprechend der Teilnehmerstruktur durchgeführt
- es können sowohl traditionelle als auch freie Formen gezeigt werden
- der Wettkampf wird in einem Durchgang durchgeführt
- der 1. Starter oder Mannschaft eines Pools startet nach dem Durchgang erneut
- die Bewertung wird mit Anzeigetafeln von 5,0-5,1-5,2 bis 10,0 oder durch Handzeichen von 5,0-5,5-6,0-6,5 bis 10,0 durchgeführt
- gewonnen hat, wer die höchste Gesamtpunktzahl nach Summierung der Einzelbewertungen der Kampfrichter erworben hat
- bei der Bewertung durch 5 Kampfrichter werden das schlechteste und das beste Ergebnis gestrichen
- bei der Bewertung durch 3 Kampfrichter wird keine Streichung vorgenommen
- bei Gleichstand entscheidet ein Stechen, wobei die Kämpfer nacheinander erneut antreten
- ein Stechen kann auf die Finalplatzierungen 1 - 4 beschränkt werden
- die Absprache der Kampfrichter bezüglich der Bewertung eines Kämpfers oder der Bewertung während eines Durchganges ist nicht zulässig
- der Austausch des Kampfgerichtes oder eines Kampfrichters während eines Durchganges ist ohne zwingende Gründe nicht statthaft

6. **Kleiderordnung:**

- der Anzug muss dem Stil entsprechend, sauber und korrekt sein
- Veränderungen, wie zum Beispiel Ärmel oder Hosenbeine aufkrepeln oder ähnliches, sind nicht zulässig
- die Hände und Füße dürfen nicht bedeckt sein
- das Tragen von Schmuck oder ähnlichem ist nicht statthaft

7. **Waffen:**

- es sind nur traditionelle Waffen zugelassen
- die Nutzung illegaler Waffen ist verboten
- Wirbelwaffen dürfen nicht scharf sein
- Faustwaffen sind nicht zugelassen
- Klingenwaffen dürfen nicht scharf sein

8. **Waffenkontrolle:**

Eine Waffenkontrolle ist **immer** durchzuführen. Die Kontrolle kann durch die Kampfrichter einzeln oder in der Gruppe durchgeführt werden. Die Waffen werden durch den Kämpfer in kniender Haltung zur Kontrolle angeboten. Die Waffen sind durch die Kampfrichter der jeweiligen Stilrichtung/Tradition entsprechend zu behandeln. Der Kämpfer muss seine Waffe mit der korrekten Bezeichnung vorstellen können, ansonsten folgt ein Punktabzug von einem ganzen Punkt **von jedem** einzelnen Kampfrichter.

Die Waffen müssen innerhalb der Toleranzgrenze liegen und dürfen keine Manipulation erfahren haben. Abweichungen innerhalb des Toleranzbereiches können unter Umständen mit Punktabzug belegt werden. Die Entscheidung ist im Einzelfall durch das Kampfgericht zu treffen. Der festgelegte Punktabzug wird durch jeden einzelnen Kampfrichter im Rahmen seiner Bewertung berücksichtigt.

Regelwerke	DKKF		
1	Wettkampf		

9. **Wettkampfdurchführung:**

Einzelwettkampf:

- der Wettkampf beginnt mit dem Aufstellen des Kämpfers nach dem Aufruf auf der Eintrittslinie
- 1 Minute nach dem 3. Aufruf nicht angetretene Kämpfer werden disqualifiziert
- auf der Eintrittslinie richtet der Kämpfer seinen Anzug und grüßt das Kampfgericht vor dem Betreten der Kampffläche
- auf dem Startpunkt grüßt der Kämpfer das Kampfgericht erneut und stellt sich und seine Form dem Stil entsprechend vor
- nach der letzten Technik geht der Kämpfer selbständig in die Ausgangsstellung und beginnt mit der Form
- nach der letzten Technik verbleibt der Kämpfer kurz in dieser und geht dann in die Ausgangsstellung zurück
- es erfolgt dann die Bewertung durch das Kampfgericht in „offener“ Form
- nach der Bewertung grüßt der Kämpfer das Kampfgericht und verlässt rückwärts die Kampffläche

Mannschaft-/Synchron Wettkampf:

- Der Mannschaftswettkampf wird nach dem Ablauf des Einzelwettkampf durchgeführt, wobei der mittlere Starter die Vorstellung der Mannschaft und der Form dem Stil entsprechend übernimmt

10. **Bewertung:**

- die Bewertung richtet sich nach den Hauptbewertungskriterien und dem Bewertungsschlüssel
- entscheidend ist der Gesamteindruck der Form
- die Form soll den Charakter eines Kampfes klar erkennen lassen
- die Etikette ist als herausragendes Kriterium zu betrachten, da sie Ausdruck der inneren und äußeren Einstellung des Budo-Kämpfers ist

11. **Hauptbewertungskriterien:**

- Etikette
- Ausdruck
- Technik
- Bewegung
- Dynamik
- Flüssigkeit
- Kraft
- Synchronität
- Handhabung der Waffe

12. **Nicht bewertete Kriterien:**

- Diagramm
- Veränderungen im Ablauf einer traditionellen Form
- Artistik

13. **Bewertungsschlüssel:**

5,0 - 6,0	ausreichend bis befriedigend
6,0 - 7,0	befriedigend bis gut
7,0 - 8,0	gut bis sehr gut
8,0 - 9,0	sehr gut bis besonders gut
9,0 - 10,0	besonders gut bis ausgezeichnet

14. **Definition der Hauptbewertungskriterien:**

Technik:

- Genauigkeit
- Exaktheit in Haltung
- Atmung und Blickrichtung
- Stand
- Abwehr und Angriff müssen klar erkennbar sein

Bewegung:

- Genauigkeit in der Koordination und dem Ablauf einer Bewegung
- klare, deutliche Ausführung

Dynamik:

- Kinetische (durch Krafteinwirkung bewegende) und statische (durch Kraftbedingungen ruhende) Energie im Zusammenspiel eines Bewegungsablaufes

Flüssigkeit:

- rhythmischer, harmonischer Übergang einer Bewegung oder eines Bewegungskomplexes zum anderen
- harmonischer, einheitlicher Lauf

Kraft:

- statische und dynamische Muskelspannung
- Größe und Schnelligkeit der Muskelkontraktion

Ausdruck:

- Entschlossenheit
- Glaubhaftigkeit
- Mimik
- Individualität
- Ausstrahlung

Etikette:

- Erscheinungsbild
- Auftreten
- Anzug
- Tonwahl
- Disziplin
- Sportlichkeit

Regelwerke	DKKF		
<h1>1</h1>	<h1>Wettkampf</h1>		

Synchronität:

- Gleichzeitigkeit der Bewegungen
- Einheitlichkeit

Handhabung der Waffe:

- Sichere Führung
- Effektiver Einsatz

15. Disqualifikation:

Bei einem Verstoß gegen die Etikette durch:

- Unkorrekten Anzug
- Tragen von Schmuck
- Disziplinlosigkeit
- Nichtantreten 1 Minute nach dem 3. Aufruf
- Antreten mit einer nicht traditionellen Waffe
- Antreten mit einer Waffe außerhalb des Toleranzbereiches bzw. mit einer manipulierten Waffe
- Antreten mit einer illegalen Waffe
- Antreten mit einer scharfen Wirbelwaffe
- Antreten mit einer Faustwaffe
- Antreten mit einer scharfen Klingenwaffe
- Verstoß gegen die Altersgrenze
- Verlassen der Kampffläche mit einer Waffe

16. Null-Wertung:

Der Abbruch einer Form sowie der Verlust der Waffe werden mit 0 gewertet.

17. Protest:

- Protest kann nur vom Betreuer über den Kampfleiter beim Hauptkampfrichter eingelegt werden
- der Protest kann nur bei einem Regelverstoß durch das Kampfgericht erfolgen
- der Protest muss **unmittelbar** eingelegt werden
- der Hauptkampfrichter entscheidet anschließend über den Protest und ggf. über weiter zu treffende Maßnahmen
- ein weiterer Protest gegen diese Entscheidung bzw. die getroffenen Maßnahmen ist nicht zulässig