



DSKV - REGELWERK

Formen (Standard Seven Star Mantis Kung Fu Hand- und Waffenformen)

Die Formfläche ist 4x10 m.

Die Bewertung erfolgt nach den folgenden Kriterien

1. Korrekter Ablauf (ohne Stocken)
2. Korrekte Technik (ohne Fehler)
3. Geschwindigkeit / Techniken pro Sekunde
4. Kraft
5. Stände (Gleichgewicht, Koordination, Hand- zu Schritttechniken)
6. Ausdruck (Kämpft oder Tanzt der Vorführende, oder schaut auf den Boden)
7. Gesamtauftritt (Kleidung, Gruß, Haltung)

Qingda

Leichtkontakt/Punktstopp Kämpfen

Gekämpft wird in einem festgelegten Ring.

Hand- und Fußtechniken sind ausschließlich zurückgezogen und oberhalb der Gürtellinie erlaubt. Treffer am vorderen Bereich des Kopfes sowie am vorderen Bereich des Rumpfes, oberhalb der Gürtellinie, geben 1 Punkt. Beim Wegdrehen, Gleichgewichtsverlust oder Verlassen der Kampffläche erhält der Gegner jeweils 1 Punkt.

Gekämpft wird 2 Minuten oder bis einer der Kämpfer 6 Punkte erreicht.

DSKV Sanshu

Leichtkontakt/Durchkämpfen (3x2 min.)

Gekämpft wird auf einer Fläche von 5x6 m.

Jede Hand- und Fußtechnik ist erlaubt und wird bewertet. Ellenbogen und Knietechniken sowie absolute Härte sind verboten. Ein Verlassen der Kampffläche wird mit einem vollen Punkt für den Gegner bewertet. Ein sauberer *take down* (zu Boden bringen) wird ebenfalls mit einem Punkt bewertet. Ein Schlagabtausch, der den anderen in eine Defensivhaltung bringt (Abducken und Wegdrehen) wird auch mit einem Punkt bewertet. Der Gewinner wird nach dem Kampf mit Handzeichen von den Seitenkampfrichtern bewertet. Der Hauptkampfrichter vergibt nur die Punkte für die kampfunterbrechenden Aktionen (Take down, Verwarnung, Abducken, Wegdrehen). Jede Verwarnung wird mit einem Punkt für den Gegner gewertet. Nach 3 Verwarnungen wird der/die Kämpfer/in disqualifiziert.

Der Clinch wird vom Hauptkampfrichter nach 3 Sekunden gelöst. Jedes Straucheln, auch wenn nur eine Hand den Boden berührt, wird mit einem Punkt vom Hauptkampfrichter gewertet. Bei Unterbelegung werden die Klassen zusammengelegt, bei Überbelegung erhöht.

DSKV Sanda

Vollkontakt/Durchkämpfen (3x3 min.)

Regeln wie beim Sanshu. Alle erlaubten Techniken dürfen mit vollem Kontakt ausgeführt werden.

Schutzausrüstung Pflicht

Handschuhe 12 Oz (DSKV Standard)

Kopfschutz mit offenem Visier

Schienbeinspannschutz

Unterleibschutz (für Männer)

Schutzausrüstung Freiwillig

Ellenbogenschützer

Kampfweste

Kopfschutz mit Visier/Gitter

Nicht erlaubt sind Bandagen jeglicher Art in den Handschuhen, sowie Handschuhe ohne entsprechende Dämpfung. Die Safeties sollten in einem ordnungsgemäßen Zustand sein. Sollte dies nicht der Fall sein, stellen wir Handschuhe und Schienbeinschützer zur Verfügung.

Teilnehmererklärung für DSKV Turniere

Ich erkläre mit meiner Unterschrift, dass ich sportgesund bin und keine Dopingmittel nehme. Meine Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft geschieht freiwillig und auf eigenes Risiko. Jegliche Haftung des Veranstalters ist ausgeschlossen. Die Startgebühr verfällt, wenn ich nicht zum Wettkampf antrete oder wegen eines Regelverstoßes sowie unsportlichen Verhaltens davon ausgeschlossen werde. Das Regelwerk habe ich gelesen und zur Kenntnis genommen.

Bei Minderjährigen bitte mit Unterschrift der Eltern!

Ort, Datum:

Unterschrift d. Teilnehmers
(Erziehungsberechtigte/r)