

YUUKIKAI KARATEDO INTERNATIONAL



YUUKIKAI KARATEDO DEUTSCHLAND



REGELWERK FÜR TURNIERE

-Deutsche Fassung-

Offiziell für die YUUKIKAI World Championship zugelassene Regeln

Version 1.0-d - AUSGEARBEITET 01.03.2018

© Copyright 2018 YUUKIKAI KARATEDO INTERNATIONAL

Inhalt:

<u>I – Allgemeine Regeln</u>	3
1 Einführung	3
2 Wettkampfklassen	3
3 Wettkampfkategorien	3
4 Kampfrichter	4
5 Starter	4
6 Kampffläche	5
7 Betreten und Verlassen der Kampffläche	5
8 Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes	5
9 Protest	6
10 Die Kampfrichter-Kommission	6
<u>II – Kata, Formenlauf, Kihon</u>	8
11 Grundregeln	8
12 Kampfrichter	8
13 Betreten und Verlassen der Kampffläche	8
14 Teamkata / Synchronformen	9
15 Kihon	9
<u>III – Kumite</u>	10
16 Ablauf	10
17 Wettkampfdauer	10
18 Erzielen einer Wertung	10
19 Strafen	11
<u>IV – Rumble</u>	12
20 Beschreibung	12
21 Altersklassen	12
22 Ablauf	12
<u>Anhang I – Kampfrichterkommandos</u>	13
<u>Anhang II – Kampfrichtergesten</u>	14

I – Allgemeine Regeln

1 Einführung

Jeder sportliche Wettkampf benötigt Regeln, um Vergleichbarkeit und Fairness zu gewährleisten. Yuukikai Karatedo International gab sich für seine Turniere das nachfolgende Regelwerk, nach dem alle Wettkämpfe durchgeführt werden, die von YUUKIKAI KARATEDO INTERNATIONAL oder einem seiner nationalen Karateverbände ausgerichtet werden. Das Yuukikai-Regelwerk orientiert sich dabei stark an den Regularien des World Martial Arts Committee (WMAC), der World Kickboxing and Karate Union (WKU) und der World Karate Federation (WKF), damit Turniere auf nationalem und internationalem Niveau nach gemeinsamen Regeln durchgeführt werden können.

Karate stammt aus Okinawa, Japan und birgt in sich sowohl ein Erbe aus Respekt und gegenseitiger Achtung, als auch das Potenzial, sehr wirksame und teils gefährliche Wirkung auf einen Gegner zu entfalten. Dieses Regelwerk dient dazu, Turniere in gegenseitigem Respekt durchzuführen und das Verletzungsrisiko für seine Teilnehmer zu minimieren. Auch nicht-sanktionierte Wettkämpfe können nach diesem Regelwerk abgehalten werden, benötigen dafür jedoch in ihrer Veröffentlichung den Zusatz „nach YKI-Regelwerk“.

2 Wettkampfklassen

Turniere nach diesem Regelwerk werden nach nachfolgenden Kriterien in Wettkampfklassen eingeteilt. Sollte eine Klasse bei einem Wettkampf zu klein sein, kann diese nach Ermessen der Kampfrichterkommission mit der benachbarten Klasse zusammengelegt werden. Wenn eine Klasse zu groß ist, kann sie nach dem nächsten Kriterium weiter unterteilt werden, deren Rangfolge folgende Auflistung festlegt:

- Altersklasse
 - Kinder: 4 – 5 Jahre, 6 – 7 Jahre, 8 – 9 Jahre, 10 – 11 Jahre, 12 – 13 Jahre
 - Jugend/Erwachsene: 14-15 Jahre, 16 –17 Jahre, 18 – 30 Jahre, 31-34 Jahre, über 34 Jahre
- Geschlecht
 - Männlich
 - Weiblich
- Leistungsklasse
 - Anfänger (Weiß, Weiß-Gelb)
 - Unterstufe (Gelb bis Weiß-Grün)
 - Mittelstufe (Grün bis Blau)*
 - Oberstufe (Violett bis Braun)*
 - Spitze (1. bis 3. Dan)
 - Masterclass (ab 4. Dan)
 - *: für Stile, die statt des violetten Gürtels einen zweiten blauen haben, zählt dieser wie Violett
- Gewichtsklasse (nur Kumite)
 - Fliegengewicht (bis 25 kg)
 - Leichtgewicht (über 25 bis 40 kg)
 - Mittelgewicht (über 40 bis 65 kg)
 - Schwergewicht (über 65 bis 100 kg)
 - Superschwergewicht (über 100 kg)

3 Wettkampfkategorien

Wettkämpfe finden in folgenden Kategorien statt:

- Kata (Formenlauf)
 - Karate-Kata (beinhaltet ausschließlich Formen aus der im Abschnitt Kata befindlichen Liste)
 - Team-Kata
 - Kreative Kata: Free Forms (stiloffen, kampfkunststoffen), Musical Forms (stilfrei nach Musik)
- Kihon
- Kumite, Team-Kumite
- Rumble
- Selbstverteidigung

4 Kampfrichter

Hauptkampfrichter (HKR) und Spiegelkampfrichter (SKR) bzw. Nebenkampfrichter (NKR) müssen die offizielle Kleidung tragen.

Offizielle Kleidung

- ein weißes Oberhemd mit langen bzw. kurzen Ärmeln (je nach Temperatur) ODER ein weißes T-Shirt mit der Aufschrift „Referee“ auf dem Rücken
- eine dunkelgraue, dunkelblaue oder schwarze unifarbene Hose ohne Umschlag
- schwarze oder dunkelblaue Socken
- schwarze Hallenschuhe

5 Starter

Teilnehmer tragen einen weißen Karate-Gi tragen ohne Streifen oder Aufnäher. **Ausnahme:** das Vereins-, Verbands- und Nationalembem oder Fahne des Landes darf getragen werden. Es muss auf der linken Brustseite des Karate-Gis getragen werden und darf nicht größer sein als 10 cm im Durchmesser. Die offiziellen Markenlabel dürfen getragen werden. Diese sind z. B. rechts unten auf der Jacke und auf Hüfthöhe auf der Hose platziert. Zudem dürfen bei Wettkämpfen ab nationaler Ebene aufwärts vom Ausrichterverband vorgeschriebene Markierungen (z. B. Land und Startnummer auf dem Rücken) entsprechend der anzuwendenden Vorschrift am Gi angebracht werden. Ab internationalem Niveau ist ein Patch mit der Landesflagge seitlich an den Oberarmen auf Schulterhöhe zu tragen.

Bei K.O.-Runden und im Kumite trägt ein Kontrahent einen roten (Aka), der andere einen blauen (Ao) Gürtel. Auf Wettkämpfen bis zur nationalen Ebene kann für einen zügigeren Ablauf anstelle des Obi ein rotes Tuch oder Gürtelstreifen am Rücken in den Gürtel des Aka-Kontrahenten gesteckt werden. Bei Punktwertungen für Einzeldarbietung (Kata, Kihon, Selbstverteidigung) erfolgt keine farbliche Markierung.

Der Karate-Gi muss sauber und passend sein und darf kein Unfallrisiko bergen. Hierzu reicht die Jacke mindestens bis zur Hüfte, höchstens bis zur Hälfte des Oberschenkels, die Ärmel reichen bis zur unteren Hälfte des Unterarmes, maximal bis zum Handgelenk. Frauen sollen ein weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Hose reicht bis zur unteren Hälfte des Unterschenkels, maximal bis zum Sprunggelenk. Die Bänder des Anzugs sind so verschnürt, dass keine Schlaufen heraushängen.

Die Gürtel sind zwischen 3 und 4 cm breit (handelsübliche Obi) und umgebunden mindestens 15 cm zu beiden Seiten des Knotens überstehend, höchstens so lang, dass sie über dem Knie enden.

Jeder Teilnehmer tritt sauber und gepflegt auf, insbesondere ist auf kurze Finger- und Fußnägel sowie bei langem Haar auf einen festen Zopf zu achten. Enganliegende Stirnbänder, die das Haar aus dem Gesicht halten, sind gestattet, wenn sie nicht verrutschen können und das Haar zu kurz ist, um einen Zopf zu binden.

Jedwede Art von Schmuck und Accessoires ist verboten. Hierzu gehören insbesondere, aber nicht ausschließlich Ringe, Ketten, Piercings, Haarreife, Freundschaftsbänder und Ohringe/-stecker, auch herausnehmbare Zahnsparren und Brillen. Sportbrillen stellen bei einem Treffer auf die Brille ein ebenso großes Risiko dar, wie normale Brillen und sind daher auch verboten. Das Tragen von Kontaktlinsen geschieht auf eigene Verantwortung. Das Überkleben eines Piercings oder Ohrsteckers reicht nicht aus. Kommt ein Teilnehmer der Aufforderung durch den Hauptkampfrichter oder den Mattenchef, seinen Schmuck zu entfernen, nicht nach, ist er für den gesamten Wettkampf wegen Selbst- und Fremdgefährdung disqualifiziert.

Zahnschutz und Tiefschutz/Brustschutz sind im Kumite Pflicht.

Die Schutzausrüstung muss der angegebenen Norm entsprechen.

Benutzen von Verbänden oder Tape ist nur erlaubt, wenn die Verletzung während des Turniers entstanden ist und/oder wenn die Kampfrichter-Kommission dieses nach Beratung mit einem Arzt oder Sanitäter für gut befindet.

Coach:

Der Coach (Trainer) muss während des gesamten Turniers deutlich zu erkennen sein (Aufschrift „Coach“ / Namensschild o. ä.).

6 Kampffläche:

- Die Wettkampffläche muss eben und frei von gefährlichen Hindernissen sein.
- Die Wettkampffläche soll ein durch Matten ausgelegtes Viereck sein. Ist dies aus praktischen Gründen nicht möglich, wird die Wettkampffläche durch Markierklebeband gekennzeichnet.
- Die Wettkampffläche muss grundsätzlich ein Viereck von 8 x 8 m (von der Außenseite gemessen) sein.
- Die Wettkampffläche darf bis zu 1 m erhöht werden (Podium). Diese Plattform muss in einem solchen Fall mindestens 10 x 10 m betragen. Diese 100 m² beinhalten die Wettkampffläche sowie eine Sicherheitszone.
- Kumite und Rumble: Zwei gleichlange Linien (Länge 1 m), an der sich die Kämpfer aufstellen, müssen in einem Abstand von 1,5 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche rechtswinklig zur Hauptkampfrichterlinie gezogen werden.
- Eine Linie von 0,5 m muss 2 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche gezogen werden an der sich der Hauptkampfrichter aufstellt.
- Der Kampfspektor (Kansa) muss zwischen Schreiber und Zeitnehmer sitzen.
- Eine gerade Linie muss innerhalb der Kampffläche mit 1 m Abstand von der Außenlinie gezogen werden. Dieser Platz zwischen den Linien darf in einer anderen Farbe und die innere Linie unterbrochen sein. Es genügt bei Tatamimatten auch, wenn die äußeren Tatami eine andere Farbe haben, als die inneren, sodass die Kämpfer schnell erkennen können, wenn sie sich dem Mattenrand nähern.

7 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche:

Teilnehmern wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche treten und sie dürfen dies nur an dieser Stelle. Ausnahme: Wenn durch einen Irrtum des Kampfgerichts oder HKR beide Kämpfer mit vertauschten Plätzen stehen, dürfen sie aneinander vorbei zu ihrem Platz gehen.

Bevor die Kämpfer ihren Kampf beginnen, prüft der Hauptkampfrichter, ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, fordert er die Teilnehmer mit einer Geste auf, die Kampffläche zu betreten. Der SKR/NKR ist dadurch ebenfalls aufgefordert, die Kampffläche zu betreten und seine Position einzunehmen.

Vor dem Beginn jeder Runde verbeugen sich die Teilnehmer voreinander und vor den Kampfrichtern.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern. Dem Gegner zum Dank die Hand zu reichen, ist erlaubt. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

8 Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes

- 8.1** Kiken oder Aufgabe ist die Entscheidung, die gefällt wird, wenn der oder die Teilnehmer nicht mehr in der Lage ist bzw. sind, den Wettkampf fortzusetzen. Dies kann durch die Entscheidung des HKR oder durch die Aufgabe des Kämpfers erfolgen. Verletzungen, die nicht durch den Gegner entstanden sind, können ein Grund zur Aufgabe sein.
- 8.2** Wenn zwei Teilnehmer sich gleichzeitig verletzen oder Probleme haben aufgrund von Vorverletzungen und durch den Wettkampfarzt/Sanitäter für nicht mehr kampffähig erklärt werden, dann wird der Teilnehmer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand werden beide auf den Platz platziert, den ein Sieger nach dem Kampf erhalten hätte.
- 8.3** Ein verletzter Teilnehmer, der durch den Wettkampfarzt/Sanitäter für nicht mehr kampffähig erklärt wird, darf an diesem Tag nicht mehr am Wettkampf teilnehmen.
- 8.4** Ein verletzter Teilnehmer, der durch Disqualifikation seines Gegners gewinnt, kann nicht ohne Zustimmung des Wettkampfarztes/Sanitäters weiterkämpfen. Wird dieser Kämpfer bei einem nächsten Kampf wieder verletzt und sein Gegner durch diese Aktion disqualifiziert, wird dieser Teilnehmer automatisch für den Rest des Turniers aus dem Wettkampf herausgenommen.
- 8.5** Wenn ein Teilnehmer verletzt ist, so unterbricht der HKR sofort den Kampf und ruft den anwesenden Arzt/Sanitäter. Dieser ist befugt, eine Diagnose zu stellen und die Verletzung zu behandeln.
- 8.6** Jeder Teilnehmer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder auf seinen Beinen steht, wird nicht mehr für fähig gehalten, weiter am Turnier teilzunehmen und soll automatisch aus dem Turnier genommen werden.

9 Protest

- 9.1** Niemand darf beim KR-Team gegen eine gefällte Entscheidung protestieren.
- 9.2** Wenn die Handlungen der Kampfrichter im Widerspruch stehen zu dem Regelwerk, kann nur durch den offiziellen Vertreter des Vereins Protest beim Chef-Kampfrichter des Turniers eingelegt werden.
- 9.3** Der Protest muss schriftlich eingereicht werden und zwar direkt nach dem Wettkampf, auf den er sich bezieht. Die einzige Ausnahme bildet ein Protest hinsichtlich eines Verwaltungs-, technischen oder Schreibfehlers. Dieser muss direkt nach Entdeckung an den Mattenchef bekannt gegeben werden.
- 9.4** Der Protest muss einem Mitglieder der KR-Kommission vorgelegt werden. Bei Zeit und Gelegenheit wird sich die KR-Kommission mit dem Fall befassen und klären, durch welche Umstände dieser Protest zustande kam. Wenn alle Faktoren berücksichtigt worden sind, wird ein Bericht erstellt. Lediglich die KR-Kommission ist befugt, notwendige Maßnahmen zu ergreifen.

10 Die Kampfrichter-Kommission: Kampfinspektor, Hauptkampfrichter, Nebenkampfrichter und Spiegelkampfrichter

10.1 Die Aufgaben und Pflichten der KR-Kommission

- Gewährleistung der richtigen Vorbereitungen für jeden Wettkampf bezüglich:
 - Bereitstellung von Wettkampfflächen
 - Bereitstellung von Material (z. B. Uhren, Klingeln, Anzeigetafel etc.)
 - Wettkampfverlauf und -leitung
 - Sicherheitsmaßnahmen, usw.
- Aufstellung der KR-Teams (Haupt-, Seiten-KR, usw.) und Einsetzen des Shiaovertreters (Leiter der Wettkampffläche), der auch die KR beobachtet
- Einsatz von Ersatzkampfrichtern (Kampfinspektor, HKR und SKR dürfen nicht von sich aus mit anderen Teams wechseln. Dieses bleibt Aufgabe des Chief-Referees.)
- Abgabe des abschließenden Urteils in technischen Fragen, die sich während des Wettkampfes ergeben können und nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind

10.2 Befugnisse des Kampfinspektors (Kansa)

- Überwachung und Leitung am Wettkampftisch (Zeitnehmer, Schreiber und Anzeigetafeln)
- Wettkampfergebnisse werden erst gültig nach Kontrolle, Bestätigung und Unterschrift durch den Kampfinspektor

10.3 Befugnisse des HKR

- Der HKR (Shushin) hat die Befugnis, Wettkämpfe zu starten, zu leiten und zu beenden.
- Vergabe von Sanbon, Nihon oder Ippon im Kumite
- Erläuterung einer Entscheidung, wenn notwendig
- Vergabe von Strafen und Verwarnungen vor, während und nach einem Wettkampf
- Registrieren von Meinungsäußerungen des SKR (Handsignale) im Kumite
- Verkündung von Verlängerung (Enchosen)
- Die Befugnisse des HKR beschränken sich nicht nur auf den Shiao, sondern umfassen dessen gesamte Umgebung
- Der HKR gibt alle Kommandos und verkündet sämtliche Mitteilungen, beim Einsatz von Wertungstafeln gibt der HKR mit einer Trillerpfeife das Signal zum Abgeben der Wertungen.

10.4 Befugnisse des SKR (Kumite, Rumble)

- Die Unterstützung des HKR
- Der SKR soll mit voller Konzentration den Kampf überwachen und Signale an den HKR in folgenden Fällen geben:
 - wenn ein Sanbon, Nihon oder Ippon gesehen wird

- wenn ein Teilnehmer eine verbotene Technik oder Handlung durchführt oder im Begriff ist, diese durchzuführen
- wenn eine Verletzung bzw. das Unwohlsein eines oder beider Teilnehmer bemerkt wird
- wenn einer oder beide Teilnehmer sich außerhalb der Wettkampffläche befinden oder begeben
- in allen anderen Fällen, in denen es notwendig ist, den HKR auf sich aufmerksam zu machen

10.5 Befugnisse des NKR (Kata, Kihon, Selbstverteidigungsdemonstration)

- Die Unterstützung des HKR
- Der NKR soll mit voller Konzentration die Darbietung überwachen und unabhängig Punkte vergeben
- Pro Kampffläche ist stets eine gerade Anzahl NKR einzusetzen, sodass gemeinsam mit dem HKR eine ungerade Zahl an Kampfrichtern zustandekommt. Die Punktwertungen aller Kampfrichter sind gleichrangig.

10.6 Für die Erklärung einer Entscheidung kann der HKR nach dem Wettkampf mit der KR-Kommission sprechen. Ansonsten gibt der HKR an niemanden eine Erklärung ab. Ein guter Kampfrichter sollte niemals den zügigen Ablauf eines Kampfes behindern, wenn es nicht unbedingt notwendig ist. Das Kommando „Yame“ in Verbindung mit „Torimasen“ (keine Wertung) sollte vermieden werden. Der HKR braucht den Kampf nicht zu unterbrechen, wenn die Signale des SKR seiner Meinung nach nicht korrekt sind oder seiner Meinung die Techniken der Teilnehmer nicht wertbar sind. Diese Signale kann er überstimmen, wenn er den Kampf nicht unterbricht („Torimasen“ während des Kampfes anzeigen). Bevor er den SKR überstimmt, sollte er sich versichern, ob dieser eventuell eine bessere Position hatte. Die SKR sollen nur Treffer anzeigen, die sie wirklich gesehen haben.

II – Kata, Formenlauf, Kihon

11 Grundregeln für Demonstrationskategorien

11.1 Bewertung

Kata wird nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten und Verlassen der Kampffläche
2. Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Ausführung der Technik
4. Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle
5. Mentaler Fokus, Blickrichtung, Atmung
6. Gesamtdarbietung, Energie der Form
7. Bei Waffenformen stetige Kontrolle und Handhabung der Waffe
8. Bei Freestyleformen Technik zum Takt der Musik
9. Bei Extremformen Schwierigkeitsgrad der akrobatischen Elemente

11.2 weitere Regeln

Punkte werden im Bereich 7,5 bis 9,9 gegeben. Die erste Kata einer Kategorie soll mit 8,5 gewertet werden, es sei denn, bestimmte Aspekte fordern eine höhere oder niedrigere Wertung.

Bei Neubeginn einer Kata zieht jeder Kampfrichter 0,3 von seiner Endwertung ab.

Verlust der Waffe in einer Waffenform führt zur Disqualifikation. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, erhält der Kämpfer 5 Minuten Zeit, diese zu reparieren oder auszutauschen, ohne dass ihm dafür Punkte abgezogen werden.

Im Falle eines Unentschiedens muss ab Blaugurt eine zweite, andere Kata im Stechen gezeigt werden.

Unterschiede in der Ausführung, die sich durch unterschiedliche Stile oder Schulen begründen, gelten nicht als Fehler und müssen vom Kampfgericht akzeptiert werden.

Bei Ausscheidungsrunden (Wertung mit Fahnen statt Punkten) treten Kämpfer bis unter den blauen Gürtel mit einer Kata an, ab Blaugurt bis unter Schwarzgurt mit zwei Kata im Wechsel, ab Schwarzgurt ist eine dritte Kata für eventuelle Finalrunden vorzubereiten.

12 Kampfrichter

12.1 Anzahl der Kampfrichter

1. Regionale und nationale Meisterschaften: 3 – 5
2. Internationale Meisterschaften: 5
3. Grand Championship („Meister aller Klassen“): 7

12.2 Position der Kampfrichter

1. Eine Reihe auf einer Seite der Kampffläche mit dem HKR in der Mitte oder
2. Der HKR mittig an einer Seite, die NKR an den Ecken der Kampffläche

13 Betreten und Verlassen der Kampffläche

Den Kämpfern wird angezeigt, an welcher Stelle sie die Kampffläche betreten und verlassen, üblicherweise direkt gegenüber dem Hauptkampfrichter.

Nach Betreten der Kampffläche geht der Kämpfer zur Mitte der Kampffläche und gibt dem HKR folgendes bekannt:

- Name des Kämpfers
- Das Land (international) bzw. die Schule (national), die sie repräsentieren
- Name der Kata

Vor Beginn der Kata überprüft der HKR, ob die NKR und die Kampffläche bereit sind und signalisiert dies dem Kämpfer (z. B. durch Nicken oder Handbewegung).

14 Teamkata / Synchronformen

14.1 allgemeine Regeln zu den Wettkampfkategorien:

Geschlecht – Dies ist eine gemischte Disziplin

Alter – U12, U18 und ü18, wobei ein Kämpfer eines ü18-Teams auch 16 oder 17 sein darf

Graduierung – Farbgurte, Schwarzgurte, offen (gemischt)

Darbietung – einfache Teamkata (nur die Kata), komplexe Teamkata (Kata + Bunkai)

14.2 Bewertung

Die Bewertung der Teamkata erfolgt nach den Grundsätzen der Einzelwettkämpfe, zusätzlich wird für jede asynchrone Technik 0,1 von jedem Kampfrichter abgezogen.

15 Kihon

15.1 allgemeine Regeln

Die Kihon-Darbietung ist als Vorstufe der Kata gedacht und wird dementsprechend ähnlich bewertet.

Kihon kann von Kindern bis 10 Jahren bis einschließlich Gelbgurt oder vergleichbarer Graduierung (max. 2 bestandene Gürtelprüfungen) dargeboten werden.

15.2 Ablauf

Kihon besteht aus:

- Block oben und Fauststoß nach vorn im Shiko-Dachi/Kiba-Dachi
- Fußstoß nach vorn aus dem Zenkutsu-Dachi

Es werden nacheinander jeweils 5 Blöcke, dann 5 Fauststöße, dann 5 Fußstöße nach Zählung des HKR abgefragt. Ist sich ein Kampfrichter mit der Bewertung einer Technik nicht sicher, werden von dieser 3 weitere gezählt.

Die Bewertung der Kämpfer soll 8,0 nicht unterschreiten.

III – Kumite

16 Ablauf

Anfang, Unterbrechung und Ende eines Kampfes

1. Die Kampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Plätze ein und grüßend stehend gleichzeitig mit den Teilnehmern ab. Danach verkündet der HKR den Anfang des Kampfes mit den Worten „Shobu Sanbon (Ippon) Hajime“.
2. Der HKR unterbricht den Kampf durch „Yame“, wenn er eine wertbare Technik oder zu sanktionierende Handlung sieht. Er gibt den Kämpfern ein Zeichen, wieder auf die vorgeschriebenen Positionen zu gehen.
3. Die Kampfrichter kehren auf ihre Positionen zurück und der SKR zeigt mittels Handzeichen seine Meinung an. Der HKR entscheidet und vergibt die Wertung (Ippon, Nihon, Sanbon) oder Sanktion (Chukogu, Keikoku, Hansoku-Chui, Hansoku, Shikkaku) mit der entsprechenden Handgeste. Der Fortgang des Wettkampfes erfolgt mit dem Kommando „Tsutsukete Hajime“.
4. Hat ein Teilnehmer die Gesamtpunktzahl 8 erreicht, wird der Kampf unterbrochen und nach Ansage der erreichten Punkte mit „Aka/Ao no kachi“ der Sieger gekührt.
5. Nach Zeitablauf hat der Kämpfer mit der höheren Punktzahl gewonnen.
6. Bei Gleichstand nach Ablauf der Zeit erfolgt die Verlängerung „Enchosen“ um 1 Minute.
7. Besteht nach Enchosen noch immer Gleichstand, gewinnt der Kämpfer mit den geringeren Sanktionen. Herrscht auch hier Gleichstand, wird der Kampf bis zur nächsten wertbaren Technik fortgeführt.
8. Im Team-Kumite gibt es keine Verlängerung, unentschiedene Kämpfe werden Hikiwake gewertet.

17 Wettkampfdauer

Die Wettkampfzeit beträgt für Herren 3 Minuten, Damen und Junioren (u18) 2 Minuten, Kinder (u12) 1:30. Die Stoppuhr wird mit dem Startzeichen des HKR gestartet und bei Unterbrechungen mit Yame jedes Mal angehalten.

Der Zeitnehmer gibt ein deutliches einfaches Signal mit dem Gong für „Atoshi baraku“ (noch 30 Sekunden Kampfzeit übrig) und ein doppeltes Signal für das Ende der Kampfzeit.

18 Erzielen einer Wertung

Das Ergebnis eines Kampfes ergibt sich durch das Erzielen von Wertungen (Ippon – 1 Punkt, Nihon – 2 Punkte, Sanbon – 3 Punkte) bis zu einem Ergebnis von 8 Punkten (6 Punkte bei reinen Kinderturnieren). Bei Erreichen von 8 Punkten durch einen Teilnehmer wird der Kampf sofort beendet. Gleiches gilt bei Hansoku (Disqualifikation für den Kampf), Shikkaku (Disqualifikation für das gesamte Turnier) und Kiken (Aufgabe) eines Teilnehmers, welche zu einer Erhöhung der Punkte des Siegers auf 8 führen. Mehr, als 8 Punkte, werden nicht vergeben, auch wenn die Einzelwertung zu einer höheren Punktzahl führen würde.

18.1 Ippon wird vergeben für:

- Jodan- oder Chudan-Fauststoß (Tsuki)
- Jodan- oder Chudan-Fußstoß (Keri)
- Jodan- oder Chudan-Schlag (Uchi)

18.2 Nihon wird vergeben für:

- Kombinationstechniken, wobei jede einzelne Technik trifft
- Übernehmen eines Angriffs und Treffen auf eine ungedeckte Trefferzone des Gegners
- Treffer mit schwierigen Techniken

18.3 Sanbon wird vergeben für:

- Kombinationstechniken in unterschiedlichen Höhen, wobei jede einzelne Technik trifft
- Jodan-Fußstoß, -Fauststoß oder -Schlag ohne harten Kontakt
- Fangen eines Angriffs oder Fegen des Gegners mit direkt folgender, treffender Technik

18.4 Trefferzonen:

- Kopf, Gesicht (Wangen und Stim) ohne harten Kontakt
- Bauch

- Brust
- Rücken (mit Ausnahme der Schultergelenke und Wirbelsäule)
- Körperseite

18.5 Gültigkeit von Treffern

- Ein Treffer zu gleicher Zeit mit dem Endsignal ist gültig.
- Ein Treffer nach dem Yame oder Einstellen des Kampfes kann zu einer Strafe führen.
- Treffer, die außerhalb der Kampffläche erzielt werden, sind ungültig.
- Ein Treffer, durch den der Getroffene die Kampffläche verlässt (Yogai), ist gültig, wenn der Treffende die Kampffläche dabei nicht verlässt.
- Gleichzeitige Treffer ergeben keine Wertung (Ai-Uchi).

18.6 Verbotene Techniken:

- Berührung der Kehle
- Zu harter Kontakt, insbesondere bei Treffern an Kopf oder Gesicht
- Angriffe auf Geschlechtsteile, Gelenke oder den Spann
- Offene Handtechniken zum Gesicht (z. B. Teisho, Nukite)
- Gefährliche Würfe (wenn ein sicheres Fallen des Gegners von vornherein als nicht möglich erscheint)
- Techniken, die durch ihren Charakter die Sicherheit des Gegners in Gefahr bringen
- Direkte Angriffe auf Arme und Beine
- Wiederholtes Verlassen der Wettkampffläche (Yogai) oder Zeitschinden
- Ringen, Drücken oder Festhalten ohne direkte Folgetechnik (innerhalb von 2 Sekunden)
- Mubobi – Vernachlässigen der Sicherheit (Rücken zuwenden, unkontrolliertes Schlagen oder Treten, Augen schließen usw.)
- Simulieren von Verletzungen, um sich einen Wertungsvorteil zu verschaffen
- Jedes unerhörte Benehmen gegenüber einem Kämpfer oder einem Mitglied der offiziellen Vertretung kann zu einer Disqualifikation wegen respektlosem Verhaltens führen.

19 Strafen

19.1 Chukoku

Chukoku wird ausgesprochen, um einem Vergehen zuvorzukommen bzw. ein solches zu bestrafen.

19.2 Keikoku

Keikoku wird ausgesprochen, um kleine Verstöße zu bestrafen, für die zuvor Chukoku ausgesprochen wurde, oder die nicht schwer genug für Hansoku-Chui sind. Bei Keikoku erhält der Gegner einen Punkt (Ippon)

19.3 Hansoku-Chui

Hansoku-Chui wird ausgesprochen, um mittlere Verstöße zu bestrafen, die nicht schwer genug für eine sofortige Disqualifikation sind oder für kleine Verstöße, für die zuvor im selben Kampf bereits Keikoku ausgesprochen wurde. Hansoku-Chui zieht eine Positivwertung von 2 Punkten für den Gegner nach sich (Nihon).

19.4 Hansoku

Hansoku wird ausgesprochen, um schwere Vergehen zu bestrafen oder kleine und mittlere, für die zuvor im selben Kampf bereits Hansoku-Chui ausgesprochen wurde. Hansoku bedeutet die sofortige Niederlage und das Erhöhen der gegnerischen Punkte auf 8.

19.5 Shikkaku

Shikkaku wird ausgesprochen, wenn ein Kämpfer sich dermaßen unsportlich benimmt, dass das Ansehen von Karate Schaden nimmt, wenn die Regeln des Wettkampfes massiv gebrochen werden oder beim Begehen von Straftaten. Shikkaku ist die Disqualifikation vom gesamten Wettkampf und zieht die Aberkennung aller bereits erlangten Siege nach sich, eine befristete oder unbefristete Wettkampfsperre für die Zukunft kann nach Ermessen der Kampfrichterkommission verhängt werden. Eine unbefristete Wettkampfsperre kann nach Ablauf eines Jahres bei ununterbrochen vorbildlichem Verhalten des Kämpfers wieder aufgehoben werden.

19.6 Kategorien

Strafen sind in zwei Kategorien unterteilt, die nicht kumuliert werden:

Kategorie 1: Vergehen gegen die Sicherheit oder Gesundheit des Gegners

Kategorie 2: Vergehen gegen den Ablauf des Kampfes (z. B. Yogai, Zeitschinden)

IV – Rumble (Gürtelziehen)

20 Beschreibung

Rumble ist als Vorstufe zum klassischen Kumite konzipiert, in der Kindern spielerisch die Fähigkeiten beim Kämpfen vermittelt werden. Schnelligkeit, Reaktion, Fairness, Beweglichkeit und Feinmotorik werden gezielt geschult.

21 Altersklassen

Little Dragons (U6): 4 – 5 Jahre

Ninjas (U10): 6 – 9 Jahre

Shinobis (U14): 10 – 13 Jahre

22 Ablauf

- 22.1 Beiden Kindern werden je 3 Bänder oder Gürtelstücke in den Budogürtel gesteckt, jeweils 1 Band über den Oberschenkeln und eins in der Mitte. Der Kämpfer, der als erstes alle 3 Bänder des Gegners einzeln gezogen hat oder am Ende der Zeit die meisten Bänder hat, gewinnt. Wichtig ist, dass das herausgezogene Band sofort mit der Hand nach oben gehalten wird, sonst gibt es keinen Punkt. Werden mehrere Bänder gleichzeitig herausgezogen, werden die überzähligen wieder zurück in den Obi des Gegners gesteckt.
- 22.2 Das Zeitlimit beträgt 60 Sekunden, Verlängerung bei Gleichstand 30 Sekunden
- 22.3 Kampffläche und Kampfrichter werden von den Kumite-Regeln übernommen. Der SKR hat dabei die hauptsächliche Aufgabe, die Wettkämpfer zu überprüfen und die gezogenen Bänder zu halten. Ein Kopfschutz ist Pflicht, Zahnschutz ist empfohlen, jedoch nicht vorgeschrieben.
- 22.4 Verboten sind: Schläge, Stöße, Tritte, Blöcke, Festhalten der eigenen Bänder, Verknoten der eigenen Bänder, Festhalten oder Wegschubsen des Gegners und Wegdrehen vom Gegner. 2 Verwarnungen werden ohne Konsequenzen gegeben, bei der dritten verliert man ein Band.

Anhang I - Kampfrichterkommandos

Shomen ni Rei	-	Gruß zum Publikum
Shinpan ni Rei	-	Gruß zu den Kampfrichtern
O tagai ni Rei	-	gegenseitiger Gruß der Kämpfer
Shobu Sanbon Hajime	-	Beginn des Kampfes mit Wertung bis zu drei Punkten
Yame	-	Unterbrechen des Kampfes
Tsuzukete	-	Weiterkämpfen, wenn die Kämpfer irrtümlich annehmen, der Kampf sei unterbrochen worden
Tsuzukete Hajime	-	Weiterkämpfen nach Unterbrechung des Kampfes
Atoshi Baraku	-	noch 30 Sekunden bis zum Ablauf der Zeit
Encho-Sen	-	Verlängerung des Kampfes
Moto no Ichi	-	Ausgangspositionen einnehmen
Yogai	-	Verlassen der Kampffläche, nicht durch Techniken des Gegners verschuldet
Yogai chui	-	erneutes Verlassen der Kampffläche
Atenai Yo Ni	-	Warnung für zu harten Kontakt
Atatta	-	getroffen, zu harter Kontakt
Mubobi	-	Selbstgefährdung
Shido	-	Ermahnung
Chukoku	-	Verwarnung, erster geringer Regelverstoß dieser Kategorie
Keikoku	-	Verwarnung, zweiter geringer oder erster mittelschwerer Regelverstoß dieser Kategorie
Hansoku Chui	-	Verwarnung, dritter geringer Regelverstoß oder erster schwerer Regelverstoß dieser Kategorie, letzte Warnung vor der Disqualifikation
Hansoku	-	Disqualifikation vom Kampf, Punkte werden auf null, die des Gegners auf 8 gesetzt
Shikkaku	-	Disqualifikation vom gesamten Wettkampf, alle bisherigen Erfolge auf diesem Wettkampf werden aberkannt, die Kampfrichterkommission legt das Ausmaß der Disqualifikation fest (z. B. Wettkampfsperre usw.)
Hansoku/Shikkaku Make	-	Niederlage durch Disqualifikation
Aka	-	Rot
Ao	-	Blau
Aka / Ao no Kachi	-	Rot / Blau gewinnt
Aka / Ao Ippon	-	1 Punkt für Rot / Blau
Aka / Ao Nihon	-	2 Punkte für Rot / Blau
Aka / Ao Sanbon	-	3 Punkte für Rot / Blau
Kachi	-	Sieg
Make	-	Niederlage
Hiki Wake	-	Unentschieden
Ai-Uchi	-	gleichzeitiger Treffer beider Kämpfer
Nuketa	-	Technik vorbei, kein Treffer
Torimasen	-	keine Wertung
Kiken	-	Aufgabe eines Kämpfers durch den Kämpfer selbst, den Arzt oder den HKR
Maitta	-	„Ich gebe auf.“
Shugo	-	Zusammenrufen der Kampfrichter beim Hauptkampfrichter
Shobu	-	Sieg oder Niederlage
Fusen Sho	-	kampfloser Sieg

Anhang II - Kampfrichtergesten

Shomen ni Rei

Der HKR streckt die Arme nach vorne, Handfläche vorwärts gerichtet.



O tagai ni Rei

Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich voreinander zu verbeugen.



Shobu Sanbon Hajime / Tsuzukete Hajime

„Fangt an zu kämpfen!“/ „Kämpft weiter!“ Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück. Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung.

Wenn er „Shobu Sanbon“ / „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer.

Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.



Yame

„Stopp!“ Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes.

Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.



Ippon (1 Punkt)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.



Nihon (2 Punkte)

Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.



Sanbon (3 Punkte)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.



Rücknahme der letzten Entscheidung

Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der HKR zum betreffenden Kämpfer, sagt „AKA“ oder „AO“, kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Bewegung mit nach unten gedrehten Handflächen, um anzuzeigen, dass die vorangegangene Wertung zurückgenommen wird.



Aka/Ao no Kachi (Sieg für Aka/Ao)

Nach Kampfende verkündet der HKR „AKA (oder AO) no Kachi“ und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.



Kiken

„Aufgabe“ Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.



Shikkaku

„Disqualifikation, Verweis von der Fläche“ Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in die Richtung des betreffenden Wettkämpfers und weist dann nach außen und hinten mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“ Dann gibt er den Sieg für den Gegner bekannt.



Hikiwake

„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe) Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der HKR die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.



Vergehen Kategorie 1 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.



Vergehen Kategorie 2 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.



Keikoku

„Verwarnung“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel abwärts in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.



Hansoku Chui

„Verwarnung vor einer Disqualifikation“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.



Hansoku

„Disqualifikation“ Der HKR zeigt ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel aufwärts auf den betreffenden Athleten. Dann ernennt er den Gegner zum Sieger.



Passivität

Der HKR rotiert die Fäuste vor der Brust umeinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



Torimasen

„Keine Wertung, Verwarnung oder Strafe“ Der HKR kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Abwärtsbewegung mit nach unten gerichteten Handflächen.



Übermäßiger Kontakt

Der HKR zeigt einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.



Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung

Der HKR hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



Yogai

„Verlassen der Kampffläche“ Der HKR zeigt ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.



Mubobi (Selbstgefährdung)

Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.



Kampfvermeiden

Der HKR macht eine kreisende Bewegung mit dem nach unten gerichteten Zeigefinger, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



Drücken, Fassen oder Brust-an-Brust stehen ohne Technik innerhalb von 2 Sekunden

Der HKR hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



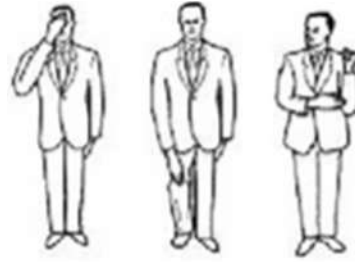
Gefährliche und unkontrollierte Angriffe

Der HKR führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen

Der HKR berührt mit der offenen Hand seine Stirn, sein Knie oder seinen Ellbogen, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners oder unhöfliches Verhalten

Der HKR legt den Zeigefinger auf den Mund, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



Shugo

„Zusammenrufen der Kampfrichter“ Der HKR ruft den SKR zu sich, indem er seinen Arm ausstreckt, die Handfläche nach oben, dann den Arm anwinkelt, sodass die Handfläche vor seinem Gesicht ist.

