



Schiedsrichterreglement

KYOKUSHIN-KAN SWITZERLAND

2018/1

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1. | Allgemeine Bestimmungen | 4 |
| 1.1. | Einteilung | 4 |
| 1.2. | Leitung | 4 |
| 1.3. | Vorraussetzungen | 4 |
| 1.4. | Tenue | 4 |
| 1.5. | Entschädigung | 4 |
| 1.6. | Rechte und Pflichten | 5 |
| 1.7. | Wettkampffläche | 7 |
| 2. | REGELN FÜR KARATE- WETTKÄMPFE MIT CLICKER- BEWERTUNG | 8 |
| 2.1. | Karate-Gi und Körperpflege | 8 |
| 2.2. | Kampfkategorien | 8 |
| 2.3. | Schiedsrichter und Oberrichter | 8 |
| 2.4. | Wettkampfverlauf | 8 |
| 2.5. | Wettkampfdauer | 9 |
| 2.6. | Entscheidungskriterien | 9 |
| 2.7. | Oberrichter | 9 |
| 2.8. | Einsprüche | 9 |
| 2.9. | Angriffspunkte | 10 |
| 2.10. | Verbotene Techniken und Handlungen | 10 |
| 2.11. | Foul und Disqualifikation | 10 |
| 2.12. | Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes | 11 |
| 2.13. | Gebrauch des Clicker's | 11 |
| 2.14. | Zeitnehmung | 11 |
| 2.15. | Kategorien | 11 |
| 3. | Kata | 12 |
| 3.1. | Wettkampfkategorien | 12 |
| 3.2. | Frei –und Pflichtkatae je Kategorie | 12 |
| 3.3. | Beurteilung und Bewertung | 13 |
| 3.4. | Punktabzüge bei der Bewertung | 13 |
| 3.5. | Gruppenwettkämpfe | 13 |
| 3.6. | Wettkampfverlauf | 14 |
| 4. | Kumite | 16 |
| 4.1. | Grundsätzliches | 16 |
| 4.2. | Kategorien | 16 |
| 4.3. | Richter | 17 |
| 4.4. | Kampf | 17 |
| 4.5. | Entscheidungskriterien | 17 |
| 4.6. | Verbotene Handlungen und Techniken | 18 |
| 4.7. | Verwarung / Strafe | 18 |
| 4.8. | Disqualifikation | 19 |
| 4.9. | Bruchtest (Tameshiwari) | 19 |
| 4.10. | Zeitmessung | 19 |
| 4.11. | Turnierablauf | 20 |
| 4.12. | Schiedsrichterkommandos | 21 |
| 4.13. | Kumite BUDOKAI | 23 |
| 4.13.1. | Definition | 23 |
| 4.13.2. | Triple System | 23 |
| 4.13.3. | Kampfablauf | 23 |
| 4.13.4. | Kampfbregeln | 23 |
| 4.13.5. | Kampfende / Dauer | 23 |
| 4.13.6. | Verbotene Aktionen | 23 |
| 4.13.7. | Full System | 24 |
| 4.13.8. | Kampfablauf | 24 |
| 4.13.9. | Kampfbregeln | 24 |
| 4.13.10. | Kampfende / Dauer | 24 |
| 4.13.11. | Verbotene Aktionen | 24 |
| 4.14. | weitere Ausdrücke | 24 |

| | | |
|-----------|----------------------------------|-----------|
| 5. | Leichtkontakt | 25 |
| 5.1. | Definition | 25 |
| 5.2. | Wertung | 25 |
| 5.3. | Vorgeschriebene Schutzausrüstung | 25 |
| 5.4. | Techniken | 25 |
| 5.4.1. | Erlaubte Techniken | 25 |
| 5.4.2. | Verbotene Techniken | 25 |
| 5.5. | Schiedsrichter | 26 |
| 5.6. | Verwarnungen / Minuspunkte | 26 |
| 5.6. | Zeitmessung / Kampfende | 26 |
| 6. | Bilderlexikon | 27 |
| 6.1. | Clicker | 27 |
| 6.2. | Kumite | 28 |

Freundlichkeit

Konzentration

Aufrichtigkeit

Gradlinigkeit **Der Schiedsrichter**

Sicherheit

Korrektheit

Vorbild

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1 EINTEILUNG:

- Schiedsrichter A
- Schiedsrichter B
- Schiedsrichteranwärter C

1.2. LEITUNG DER SCHIEDSRICHTER:

Dies geschieht durch den Dai Shihan und den Chef Schiedsrichterwesens

Der Chef des Schiedsrichterwesens ist für die Ausbildung, die Ernennung und die Fortbildung der Schiedsrichter verantwortlich.

Der Chef Schiedsrichter führt ein Verzeichnis über die Schiedsrichter. Unter der Leitung des Dai-Shihans oder des Chef des Schiedsrichterwesens werden jedes Jahr Schiedsrichterkurse, wenn möglich in verschiedenen Regionen, durchgeführt. Von den Teilnehmern dieser Kurse wird eine Liste geführt.

1.3. VORAUSSETZUNGEN ALS SCHIEDSRICHTER:

Schiedsrichter C:

- ab 2. Kyu und Teilnahme an mindestens einem Schiedsrichterkurs
- kann als Eckenrichter an nicht offiziellen Turnieren teilnehmen
- kann an der Schweizermeisterschaft Kata als Eckenrichter in den Kategorien Nachwuchs und Junioren eingesetzt werden
- kann als Spiegelrichter an der Schweizermeisterschaft Junioren Clicker und als Eckenrichter Nachwuchs Kyokushinkai und Elite Kyokushinkai eingesetzt werden

Schiedsrichter B:

- Schiedsrichter C - ab 1. DAN - Beteiligung an mindestens einem Schiedsrichterkurs
- kann Eckenrichter und Hauptrichter an den nicht offiziellen Turnieren sein
- kann als Spiegelrichter an der Schweizermeisterschaft Junioren Clicker und als Eckenrichter Nachwuchs Kyokushinkai und Elite Kyokushinkai eingesetzt werden

Schiedsrichter A:

- ab 2. DAN - zwei Jahre Praxis als Schiedsrichter B
- kann grundsätzlich alle Schiedsrichterfunktionen an allen Meisterschaften/Turnieren ausüben

Internationale Schiedsrichter:

Werden nur auf Empfehlung des Dai-Shihans und des Chef-Schiedsrichter zugelassen.

VERLÄNGERUNG DER A-, B- und C-Klassierung:

Es ist wünschenswert und von Vorteil, jedes Jahr an einem Schiedsrichterkurs teilzunehmen.

Es erfolgt ein Eintrag in die Liste der SK.

1.4. OFFIZIELLES SCHIEDSRICHTER-TENUE:

An offiziellen Turnieren ist das Tragen des offiziellen Tenues für alle Schiedsrichter obligatorisch.

Gi und schwarzes Hakama

oder

schwarzer Anzug mit IBK Schiedsrichterbadge auf der linken Brust

weisses Hemd mit IBK- Schiedsrichterbadge auf der linken Körperseite und schwarze Kravatte

Barfuss oder schwarze Socken (Budosocken)

Bei kleineren Turnieren ist es Sache des Veranstalters zu entscheiden, ob im Anzug oder im Hakama zu erscheinen ist.

1.5. SCHIEDSRICHTERENTSCHÄDIGUNG:

Den Schiedsrichtern werden keine Honorare ausbezahlt.

Es ist dem Organisator freigestellt, den Schiedsrichtern ein Geschenk zu übergeben.

Spesen können wie folgt durch den Veranstalter vergütet werden:

pro Richter: Fr. 0,50 pro Kilometer.

Für Getränke und Verpflegung der Richter ist der Veranstalter besorgt.

Bei nicht offiziellen Turnieren ist die Entschädigung Sache des Organisators; es ist wünschenswert, dass die vorausgehenden Regelungen Anwendung finden.

1.6. RECHTE UND PFLICHTEN

Jedes der IBK angeschlossenen Dojos muss mindestens einen Kampfrichter stellen, wenn aus diesem Dojo Budokas am Turnier teilnehmen. Bei mehr als 10 Startern pro Dojo werden mehrere Schiedsrichter erwartet. Sollte ein Verein keinen Schiedsrichter stellen können, so hat dieser eine Ersatzgebühr von Fr. 60.00 zu bezahlen.

Pro Verbandsverein muss mindestens ein Kampfrichter an den Schiedsrichterkursen teilnehmen.

MATTENCHEF (TATAMI MANAGER)

- Benennung, Einteilung und Überwachung von Haupt- und Seitenkampfrichtern für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich.
- Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
- Sicherstellung der Anwesenheit der aktuellen Kämpfer und Bereitschaft der nächsten Kämpfer
- Listenführung über Punktzahlen, Ranglisten, usw.

HAUPTKAMPFRICHTER (SHUSHIN)

- leitet den Kampf, einschließlich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes. Er erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.
- erteilt Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter.
- unterbricht den Kampf, wenn seiner Meinung nach eine Wertung erzielt oder eine Regelwidrigkeit begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
- fragt die Unterstützung und Meinung der Seitenkampfrichter ab, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.
- spricht Verwarnungen und Strafen aus.
- setzt einen Entscheidungskampf an und eröffnet diesen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.
- führt eine Abstimmung mit den Seitenkampfrichtern durch, gibt dabei selbst eine Stimme ab (HANTEI) und gibt das Ergebnis bekannt.
- gibt den Sieger bekannt.
- Überprüfung der Kampfausrüstung der Kämpfer
- Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung.

SEITENKAMPFRICHTER / ECKENRICHTER (FUKUSHIN)

- zeigt Punkte, Verwarnungen und Strafen an.
- übt das Stimmrecht bei jeder Entscheidung aus.

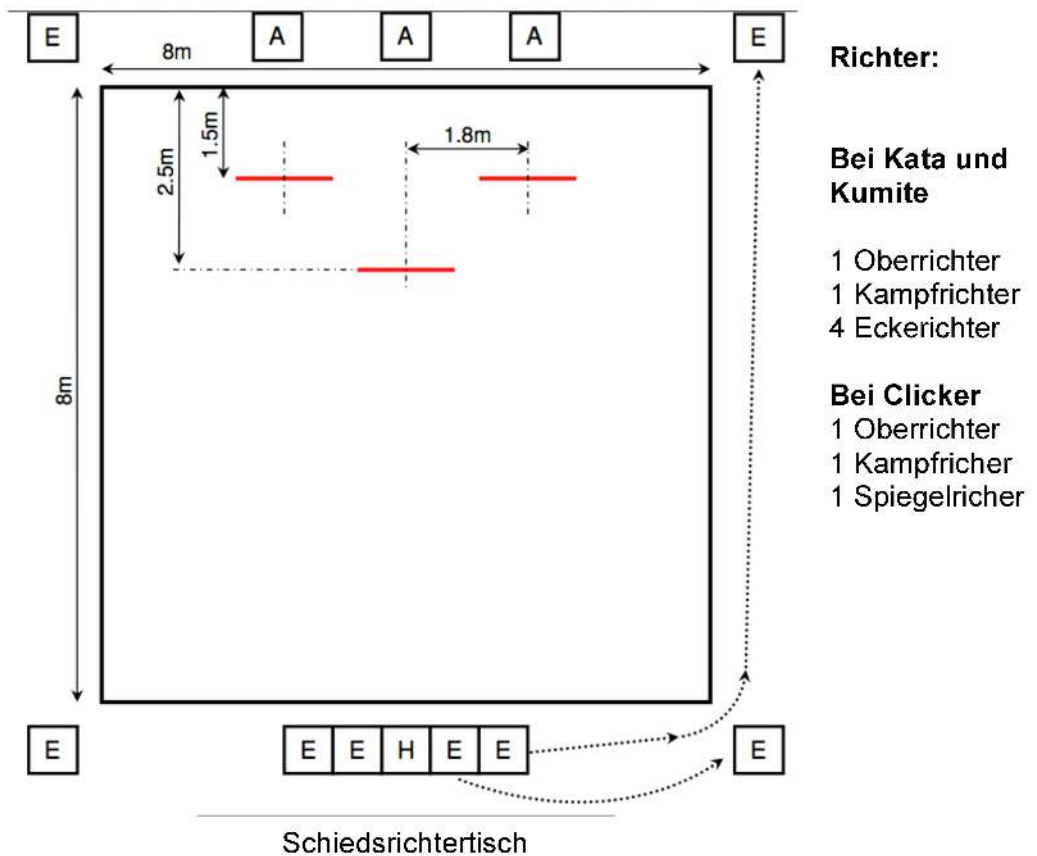
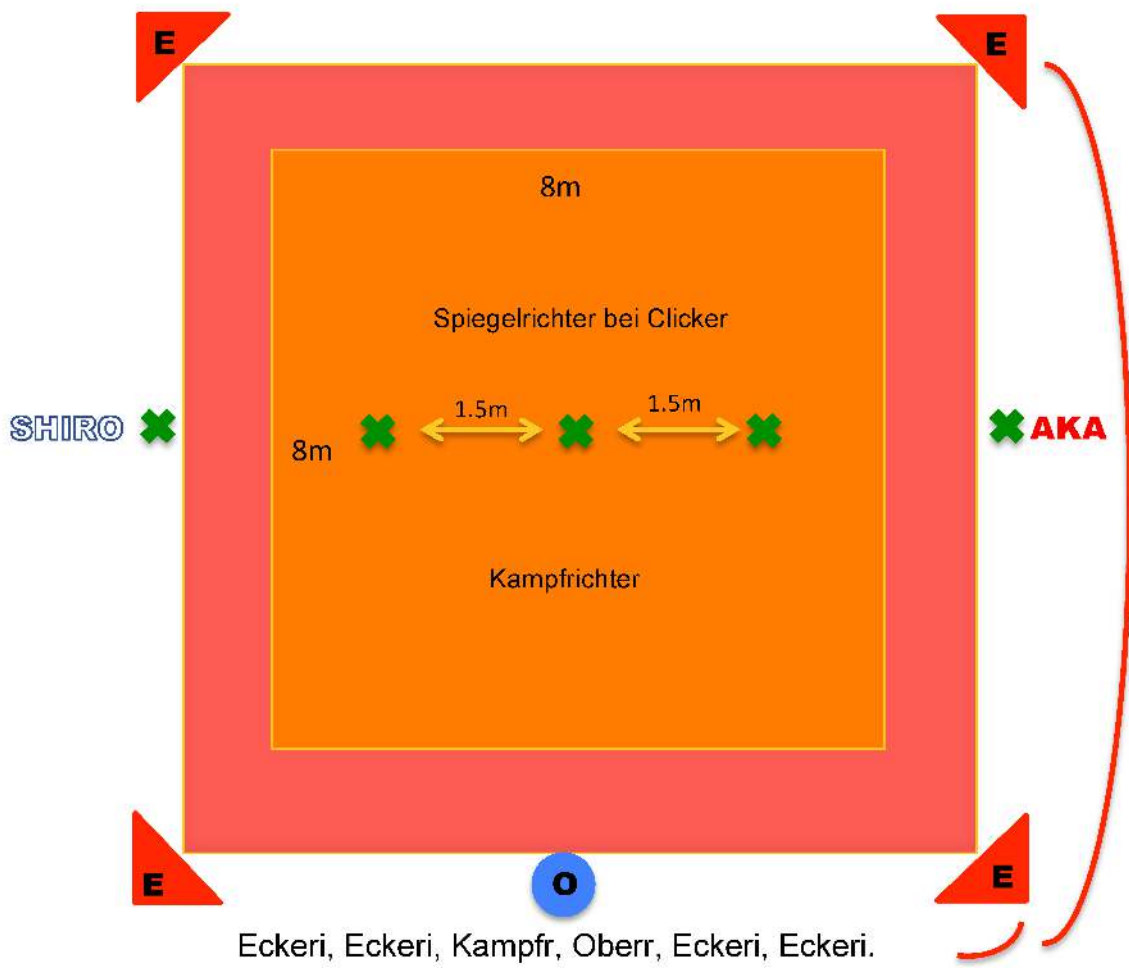
Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisieren dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in folgenden Fällen:

- Wenn sie eine Wertung sehen.
- Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begeht.
- Wenn bei einem Wettkämpfer eine Verletzung, Krankheit oder Unfähigkeit festgestellt wird.
- Wenn beide oder einer der Wettkämpfer die Kampffläche verlassen (JOGAI).
- In anderen Fällen, die es erforderlich machen, den Hauptkampfrichter darauf aufmerksam zu machen.

KANSA/OBERRICHTER

- Beaufsichtigt den laufenden Kampf.
- Notiert sich Verstöße, Verwarnungen, spezielle Vorkommnisse und Zeitmessungen.
- Trifft die Stichentscheidung bei Clickerturnieren.
- Ist die Ansprechperson bei Einsprachen und leitet sie nach Bedarf an den Chefschiedsrichter weiter.

1.7. Wettkampfflächen



2.0. REGELN FÜR KARATE- WETTKÄMPFE MIT KLICKER- BEWERTUNG

2.1. KARATE-GI UND KÖRPERPFLEGE

- Die Wettkämpfer tragen ein sauberes, weisses Karate-Gi. Einer der Wettkämpfer trägt einen weissen, der andere einen roten Gurt. Der Karateka ist gepflegt zum Turnier zu erscheinen.
- Um Verletzungen des Gegners zu vermeiden, müssen die Zehen- und Fingernägel kurz geschnitten sein. Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände aus Metall oder ähnlichem Material (z.B. Schmuck) auf sich tragen.
- Das Tragen von Schutzausrüstung wird durch den Organisator festgelegt. Ein Tiefschutz und ein Brustschutz bei Mädchen darf immer getragen werden.
- Das Tragen von Bandagen und Stützverbänden muss vor Turnierbeginn mit dem Organisator besprochen werden.

2.2. KAMPFKATEGORIEN

- Es werden folgende Kategorien unterschieden: a) Einzelkampf. b) Mannschaftskampf.
- Beim Einzelkampf wird nach den KO System gekämpft.
- Mannschaftswettkämpfe werden durch die Anzahl Siege entschieden. Bei Unentschieden wird ein Kämpfer jeder Mannschaft bestimmt, der um den Sieg kämpft. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis eine Mannschaft als Sieger feststeht.
- Die Wettkämpfer jeder Mannschaft kämpfen in einer vorher festgelegten Reihenfolge. Eine Mannschaft wird disqualifiziert, sofern ein Mannschaftsmitglied oder der Betreuer diese Reihenfolge nach eigenem Gutdünken ändert, nachdem er seine Mannschaftsaufstellung in schriftlicher Form am Schiedsrichtertisch bekanntgegeben hat.
- Eine Mannschaft setzt sich aus einer ungeraden Anzahl von Wettkämpfern zusammen.
- Ein Karateka darf nur in einem Team starten.

2.3. SCHIEDSRICHTER UND OBERRICHTER

- Ein Wettkampf wird durch zwei Schiedsrichter (ein Kampfrichter welcher alle Kommandos gibt und ein Spiegelrichter) und einen Oberrichter bewertet.
- Ein Oberrichter wird bestimmt, um die Fairness des Kampfverlaufes und der gefällten Entscheidung sicherzustellen. Ebenso notiert sich der Oberrichter allfällige Strafen.
- Während eines Wettkampfes dürfen sich die Schiedsrichter und der Oberrichter nur untereinander unterhalten. Sie dürfen nicht mit Zuschauern oder anderen Personen sprechen. Davon ausgenommen ist einzig der Oberrichter, welcher sich mit dem Mannschaftsbetreuer im Falle eines Protestes unterhalten darf. Zu Wettkämpfern ist das Sprechen gänzlich untersagt.

2.4. WETTKAMPFVERLAUF

Die Wettkämpfer nehmen ihre Ausgangspositionen auf den markierten Linien ein. Nachdem sie sich gegrüsst haben, beginnt der Kampf mit dem Kommando HAJIME des Kampfrichters. Beim Kommando YAME des Kampfrichters, kehren die Wettkämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurück und warten dort auf die Anweisungen des Kampfrichters. Am Ende eines Wettkampfes, nach dem der Schiedsspruch gefällt ist, grüssen sich die Wettkämpfer nochmals und verlassen dann die Kampffläche. Der Wettkampf wird einzig durch den Kampfrichter geleitet.

2.5. WETTKAMPFDAUER

- Ein Wettkampf dauert 2 Minuten. Er kann jedoch nach Rücksprache mit dem Chefschiedsrichter oder dem Dai-Shihan auf 1 1/2 Minuten verkürzt werden.
- Bei einem Unentschieden der Kampfwertung wird die Kampfzeit um eine Minute verlängert. Falls dies zu keinem Entscheid führt gewinnt a) der niedriger Graduierte, b) der kleinere Kämpfer.
- Nach jedem Wettkampf muss ein Entscheid gefällt werden.

2.6. ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Für jede saubere, entschlossen durchgeführte Technik, welche während des Wettkampfes erzielt wurde, werden Punkte vergeben. Unter den folgenden Voraussetzungen kann ein Punkt erzielt werden:

- a) Wenn ein präziser, effektiver und kraftvoller Stoss, Schlag oder Fusstritt zum anvisierten Angriffsziel durchgeführt wird.
- b) Jeder Angriff muss richtig durchgeführt sein (Form, Haltung, Kraft, Timing und richtiger Abstand).
- c) Eine korrekte Technik, während des Ertönens des Schlussgongs durchgeführt, wird gezählt.
- d) Es kann nur gepunktet werden, wenn sich beide Wettkämpfer innerhalb des Kampffeldes befinden.
- e) Nach dem Kommando YAME des Kampfrichters wird keine Technik mehr bewertet.

Am Ende eines Wettkampfes haben die Schiedsrichter und der Oberrichter folgende Punkte gegeneinander abzuwägen bevor sie sich entscheiden:

Primär: Die Punktzahl auf jedem Clicker (Zähler).(Hauptrichter und Spiegelrichter)

- b) Die Anzahl Übertretungen des Kampffeldrandes.
- c) Ob aufgrund eines Vergehens eine Verwarnung ausgesprochen wurde.
- d) Die unterschiedliche Qualität der Kampfhaltung.
- e) Die Fähigkeit und das Können der Wettkämpfer.
- f) Den Einsatz und Kampfgeist.
- g) Die unterschiedliche Qualität der eingeschlagenen Kampfstrategie.

Bemerkung: Bei der Bewertung des Kampfes hat der Oberrichter die Punkte b-g besonders zu beachten.

Der Kampfrichter gibt das Kommando HANTEI-ONEGAI-SHIMASU-HANTEI und pfeift. Die Schiedsrichter und der Oberrichter zeigen daraufhin sofort ihren Entscheid an. Danach schreitet der Kampfrichter zur Mitte und verkündet den Sieger. (aka/shiro no kachi)

2.7. OBERRICHTER

Er überwacht die Durchführung des Wettkampfes und die Entscheide der Schiedsrichter. Sofern notwendig, teilt er seine Meinung den Schiedsrichtern mit.

Reicht ein Mannschaftsbetreuer bei ihm Protest gegen einen Entscheid der Schiedsrichter ein, beurteilt er die Klage selbst. Er kann die Schiedsrichter in diesem Falle befragen und sofern er einen allfälligen Entscheid als regelwidrig beurteilt, die Kampfrichter auffordern, diesen Entscheid zu revidieren.

2.8. EINSPRÜCHE

Ein Einspruch muss sofort und ohne jegliche Verzögerung nach der fraglichen Entscheidung gemacht werden. Ein Einspruch, der nach Ende des Kampfes erfolgt, ist ungültig.

2.9. ANGRIFFSPUNKTE

Kopf, Gesicht, Brust, Rumpf von vorne und seitlich

Jeder Angriff ist gut zu kontrollieren.

Jeder Angriff ist aus der Kampfposition bis zum Ende auszuführen, Basis dafür ist die Grundschule.

Kontakt zum Körper ist nicht erlaubt. (Gi Kontakt ausdrücklich erlaubt)

Erlaubte Techniken ohne Kontakt:

| | |
|---------------------------|------------------------------|
| Judan Tsuki | - Mawashi Geri Judan / Jodan |
| Tetsui Oroshi Ganmen Uchi | - Haisoku Geri Jodan |
| Tetsui Kome Kami | - Kake Geri Chusoku! Jodan |
| Tetsu Mae Yoko Uchi Jodan | |
| Uraken Mawashi Uchi | |
| Uraken Uchi Ganmen uchi | |

2.10. VERBOTENE TECHNIKEN UND HANDLUNGEN und damit mit Genten zu werten.

- Körperkontakt an Gesicht ,Kopf oder Körper. (Gi-Kontakt erlaubt)
- Angriff zu den Genitalien.
- Direkte Angriffe zum Gesicht, d. h. JODAN-TSUKI oder geradlinige Angriffe (mit Armen, Händen, sowie Mae Geri Jodan).
- Mae Geri Judan, Mawashi Geri Gedan, Hiza Geri
- Angriffe auf Hüft- und Kniegelenke sowie das Fussgelenk.
- Alle Speerhand-Techniken (NUKITE)
- Ellbogen-Techniken (HIJI).
- Alle Techniken mit offener Hand
- Jegliche unkontrollierte Technik (z. B. 360-Grad-USHIRO-MAWASHI- GERI, alle Tobi-Geri's).
- Angriffe zum Oberschenkel.
- Angriffe mit dem Schienbein.
- Würfe.
- Übermässiges Herauslaufen aus dem Kampffeld oder zeitverzögerndes Verhalten.
- Halten, Klammern oder Stossen des Gegners.
- Jegliche unsportliche Haltung
- Alle Feger

Bei geringfügigen Verstössen kann auch mit Chui gewertet werden.

2.11. FOUL UND DISQUALIFIKATION

Der Kampfrichter soll eine Verwarnung (CHUI) vornehmen oder eine Strafe (GENTEN) aussprechen, wenn ein Wettkämpfer im Begriff ist, eine verbotene Handlung zu begehen oder eine solche begangen hat:

- Wenn ein Wettkämpfer die Anweisungen des Kampfrichters nicht befolgt. (Chui)
- Wenn ein Wettkämpfer sich übermässig erregt, so dass er für seinen Gegner zu einer Gefahr werden könnte. (Chui)
- Im Falle von anderen Handlungen, welche von den Schiedsrichtern als so schwerwiegend beurteilt werden, dass sie die Kampfregeln verletzen. (Genten)

Wenn ein GENTEN ausgesprochen wird, erhält die Gegenseite einen Punkt zugesprochen.

1. GENTEN-ICHI -> 1 Punkt zählen

2. GENTEN-NI -> 1 Punkt zählen

HANSOKU-MAKE (Disqualifikation vom Kampf) oder SHIKKAKU (Disqualifikation vom Turnier)

Bevor ein GENTEN oder eine Disqualifikation ausgesprochen wird oder eine 2-Punkt-Technik zugesprochen wird, haben sich die Schiedsrichter und der Oberrichter zu beraten.

2.12. VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLE WÄHREND DES WETTKAMPFES

- Ein Kämpfer wird, im Falle einer geringen Verletzung, welche ihn **nicht** am Weiterkämpfen hindert, zum Verlierer erklärt. Ebenso wenn er nicht weiterkämpfen will oder um Erlaubnis fragt, den Kampf aufzugeben.
- Im Falle von einer oder mehreren Verletzungen, die im Laufe des Wettkampfes auftauchen, und keinem der beiden Wettkämpfer zur Last gelegt werden können, oder falls sich beide Wettkämpfer gleichzeitig verletzen, ohne dass einer der beiden daran schuld ist, wird derjenige Wettkämpfer zum Verlierer erklärt, der aufgibt.
- Ist ein Wettkämpfer aus anderen Gründen nicht in der Lage weiter zu kämpfen, oder fragt er aus anderen Gründen um die Erlaubnis, den Kampf aufzugeben, wird er zum Verlierer erklärt.

ASTHMA

Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn bis zur definitiven Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karateka's. Eine Benutzung vor Betreten der Kampffläche ist erlaubt und bleibt ohne Beachtung.

2.13. GEBRAUCH DES CLICKERS (ZÄHLER)

Jeder Schiedsrichter hat zwei Clicker (Zähler), einer mit einem weissen und einem roten Band. Sieht ein Schiedsrichter einen oder mehrere, klar erzielte Punkte, wird er für jeden Punkt, den er sehen kann, einmal zählen.

Im Falle von Techniken welche aufgrund ihrer Ausführung **zwei Punkten** rechtfertigen, d.h. JODAN-MAWASHI-GERI, HEISOKU-GERI, KAKATO GERI CHUSOKU wird der Kampf unterbrochen und der Schiedsspruch durch die beiden Schiedsrichter festgelegt.

2.14. ZEITNEHMUNG

Ein Wettkampf beginnt mit dem Kommando HAJIME des Kampfrichters.

Die Wettkampfuhr wird beim Kommando YAME des Kampfrichters angehalten.

Ein Sandsack wird benutzt, um den Kampf, mit Ertönen des Gongs, durch Hineinwerfen in die Kampffläche zu beenden.

2.15. KATEGORIEN

| | |
|------------|---|
| Junioren A | ab 6. Kyu bis zum 16. Geburtstag |
| Junioren B | 9. Kyu bis 6. Kyu Bis zum 16. Geburtstag |

Es ist dem Organisator freigestellt, die einzelnen Kategorien weiter aufzuteilen. Oder eigene Kategorien zu erstellen.

Eine sauber mit den Beinen ausgeführte Kampftechnik wird mit zwei Punkten bewertet.

Dazu wird der Kampf mit Yame unterbrochen.

Der Schiedsrichter kommentiert: Shiro / Aka Jodan Name der Technik Ippon.

Haupt und Spiegelrichter heben die Hand und betätigen den Klicker zweimal. Eine Ippon-Technik kann sowohl vom Hauptrichter als auch vom Spiegelrichter angezeigt werden. (Falls die Technik durch den Spiegelrichter gesehen wird, "pfeift" er und erzählt seine Beobachtung nach Aufforderung durch den Hauptrichter, dem Hauptrichter. Anschliessend wird normal weitergekämpft.

3. KATA

3.1. WETTKAMPFKATEGORIEN

| | | |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| Elite Damen | ab 16 jährig (Geburtstag) | 2. Kyu und höher |
| Elite Herren | ab 16 jährig (Geburtstag) | 2. Kyu und höher |
| Elite Team | ab 16 jährig (Geburtstag) | 2. Kyu und höher |
| Nachwuchs Damen | ab 16 jährig (Geburtstag) | 6. Kyu bis 3. Kyu |
| Nachwuchs Herren | ab 16 jährig (Geburtstag) | 6. Kyu bis 3. Kyu |
| Nachwuchs Team | ab 16 jährig (Geburtstag) | 6. Kyu bis 3. Kyu |
| Junioren Mädchen | vor 16 Jährig (Geburtstag) | bis 6. Kyu |
| Junioren Knaben | vor 16 Jährig (Geburtstag) | bis 6. Kyu |
| Junioren Team | vor 16 Jährig (Geburtstag) | bis 6. Kyu |

- Ein Team besteht aus 3 Karatekas
- Ein Karateka kann nur in einem Team starten
- Die Teamzusammensetzung muss vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden

3.2. PFLICHT UND FREIKATAS

| | | | |
|------------------|--|-----------------|-----------------------|
| ELITE | Kategorie Einzel | | Kategorie Team |
| | Pflichtkata | Freikata | Freikata |
| | Pinan-sono- yon | Gekisai-Dai | |
| | Pinan-sono-go | TSUKI-NO-KATA | TSUKI-NO-KATA |
| | Tsuki-no- kata | YANTSU | YANTSU |
| | Yantsu | TENSHO | |
| | Seiha | SEIHA | SEIHA |
| | Die Pflichtkata wird den Teilnehmer zugewiesen. | GEKISAI-SHO | GEKISAI-SHO |
| | | SEIENCHIN | SEIENCHIN |
| | | KANKUDAI | KANKUDAI |
| | | SUSHIHO | SUSHIHO |
| GARYU | | GARYU | |
| SEIPEI | SEIPEI | SEIPEI | |
| Nachwuchs | Kategorie Einzel | | Kategorie Team |
| | Pflichtkata | Freikata | Freikata |
| | PINAN-SONO-ICHI | PINAN-SONO-ICHI | PINAN-SONO-ICHI |
| | PINAN-SONO-NI | PINAN-SONO-NI | PINAN-SONO-NI |
| | PINAN-SONO-SAN | PINAN-SONO-SAN | PINAN-SONO-SAN |
| | Die Pflichtkata wird den Teilnehmer zugewiesen. | PINAN-SONO-YON | PINAN-SONO-YON |
| | | PINAN-SONO-GO | PINAN-SONO-GO |
| | | GEKISAI-DAI | GEKISAI-DAI |
| | | TSUKI-NO-KATA | TSUKI-NO-KATA |
| | | YANTSU | YANTSU |
| | TENSHO | TENSHO | |
| SAIHA | SAIHA | SAIHA | |
| Junioren | Kategorie Einzel | | Kategorie Team |
| | Pflichtkata | Freikata | Freikata |
| | TAIKYOKU-SONO-ICHI | PINAN-SONO-ICHI | PINAN-SONO-ICHI |
| | TAIKYOKU-SONO-NI | PINAN-SONO-NI | PINAN-SONO-NI |
| | TAIKYOKU-SONO-SAN | PINAN-SONO-SAN | PINAN-SONO-SAN |
| | Die Pflichtkata wird den Teilnehmern zugewiesen. | PINAN-SONO-YON | PINAN-SONO-YON |
| | | PINAN-SONO-GO | PINAN-SONO-GO |
| | | GEKISAI-DAI | GEKISAI-DAI |
| TSUKI-NO-KATA | | TSUKI-NO-KATA | |

3.3. BEURTEILUNG UND BEWERTUNG

Bei der Beurteilung und Bewertung der Kata sollen die folgenden Punkte berücksichtigt werden:
Die Kata muss korrekt vorgetragen werden, wobei das klare Verständnis der Prinzipien in der Kata zum Ausdruck kommen muss.

In der Kata muss Konzentration, Koordination, Kräfteinsatz, gutes Gleichgewicht, korrekte Atmung und der richtige zeitliche Ablauf gezeigt werden.

Zur Bewertung soll die volle Bewertungsbandbreite zwischen 5.0 – 8.0 genutzt werden.

3.4. PUNKTABZÜGE BEI DER BEWERTUNG

Beispiele von leichten Fehler: (0.1 - 0.3 Punkte Abzug)

- Ein kurzes Zögern im Ablauf
- Ein schnell behobener, kurzer Gleichgewichtsverlust
- Die Faust nicht richtig geschlossen
- Variationen des gleichen Standes, in der Länge, Höhe oder Breite

Beispiele von mittleren Fehler: (0.2 - 0.3 Punkte Abzug)

- Ungenaue Ausgangs- und Endpositionen von Arm- und Beintechniken
- Kein KIME
- Sichtbar lockere Faust beim KIME
- Überdehnte Armen beim Faustschlag
- Angehobene Ferse beim Standbein während einer Beintechnik
- Falsche Geschwindigkeit (zu langsam oder zu schnell)

Beispiele von groben Fehler: (0.3 - 0.5 Punkte Abzug)

- Starke Abweichung von der korrekten Präsentation der Kata
- Falsche Ausführung der Stufe z.B. CHUDAN anstatt JODAN-GERI
- KEAGE-artige Kicks ohne Einsatz der Hüfte
- Fehlendes KIAI
- Komplette fehlendes Eindrehen des Oberkörper bei einer Abwehr
- Grosse Unterschiede in der Länge und Höhe bei den gleichen Stellungen

Beispiele die zu einer Disqualifikation führen

- Vorführen einer anderen Kata als der vorgängig angekündigten bzw. zugelosten Kata
- Veränderung der Kata
- Sturz während der Kata
- Unterbruch der Vorführung der Kata
- Athleten/ Teams die mit HANSOKU-MAKE disqualifiziert werden können in weiteren Kategorien starten.

3.5. GRUPPENWETTKÄMPFE

Bei Gruppenwettkämpfen wird die maximale Punktzahl gewertet. Bei Punktegleichheit wird die höchste Einzelwertung abgezogen.

3.6. WETTKAMPFVERLAUF

Aufstellung vor dem Wettkampf

Bei Turnierbeginn werden alle startenden Karatekas kategorienweise in der Startreihenfolge aufgerufen und auf der Wettkampffläche in Blickrichtung der Zuschauer aufgestellt. Die Schiedsrichter stellen sich vor dem Schiedsrichtertisch am Rand der Wettkampffläche mit Blickrichtung zu den Athleten auf.

Der Hauptkampfrichter gibt das Kommando:

- SHOMEN-NI-REI (Grüssen der Zuschauer)
- SHUSHIN-NI-REI (Grüssen der Schiedsrichter)
- OTAGAI-NI-REI (Grüssen der Karatekas)

Nach dem Grüssen ziehen sich die Athleten wieder in den für sie vorgesehenen Bereich zurück. Die Schiedsrichter begeben sich zu den ihnen zugeteilten Wettkampffelder. Sie gehen ausserhalb der eigentlichen Kampffläche lang. (Ausserhalb der bereitstehenden Stühle)

Bekanntgabe der Freikatas am Turniertisch

Vor Beginn der zweiten und dritten Runde müssen die Athleten/ Teamchefs am Turniertisch die vorzuführende Kata bekannt geben. Der Turniertisch ist zuständig, dass die angegebene Kata gemäss Reglement zulässig ist und nicht schon einmal durch den Athleten/ das Team in derselben Kategorie gelaufen wurde. Es darf nur die angegebene Kata vorgeführt werden.

Grüssen und Aufstellen der Schiedsrichter

Zu Beginn einer Kategorie stellen sich die Schiedsrichter an der Wettkampffläche gemäss Bild Seite 5 auf und der Hauptkampfrichter grüsst:

- SHOMEN-NI-REI - SHUSHIN-NI-REI

Nach dem Grüssen begeben sich die Schiedsrichter zu ihren Plätzen und nehmen, nach dem Kommando des Haupttrichters, ihre korrekten Positionen auf den Stühlen ein.

Eintritt in die Wettkampffläche

Die Athleten/ Teams treten nach Aufruf ihres Namens an den Rand der Wettkampffläche gegenüber dem Hauptkampfrichter und bitten um den Einlass mit ONEGAI-SHIMASU. Auf das Kommando des Hauptkampfrichters NAKAE treten die Athleten an die vorgesehene Startmarkierung und grüssen mit OSU.

Bekanntgabe der Pflichtkata

Der Hauptkampfrichter zieht verdeckt eine Pflichtkata und nennt die vorzuführende Kata dem Athleten. Der Athlet muss den Namen der Kata laut wiederholen.

Bekanntgabe der Freikata

Der Athlet/ Teamchef kündigt dem Hauptkampfrichter laut den Namen der Kata an. Im Anschluss wiederholt der Hauptkampfrichter den Namen der Kata laut.

Beginn der Kata – Bewertung – Austritt aus der Wettkampffläche

Zum Start der Kata gibt der Hauptrichter folgendes Kommando:

-Kata ohne MOKUSO: z.B. *PINAN-SONO-ICHI* (2-3 Sekunden warten) - *YOI - HAJIME*

-Kata mit MOKUSO: z.B. *MOKUSO* (4-5 Sekunden warten) - *SAIHA - YOI - HAJIME*

Nach Beendigung der Kata treten die Athleten auf das Kommando *NOARE* oder *MOKUSU - YAME, NAORE* an die Startpositionen zurück und wartet im *FUDO-DACHI* die Entscheidung ab.

Der Hauptkampfrichter gibt den Eckenrichter ca. 10 Sekunden Zeit um ihre Entscheidungen zu treffen und die Punktetafel vorzubereiten. Er überprüft mit einem Kontrollblick, ob diese bereit sind. Mit dem Kommando *HANTEI-ONEGAI-SHIMASU-HANTEI* sowie einem Doppelpfiff (kurz-lang) werden die Punktetafeln mit gestrecktem Arm in Richtung Schiedsrichtertisch hochgehoben und durch den Speaker abgelesen.

Nach dem nächsten kurzen Pfiff werden die Punktetafeln in Richtung Zuschauer gedreht und nach einem weiteren kurzen letzten Pfiff wieder niedergelegt.

Das Total der drei zählenden Noten des jeweiligen Durchganges wird vom Speaker bekannt gegeben.

Der Hauptkampfrichter erteilt mit dem Kommando *DOSO* den Athleten die Freigabe zum Verlassen der Wettkampffläche.

Die Athleten grüssen den Hauptkampfrichter und treten rückwärtsgehend bis zum Rand der Wettkampffläche aus.

Dort grüssen die Athleten erneut mit *OSU* und verlassen das Kampffeld.

Zusammenrufen und Grüssen der Schiedsrichter

Nach Beendigung der kompletten Runde steht der Hauptkampfrichter auf und ruft mit

-FUKUSHIN- SHUGO

die Schiedsrichter zusammen und grüsst:

- *SHOMEN-NI-REI*

- *SHUSHIN-NI-REI*

4. KUMITE

4.1. GRUNDSÄTZLICHES:

- Jeder teilnehmende Karateka muss ein sauberes, gepflegtes weisses Karategi. Die Ärmel des Gi Oberteils dürfen gekürzt werden.
- Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein. Der gesamte Körper muss einen gepflegten Gesamteindruck machen
- Das Tragen von Schmuck etc. ist nicht erlaubt. Das Tragen von Haarspangen ist nicht erlaubt. (Ausgenommen Haargummis, Haarbänder)
- Das Tragen von Brust- und Tiefschutz ist vorgeschrieben. Brustschutz Damen: der Solar-Plexus muss frei sein.
- Zum ersten Durchgang müssen die Karatekas grundsätzlich ohne Bandagen oder Schützer antreten. Ausnahmen werden nach Rücksprache mit dem Organisator und Turnierarzt möglich.
- Kumite Damen: Tapen der Knöchel (Seiken) nur nach Absprache mit Arzt und Organisator.
- Je nach Turnier kann der Veranstalter über Ausnahmen betreffend Schutzausrüstungen entscheiden.
- Der Verband oder der Veranstalter übernehmen keine Haftung für Verletzungen, die während dem Turnier entstehen. Der Karateka ist selbst für eine entsprechende Versicherung besorgt!
- An jedem Turnier muss ein Turnierarzt oder Samariter anwesend sein. Das medizinische Datenblatt ist der Anmeldung beizulegen
- Der Turnierveranstalter entscheidet selber, ob Schienbein und Ristschützer getragen werden dürfen (grundsätzlich erlaubt)
- Die Karatekas werden vor Beginn des Wettkampfes gewogen. Das Wägen findet in Unterwäsche, Damen optional mit Gi Hosen statt.
- Karatekas, die an einem Vollkontaktturnier der Kategorie Elite teilnehmen, müssen das achtzehnte Altersjahr überschritten haben.
- Grundsätzlich darf erst ab dem 6. Kyu gekämpft werden, über Ausnahmen entscheidet die der Dai-Shihan und der Chefschiedsrichter.
- Die Wettkampffläche für Vollkontakt-Karate-Wettkämpfe muss mit Matten ausgelegt sein.

4.2. KATEGORIEN

| | | |
|----------------------------|-----------------|---------------|
| ELITE und NACHWUCHS | Fliegengewicht. | Bis 55 kg |
| | Leichtgewicht | 55 kg – 60 kg |
| | | 60 kg – 65 kg |
| | Mittelgewicht | 65 kg - 70 kg |
| | Schwergewicht | 70kg – 80kg |
| | | 80kg – 85kg |
| Open | 85kg - | |

4.3. RICHTER

- Für jeden Kampf sind vier Eckenrichter, ein Hauptrichter (der die Kommandos gibt) und ein Oberrichter anwesend.
- Die Eckenrichter und der Hauptrichter haben je eine Stimme.
- Der Oberrichter überwacht die Entscheidungen. Für die unmittelbare Kampfentscheidung hat er kein Stimmrecht. Der Oberrichter und die Offiziellen am Tisch notieren sich sämtliche Entscheidungen, die während des Kampfes getroffen werden.

4.4. KAMPF:

Dauer: Eine Kampfbegegnung dauert zwei Minuten.

- Erlangt weder rot noch weiss eine siegbringende Technik und die Mehrheit der Richter entscheidet sich für unentschieden, so folgt ein Zusatzkampf (SAI-SHIAI). Dieser dauert ebenfalls zwei Minuten.
- Endet der Zusatzkampf wieder unentschieden, so gewinnt der Karateka, der mindestens drei Kilogramm leichter ist.
- Beträgt die Gewichts Differenz weniger als 3 Kilogramm, so gewinnt der Karateka, der mehr Bretter durchgeschlagen hat.
- Ist hier ebenfalls keine Differenz festzustellen, so wird ein letzter Zusatz- Kampf (ENCHO-SEN) durchgeführt. Endet dieser ohne siegbringende Technik, so müssen sich die Richter für rot oder weiss entscheiden.
- Bei den Damen ebenfalls drei Kilogramm. Bei ihnen werden grundsätzlich keine Bruchtests durchgeführt. Ansonsten gelten dieselben Kriterien wie bei den Männern.

4.5. ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN:

- Der Gewinner steht unmittelbar nach einem vollen Punkt (IPPON), oder nach Zeitablauf, mit einem halben Punkt (WAZA-ARI), fest. Zwei halbe Punkte (WAZA-ARI) ergeben einen vollen Punkt (AWASTE-IPPON) und führen zum unverzüglichen Sieg.

volle Punkte (IPPON) sind:

- jede erlaubte Technik, durch welche der Gegner länger als drei Sekunden auf dem Boden verharren muss.
- gibt ein Karateka bekannt, dass er aufgrund einer erlaubten Technik kampfunfähig wurde, so erhält sein Gegner ein IPPON.
- nach einer klaren Foultechnik wird der Karateka disqualifiziert (HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU), der Gegner erhält den Sieg zugesprochen.

-halbe Punkte (WAZA-ARI) sind:

- wurde ein Karateka durch eine erlaubte Technik getroffen und ist innerhalb der Zeitspanne von fünf Sekunden wieder in der aufrecht stehenden Position, so erhält der Gegner ein WAZA-ARI. Der Getroffene darf jedoch erst nach der Entscheidung des Hauptrichters weiterkämpfen.
- verliert der Karateka durch eine erlaubte Technik oder einen Fussfeger das Gleichgewicht, fällt auf den Boden und der Gegner bringt unmittelbar danach eine erlaubte "Nichtkontakttechnik" an, wird ein WAZA-ARI vergeben werden,
- verweigert ein Karateka den Kampf durch Abdrehen und zeigt dem Gegner den Rücken, so muss dem Gegner ein WAZA-ARI gegeben werden.
- Sieg durch Richterentscheidung (YUSEI-KACHI):
Erreichte kein Karateka ein IPPON oder WAZA-ARI, so können die Richter ihre Entscheidung aufgrund der besseren und genaueren Technik sowie dem besseren Kampfgeist vergeben.

4.6. VERBOTENE AKTIONEN UND TECHNIKEN:

Der Hauptrichter entscheidet nach Anhörung (Anzeigen der Flaggen oder Zusammenzug der Eckenrichter) über die Disqualifikation des Karatekas.

Ist der Karateka damit nicht einverstanden, so lässt er seine unmittelbar folgende Einsprache durch seinen Betreuer (Coach) beim Oberrichter vorbringen. Der Oberrichter prüft den Sachverhalt mit dem Hauptkampf- und den Eckenrichtern. Der Betreuer entfernt sich während der Beratung! Der Oberrichter entscheidet, ob die Einsprache gutgeheissen oder abgelehnt wird. Seine Entscheidung ist endgültig.

Folgende Aktionen sind nicht erlaubt:

- jeglicher Angriff zum Kopf oder Gesicht mit der offenen Hand, Faust oder dem Arm (Fusstritte zum Gesicht sind erlaubt),
- Schläge zu den Geschlechtsteil,
- Schläge zum Knie,
- Stösse oder Schläge mit dem Kopf,
- Ellbogenschläge auf jeden Teil des Rückens (Faustschläge auf die Nieren sind erlaubt),
- Schläge auf den am Boden liegenden Gegner mit Kontakt,
- Angriffe auf den stehenden Gegner, nachdem man auf den Boden gebracht wurde (Abwehrbewegungen im Liegen sind jedoch erlaubt),
- ziehen oder halten,
- stossen des Gegners (mit offener Hand oder angewinkelten Armen),
- jede andere Technik oder Praxis, welche durch die Richter als unsauber oder unfair entschieden wird.

4.7. VERWARNUNGEN UND STRAFEN:

Folgendes Verhalten führt zu einer Verwarnung durch die Eckenrichter oder den Hauptrichter:

- mehrmaliges Verlassen des Kampffeldes oder passives Verhalten im Kampf,
- stossen des Gegners mit der offenen Hand oder des Körpers,
- schlechtes Benehmen oder Unkontrolliertheit,

ein CHUI wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf die Füße des Fehlbaren.

ein CHUI ICHI wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf den Bauch des Fehlbaren (wird das CHUI ICHI z.B. während den ersten zwei Minuten des Kampfes ausgesprochen, so bleibt es bis zum Ende der Begegnung mit diesem Gegner bestehen, also auch bei der 1. oder 2. Verlängerung)

GENTEN ICHI wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Fehlbaren (wird das GENTEN ICHI z.B. während den ersten zwei Minuten des Kampfes ausgesprochen, so bleibt es bis zum Ende der Begegnung mit diesem Gegner bestehen, also auch bei der 1. oder 2. Verlängerung)

GENTEN ICHI bedeutet nicht zwangsläufig, dass er den Kampf verloren hat, es bedeutet, dass eine REGELWIDRIGKEIT begangen wurde. Ein Kämpfer, der ein GENTEN ICHI erhalten hat jedoch technisch deutlich besser ist, kann trotzdem gewinnen.

4.8. DISQUALIFIKATION:

- der Kämpfer, der zu spät oder gar nicht zum Kampf erscheint wird disqualifiziert,
- der Kämpfer, der infolge Kampfverweigerung dreimal durch den Richter verwart wurde, wird disqualifiziert,
- führt sich ein Kämpfer ungebührlich auf, so wird er nach Anhörung der Eckenrichter disqualifiziert.

ASTHMA

Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn bis zur definitiven Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karateka's. Eine Benützung eines Asthmamittels vor Kampfbeginn ist erlaubt.

4.9. BRUCHTEST (TAMESHIWARI):

- normalerweise beginnt der Bruchtest erst, nachdem die erste Kampfrunde beendet wurde. (Änderungen können durch den Turnierveranstalter vorgenommen werden.)
- pro Runde wird je eine Schlagtechnik verwendet. Dies sind folgende:
 - vor der 2. Runde: Shuto
 - vor der 3. Runde: Hiji
 - vor der 4. Runde: Seiken
- es handelt sich um quergefaserte Tannenholzbretter, die Masse sind folgende:
 - Breite 33 cm Länge 21 cm Dicke 24 mm,
- Dem Kämpfer ist es nicht erlaubt, die Bretter oder die Backsteine zu verschieben, dies besorgt ausschliesslich der Schiedsrichter,
- Tücher oder andere Materialien können nur mit Erlaubnis und ausschliesslich in Anwesenheit des Schiedsrichters aufgelegt werden,
- Die Zeit zur Ausführung des Bruchtests beträgt eine Minute. Dreissig Sekunden vor Ablauf der Frist erfolgt die Zeitangabe,
- Ein Kämpfer muss mindestens zwei Bretter auflegen. Die Bretteranzahl nach oben ist nicht limitiert. Geht der erste Versuch fehl, so können nochmals zwei Bretter aufgelegt werden. Geht dieser Versuch fehl, so kann er trotzdem am Kampf teilnehmen. Bei einem Unentschieden nach der zweiten Runde wird gewogen. Ist die Differenz zu klein, so gewinnt derjenige, der am meisten Bretter durchgeschlagen hat,
- Punkte werden aufgrund der durchgeschlagenen Bretter gegeben. Pro Brett ein Punkt. Der Sieger des Bruchtestes muss nicht zugleich der Turniersieger sein. Er muss jedoch an allen drei Durchgängen des Bruchtestes teilgenommen haben,
- Die gewählte Technik, Bretteranzahl sowie der Name des Karatekas müssen zuvor auf einem Zettel notiert und durch den Schiedsrichter am Offiziellentisch abgegeben werden. Weder die Technik noch die Anzahl können danach gewechselt werden.

4.10. ZEITMESSUNG:

- Die Kampfzeit beginnt mit dem Kommando HAJIME und endet mit dem Kommando YAME. Es wird folglich die effektive Kampfzeit gestoppt,
- Ein kleiner, Sandsack wird bei Kampfende auf die Kampffläche, gut sichtbar für den Hauptrichter und die Kämpfer, geworfen.
- Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten.

4.11. TURNIERABLAUF:

RICHTER:

- Die Schiedsrichter stellen sich auf eine Linie zwischen dem Offiziellentisch und der Kampffläche auf. Sie blicken in Richtung Turniergäste/Publikum. In der Mitte befindet sich der Hauptrichter, zu seiner Rechten der Oberrichter.

- Auf das Kommando SHOMEN-NI-REI verbeugen sie sich gemeinsam gegen die Zuschauer und sagen gemeinsam OSU.

- Der Hauptrichter geht einen Schritt nach vorn und dreht sich um. Auf sein Kommando SUSHIN-NI-REI verbeugen sie sich gegeneinander mit OSU.

- Die beiden inneren Eckenrichter gehen auf den ihnen am weitest entfernten Stuhl, die beiden äusseren Eckenrichter auf den ihnen am nächsten stehenden Stuhl.

- Der Hauptrichter fordert mit einer Handbewegung, beim rechten beginnend, die Eckenrichter auf, ihm ihre Wachsamkeit zu bestätigen. Sie quittieren dies mit einem kurzen Pfiff.

Am Ende bittet er den Zeitnehmer um seine Wachsamkeit.

KÄMPFER:

- Die Kämpfer stellen sich ausserhalb des Kampffeldes auf, der linke mit einem weissen, der andere (Blickrichtung des Hauptschiedsrichters) mit einem roten Bändel, d.h. der Gurt (Knoten) des Kämpfers wird mit der entsprechenden Farbe getapt und auf der Rückseite des Kämpfers wird ein weisser oder roter Bändel angehängt.

- Am Kampffeldrand bleiben sie im FUDO-DACHI stehen, bis der Hauptrichter zuerst den weissen (SHIRO NAKAE) und danach den roten Kämpfer (AKA NAKAE) auf das Feld lässt.

- Der Hauptrichter fordert mit einer Handbewegung, dass sich die beiden Kämpfer zu den Turniergästen/Publikum drehen. Daraufhin gibt er das Kommando SHOMEN-NI-REI und alle drei verbeugen sich mit OSU.

- Auf eine entsprechende Handbewegung des Hauptrichters drehen sich die Kämpfer zu ihm. - Nach dem Befehl SHUSHIN-NI-REI grüssen sie sich mit OSU.

- Auf den Befehl OTAGAI-NI-REI grüssen sich die Kämpfer mit OSU.

- Mit dem Wort KAMAETE fordert er die Kämpfer auf, ebenfalls die Kampfstellung einzunehmen.

- Mit HAJIME und gleichzeitig einem Faustschlag zur Mitte eröffnet der Hauptrichter den Kampf.

- Spricht der Hauptrichter gegen einen Kämpfer eine Verwarnung (CHUI) oder eine Strafe (GENTEN) aus, oder gibt er eine Wertung bekannt, so quittiert dies der Kämpfer mit OSU.

4.12. SCHIEDSRICHTERKOMMANDOS:

KAMPFBEGINN:

| | |
|---------------|---|
| SHIRO NAKAE | Der Hauptrichter fordert weiss auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben |
| AKA NAKAE | Der Hauptrichter fordert rot auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben |
| SHOMEN-NI-REI | Verbeugung zu den Turniergästen/ Publikum |
| SUSHIN-NI-REI | Verbeugung zum Hauptrichter |
| OTAGAI-NI-REI | Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander |
| KAMAETE | Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander Nehmt die Kampfstellung ein |
| HAJIME | Beginnt mit dem Kampf |

WÄHREND DES KAMPFES:

| | |
|----------------|--|
| YAME | Stoppt den Kampf sofort |
| KAMAETE | Nehmt die Kampfstellung wieder ein |
| ZOKKO | Startet den Kampf wieder oder greift an (bei passivem Kampf) |
| SHIRO | weiss |
| AKA | rot |
| ATO-SHIBARAKU | Ein Signal ertönt 30 Sekunden vor Kampffende |
| JOGAI | Ausserhalb der Kampffläche |
| TORIMASEN | Keine akzeptable Technik, Technik ohne Wirkung |
| MOTO-NO-ICHI | Zurück zur ersten Position/ Ausgangsposition |
| FUKUSHIN-SHUGO | Zusammenruf der Eckenrichter. |

NAMEN ZU UNERLAUBTEN TECHNIKEN:

| | |
|-------------------------|---|
| GANMEN-KOGEKI | Angriff mit der Hand oder Ellbogen zum Kopf |
| TSUKAMI | Halten des Gi's |
| SHOTEI-OSHI oder SHOTEI | Wegstossen des Gegners mit offenen Händen |
| KINTEKI-KOGEKI | Tritt in die Geschlechtsteile |
| ZUTSUKI | Faustschlag zum Kopf |

KLASSIFIKATION DER UNERLAUBTEN TECHNIKEN:

| | |
|--------------|--|
| CHUI | Ermahnung |
| CHUI-ICHI | Erste Verwarnung |
| CHUI-NI | Zweite und letzte Verwarnung |
| GENTEN-ICHI | Erste Regelwidrigkeit |
| GENTEN-NI | Zweite Regelwidrigkeit, danach erfolgt die Disqualifikation, der Hauptrichter sagt GENTEN-NI, HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU |
| HANSOKU-MAKE | Disqualifikation für diesen Kampf |
| SHIKKAKU | Disqualifikation für das ganze Turnier |

GANZE ODER HALBE PUNKTE:

| | |
|---------------|--|
| IPPON | Die Vergabe eines vollen Punktes hat den sofortigen Sieg zur Folge, der Schiedsrichter sagt AKA oder SHIRO mit der Technik und IPPON, z.B.: MIGI-MAE-GERI, IPPON |
| WAZA-ARI | Eine effektive Technik, bei welcher der Gegner Wirkung zeigt, aber nicht so stark wie bei IPPON. WAZA-ARI wird auf dieselbe Art wie IPPON angesagt, z.B.: SHIRO, MIGI-MAE-GERI; WAZA-ARI |
| AWASETE-IPPON | Der zweite WAZA-ARI führt zum Sieg (zusammengezählter Wazari) |

ENTSCHEIDUNG:

Wird kein klarer Entscheid erreicht (mindestens WAZA-ARI), so wird der Sieg durch einen Schiedsrichterentscheid bestimmt. Der Ablauf ist folgender:

| | |
|--|--|
| YAME | Stoppt den Kampf unverzüglich |
| SHOMEN-MUITE | Die Kämpfer müssen sich in Blickrichtung Turniergäste/Publikum drehen |
| HANTEI-ONEGAI-SHIMASU HANTEI und Pfiff | Der Hauptrichter bittet um die Entscheidung der Eckenrichter. Die Eckenrichter müssen unverzüglich ihre Entscheidung mit der oder den Flaggen anzeigen |
| SHIRO oder/und AKA | Die Eckenrichter zeigen die Flaggenfarbe an, die der Kämpfer trägt, der ihrer Ansicht nach gewonnen hat, oder beide Flaggen bei unentschieden. |
| HIKIWAKE | Unentschieden |
| ICHI | Eine Flagge |
| NI | Zwei Flaggen |
| SAN | Drei Flaggen |
| SHI | Vier Flaggen |
| SUSHIN, AKA oder SHIRO | Der Hauptrichter entscheidet für rot oder weiss |
| SUSHIN, HIKIWAKE | Der Hauptrichter entscheidet sich für unentschieden |
| KACHI (no Kachi) | Sieg |
| SHIRO-NO-KACHI | Weiss gewinnt den Kampf |
| AKA-NO-KACHI | Rot gewinnt den Kampf |
| YUSEI-KACHI | Sieg durch technische Überlegenheit |
| SAI-SHIAI | Erste Verlängerung/Zusatzkampf |
| ENCHO-SEN | Letzte Verlängerung/Zusatzkampf, wonach sich die Richter bei Gleichstand für rot oder weiss entscheiden müssen. |

ANZEIGEN DER ENTSCHEIDUNG:

Der Hauptrichter zählt die Flaggen und gibt seine Entscheidung bekannt. Nachdem er mit der Hand die Flaggen gezählt hat, zeigt er mit der Hand zum Gewinner, wobei die Handfläche nach aussen gerichtet ist. Im Fall eines Unentschiedens kreuzt er die Arme nach unten, danach folgt ein weiterer Kampf.

KAMPFENDE:

Der Hauptrichter zeigt den Sieg an, das ist das Ende der Begegnung.

| | |
|----------------|------------------------|
| SHOMEN-NI-REI | Gruss zum Publikum |
| SHUSHIN-NI-REI | Gruss zum Hauptrichter |
| OTAGAI-NI-REI | Gruss zueinander |

Nachdem sich die Kämpfer gegeneinander verbeugt haben, schütteln sie sich die Hände und verlassen das Feld auf der selben Seite, auf der sie die Kampffläche betreten haben.

TAMESHIWARI:

| | |
|---------------|--------------------|
| SHOMEN-NI-REI | Gruss zum Publikum |
| MAWATTE-REI | Drehen und Gruss |
| ICHINI-TSUITE | Position einnehmen |
| HAJIME | Start |

BEKANNTGABE DES RESULTATES:

| | |
|---------|---|
| KANSUI | Alle Bretter wurden durchgeschlagen. Der Schiedsrichter zeigt mit dem Arm nach oben mit den Fingern zeigt er die Anzahl der gebrochenen Bretter und sagt KANSUI |
| SHIPPAI | Der Bruchtest war ohne Erfolg. Der Schiedsrichter zeigt zum Boden. |

4.13. KUMITE BUDOKAI

4.13.1. DEFINITION

Bei dieser Art des Kumites werden in jeder Runde die Kampfsysteme gewechselt und/oder die Kampfsysteme gemischt. Triple System / Full System

4.13.2. TRIPLE SYSTEM

Die Kampfarm wird pro Runde geändert.

4.13.3. KAMPFABLAUF

1. Runde Kyokushinkai Regeln
2. Runde Kyokushinkai Regeln mit Würfen
3. Runde Grappling, mit Hebel und Würger ohne Schläge

kein Tamashiwari,

Ohne Ergebnis erfolgt in der dritten Runde ein Gewichtsentscheid. Gewonnen hat der leichtere Kämpfer.

4.13.4. KAMPFREGLN

1. Runde Kyokushinkai Regeln wie oben aufgelistet.
2. Runde 5 Sekunden halten erlaubt
Ein Wurf / Feger muss innerhalb 5 Sekunden erfolgen
Erfolgt keine Aktion werden die Kämpfer getrennt.
Max. 5 Minuten Pause zum Kleiderwechsel
3. Runde Oberteil des Gi's wird mit einem Judo Gi- Oberteil getauscht (Keikogi)
Schlagen / Treten / Aufstehen verboten.
Es sind nur noch Grappling Techniken erlaubt.
Alle Hebel und Würger sind erlaubt. (Kopf, Arme, Beine)

4.13.5. KAMPFENDE / DAUER

Eine Runde beläuft sich auf zwei - drei Minuten

1. Runde Ippon, Waza-ri
2. Runde Ippon durch Karatetechnik, Waza-ri, Punktmehrheit durch Würfe
3. Runde Abklopfen bedeutet Aufgabe -> der Gegener gewinnt.

Die Wettkampfdauer kann durch den Veranstalter festgelegt werden.

4.13.6. VERBOTENE AKTIONEN

1. Runde Halten, Stossen, Hebel, Würfe, Würger
2. Runde Hebel, Würger
3. Runde Aufstehen, Schläge und Kicks

Zuwiederhandlungen haben Verwarnung / Strafen oder Disqualifikation zur Folge.

4.13.7. FULL SYSTEM

Offenes Kampfsystem

4.13.8. KAMPFABLAUF

- Drei Runden zu 3 Minuten.
- Vollkontakt Karate inkl. **Max. 5 Sekunden halten**.
- In diesen 5 Sekunden muss eine Aktion (Wurf, Feger) erfolgen.
- Erfolgt innert 30 Sekunden nach dem Feger / Wurf keine Aufgabe eines Kämpfers durch Abklopfen, werden die Kontrahenten getrennt und es wird wieder im Stand begonnen.

4.13.9. KAMPFREGLN

- max. 5 Sekunden halten, dann muss Wurf / Feger folgen
- am Boden sind keine Schläge erlaubt.
- Generell sind keine Faustschläge zum Kopf erlaubt.
- der Bodenkampf wird nach 30 Sekunden abgebrochen. Es wird wieder aus der Grundposition begonnen.

4.13.10. KAMPFENDE / DAUER

- | | |
|----------|-----------|
| 1. Runde | 3 Minuten |
| 2. Runde | 3 Minuten |
| 3. Runde | 2 Minuten |

4.13.11. VERBOTENE AKTIONEN

- Zeitschinden durch absichtliches Halten ohne Folgeaktion.
- Schlagtechniken, welche auf den am Boden liegenden oder durch den am Boden liegenden Kämpfer ausgeführt werden.
- Faustschläge zum Kopf

4.14. WEITERE AUSDRÜCKE

| | | | |
|-------------------|--------------------|----------|-------------------------|
| SHIAI | Turnier | SAN-IN | Dritter Platz |
| TAIKAI | Turnier | NI-IN | Zweiter Platz |
| ZENKOKU-TAIKAI | Nationales Turnier | ICHI-IN | Erster Platz |
| SEKAI-TAIKAI | Weltmeisterschaft | HATA | Schiedsrichterflagge |
| KEIRYO-KYU | Leichtgewicht | SHIAI-JO | Kampffläche |
| CHURYO-KYU | Mittelgewicht | TAIJU | Gewicht |
| JURYO-KYU | Schwergewicht | SUSHIN | Hauptrichter (Referee) |
| IK-KAI-SEN | Erste Runde | FUKUSHIN | Eckenrichter (Judges) |
| NI-KAI-SEN | Zweite Runde | KANSA | Oberrichter |
| SAN-KAI-SEN | Dritte Runde | JOGAI | Verlassen d Kampffläche |
| JUN-JUN-KESSO-SEN | Viertelfinal | Keikogi | Judo Gi |
| JUN-KESSO-SEN | Halbfinal | | |
| KESSO-SEN | Final | | |

5. Leichtkontakt

5.1. DEFINITION

Bei einem Leichtkontakt Wettkampf wird mit leichtem Körperkontakt gekämpft.
Jede saubere, kraftvolle und gut kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Ziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird je nach Schwierigkeitsgrad bewertet.
Die Technik gilt nur als sauber, wenn sie aus der Kampfposition bis zum Hikite ausgeführt wird.

5.2. WERTUNG

1 Punkt für Handtechniken zum Körper
1 Punkt für Beintechnik zu den Beinen
2 Punkte für Handtechnik zum Kopf
2 Punkte für Beintechnik zum Kopf
2 Punkte für Fußfeger, bei dem klar erkennbar ist, dass das Gleichgewicht des Gegners gebrochen wurde oder der Gegner das Gleichgewicht verloren hat.

5.3. VORGESCHRIEBENE SCHUTZAUSRÜSTUNG

Kopfschutz Der Kopfschutz darf nicht verrutschen.
Zahnschutz
Handschuhe
Schienbein/Ristschutz

5.4. TECHNIKEN

Generell gilt: Zum Kopf alle Techniken ohne Kontakt und zum Körper mit Kontakt.
Die Techniken müssen aus der Kampfposition und zurück in die Grundposition erfolgen.

5.4.1. ERLAUBTE TECHNIKEN:

| <u>ohne Kontakt</u> | <u>mit Kontakt z.B.</u> |
|-------------------------|---|
| Jodan Tsuki | - Mawashi Geri Judan |
| Alle Tetsui's zum Kopf | - Haisoku Geri Jodan |
| Kake Geri Chusoku Jodan | - Kake Geri Chusoku und Kakato Judan |
| Shuto Yoko Gamen Uchi | - Tzukis zum Körper |
| Haishu Uchi Jodan | - sämtliche Vollkontakttechniken zum Körper |
| Mawashi Geri Jodan | |
| Haisoku Geri Jodan | |
| Kake Geri Chusoku Jodan | |

5.4.2. VERBOTENE TECHNIKEN:

- Alle Techniken die zu einem deutlichen Schmerzsignal bei Kontakt führen.
- Angriff mit HIZA-GERI und EMPI Techniken zum Gesicht.
- Angriff zu den Genitalien.
- Angriff mit MAE GERI JODAN.
- Angriffe auf Gelenke.
- Alle Speerhand-Techniken (NUKITE)
- Übermäßiges Herauslaufen aus dem Kampffeld oder zeitverzögerndes Verhalten.
- Halten, Klammern oder Stossen des Gegners.
- Jegliche unsportliche Haltung.

5.5. SCHIEDSRICHTER

- Das Schiedsgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter einem Spiegelrichter und einem Oberrichter.
- Der Kampfleiter sowie der Spiegelrichter müssen bei Erkennen eines Treffers diesen durch sofortiges Aufzeigen zur Kenntnis bringen.
- Nach jedem erkannten Treffer wird gestoppt und die Bewertung bekanntgegeben.
- Die Wertungen werden mit Hilfe einer Anzeigetafel festgehalten und damit optisch angezeigt.

5.6. VERWARNUNG / MINUSPUNKTE

- Bei Verwarnungen werden dem Gegner Punkte zugesprochen.
- Die Reihenfolge der Verwarnungen und Minuspunkte ist grundsätzlich:
 1. Verwarnung;
 2. Verwarnung;
 1. Minus;
 2. Minus = Disqualifikation.

Bei schweren Regelverstößen kann sofort ein Minus Punkt oder eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

5.7. ZEITMESSUNG / KAMPFENDE

- Die Kampfdauer beträgt 1.5 Minuten- 2 Minuten
- Bei Punktegleichstand am Ende des Kampfes siegt der Sportler der weniger Verwarnungen bzw. Minuswertungen erhalten hat.

6. BILDERLEXIKON

6.1. CLICKER

Hauptrichter



SHOMENI REI



OTOGANI REI



KAMAETE



ASHIME

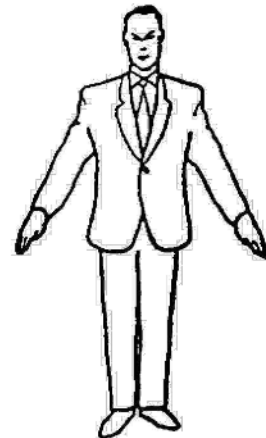


JAME

Spiegelrichter



Anzeigen von Schläge ohne Wirkung, hier in Treffer geblockt



TORIMASEN

6.2. KUMITE

Hauptrichter:



SHOMENI REI



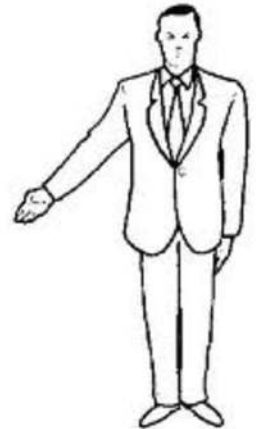
OTOGANI REI



KAMAETE
ASHIME



WAZA-ARI

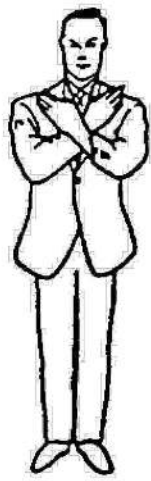


IPPON

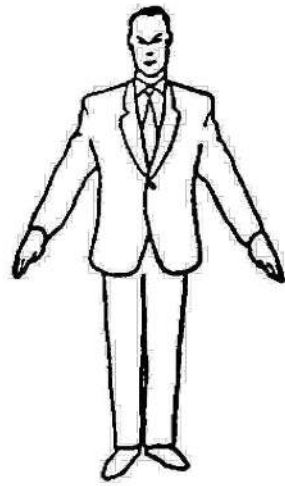


FUKUSHIN-SHUGO
BEIDSEITS AUSGEFÜHRT

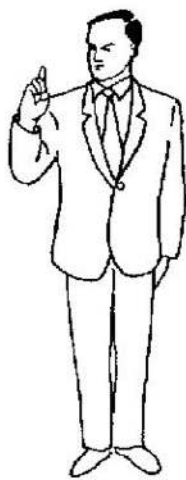
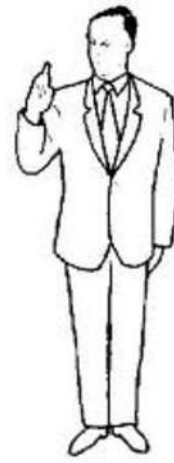




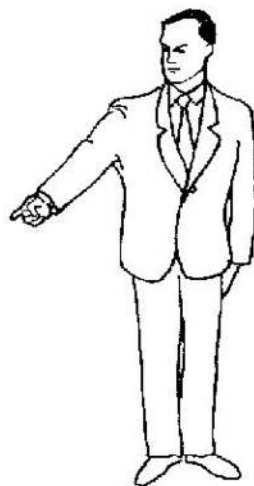
TORIMASEN



GENTEN



CHUI-ICHI

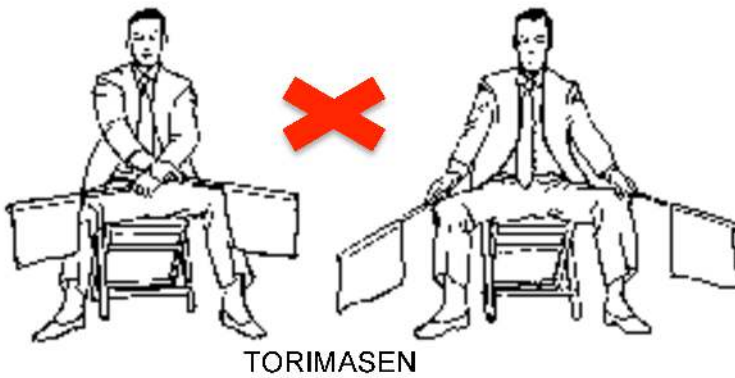
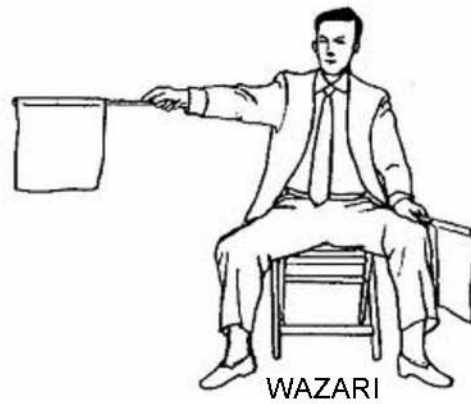


CHUI-NI



JAME

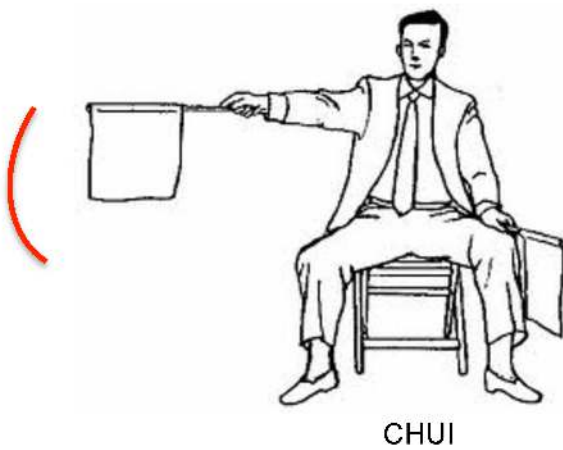
Eckrichter:



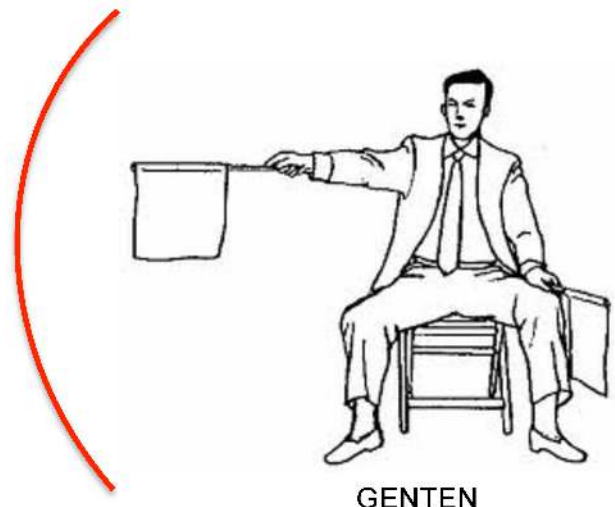
Flaggen werden hin und her geschwenkt.



Nichts gesehen



Kleine Bewegung aus dem Handgelenk



Grosse Bewegung aus dem Arm heraus.

