

KARATE

WETTKAMPF-REGLEMENT



止水流空手道
SHISUI RYU
KARATE DO

Dieses Wettkampf-Reglement basiert grundsätzlich auf jenem der WUKO.

Kategorien

Für die Kategorien-Zuordnung ist der Jahrgang massgebend.

Kinder

- Kinder U9: 6 bis 8 Jahre
- Kinder U11: 9 bis 10 Jahre
- Kinder U13: 11 bis 12 Jahre
- Kinder U15: 13 bis 14 Jahre

Unterteilung in Mädchen und Knaben;
keine Gewichtskategorien.

Kadetten

Kadetten U18: 15 bis 17 Jahre.
Unterteilung in Mädchen und Knaben.
Gewichtskategorien Sanbon Shobu:
- Mädchen: -50, -55, +55 kg
- Jungen: -60, -65, -70, -75, +75 kg
Ippon Shobu ohne Gewichtskategorien.

Junioren

Junioren U21: 18 bis 20 Jahre.
Unterteilung in Damen und Herren.
Gewichtskategorien Sanbon Shobu:
- Damen: -55, -60, +60 kg
- Herren: -65, -70, -75, -80, +80 kg
Ippon Shobu ohne Gewichtskategorien.

Elite

Ab 18 Jahre.
Unterteilung in Damen und Herren.
Gewichtskategorien Sanbon Shobu:
- Damen: -55, -60, -65, +65 kg
- Herren: -65, -70, -75, -80, -85, +85 kg
Ippon Shobu ohne Gewichtskategorien.

Senioren

Ab 40 Jahre.
Unterteilung in Damen und Herren.
Gewichtskategorien Sanbon Shobu:
- Damen: -55, -60, -65, +65 kg
- Herren: -65, -70, -75, -80, -85, +85 kg
Ippon Shobu ohne Gewichtskategorien.

Veteranen

Ab 50 Jahre.
Unterteilung in Damen und Herren.
Gewichtskategorien Sanbon Shobu:
- Damen: -55, -60, -65, +65 kg
- Herren: -65, -70, -75, -80, -85, +85 kg
Ippon Shobu ohne Gewichtskategorien.

Kumite

Grundsätze

- Individuelle sowie Team-Teilnahme sowohl an Ippon- als auch Sanbon-Shobu möglich.
- Ein Veteran kann auch bei den Senioren und der Elite starten, ein Senior auch bei der Elite, ein Junior auch bei der Elite.
- Ein Kadett kann auch bei den Junioren und bei der Elite starten, allerdings nur in Kata. Dies gilt auch für Kinder in der Kategorie Kadetten.
- Bei nationalen Meisterschaften ist die Teilnahme auf höchstens 1 Team und 4 Einzel-Wettkämpfer pro Mitglied (Verband, Schule, Organisation) und Kategorie begrenzt.
- Für Kinder sind folgende Schütze obligatorisch: Kopf- (Helm) und Faustschutz.
- Für Männer (ab Kadetten): Faust-, Zahn- und Unterleibsschutz.
- Für Frauen (ab Kadetten): Faust-, Zahn- und Brustschutz.
- Frauen dürfen unter dem Gi ein weisses T-Shirt tragen.
- Die Ärmel des Gi dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen aber mindestens die Hälfte des Unterarms decken und dürfen nicht aufgerollt sein.
- Die Hosen des Gi dürfen nicht weiter als bis zum Fussgelenk reichen, müssen aber mindestens 2/3 des Schienbeins decken und dürfen nicht aufgerollt sein.
- Ob ein verletzter Wettkämpfer den laufenden Kampf oder das Turnier fortsetzen kann entscheidet der Turnierarzt.

Team-Kumite (3 Wettkämpfer + 1 Reserve)

Es existieren folgende Formen:

- Team Damen und Herren für Ippon- und Sanbon-Shobu ab Kategorie Junioren.
- Team Mixed (2 Männer, 1 Frau) für Ippon- und Sanbon-Shobu ab Kategorie Junioren.
- Team Damen und Herren „Rotation“ ab Kategorie Kinder.
- Der Sieger wird ermittelt wie folgt (ausser bei „Rotation“):
 1. Anzahl Siege;
 2. Anzahl Ippon und Waza-ari;
 3. Zusätzlicher Kampf;
 4. Sai-Shiai bzw. Encho-sen – Entscheidung bei 1. Punkt (sudden death);
 5. Hantei.

Kampfdauer

Ippon-Shobu (1 Ippon oder 2 Waza-ari)

- 2 min effektive Kampfzeit.

Sanbon-Shobu (3 Ippon oder 6 Waza-ari)

- Männer: 3 min effektive Kampfzeit.
- Frauen: 2 min effektive Kampfzeit.
- Kadetten, Junioren: 2 min effektive Kampfzeit.

Nihon-Shobu (2 Ippon oder 4 Waza-ari)

- Kinder: 2 min effektive Kampfzeit.

Wichtig bei Kinder-Kumite:

Kein Kontakt zugelassen, auch nicht leichten Kontakt !

Besondere Regeln „Team Rotation“

- Kampfdauer: 6 min effektive Kampfzeit.
- Kein „Mixed“ möglich.
- Es sind beliebig viele Wechsel erlaubt.
- Die Coachs sitzen auf ihnen zugewiesenen Stühlen an den dem Richtertisch nächst stehenden Ecken.
- Bei einem gewünschten Wechsel müssen sie „Wechsel“ rufen, worauf der Ref den Kampf unterbricht, so dass der Wechsel erfolgen kann.
- Ein Wechsel muss innerhalb von 3 sek nach dem „Yame“ erfolgen. Deshalb müssen immer 3 Wettkämpfer voll ausgerüstet bereit sein.
- Jeder eingewechselte Wettkämpfer darf frühestens nach 15 sek effektiver Kampfzeit wieder ausgewechselt werden.
- Es dürfen nicht beide Wettkämpfer gleichzeitig ausgewechselt werden.
- Jeder Wettkämpfer eines Teams muss mindestens einmal eingewechselt werden.
- Ausgesprochene Strafen betreffen das ganze Team.
- Es können beliebig viele Punkte (Ippon und Waza-ari) erzielt werden.
- Ein Team mit 6 Punkten Vorsprung wird vorzeitig zum Sieger erklärt.
- Bei Unentschieden wird der Sieger wie folgt ermittelt:
 1. Anzahl Ippon;
 2. Zusätzlicher Kampf;
 3. Verlängerung Encho-sen 2 min effektive Kampfzeit – Entscheidung bei 1. Punkt (sudden death);
 4. Hantei.

Kata

Wettkampftypen

- Einzel-Wettbewerb
- Team-Wettbewerb (Männer, Frauen, Mixed)

Bewertungssystem

Jeder Einzel-Wettkämpfer bzw. jedes Team wird grundsätzlich mittels Punktesystem bewertet. Der Chef-Schiedsrichter kann allerdings je nach Situation und Bedarf für Vor- oder Ausscheidungsrunden das Flaggensystem anwenden lassen.

Ablauf

- a) In der ersten Runde muss eine Shitei- oder Sentei-Kata (Pflicht-Kata) vorgeführt werden. Bewertung zwischen 5.0 und 7.0 Punkten. Die besten 16 kommen in den Halbfinal.
- b) Im Halbfinal muss eine Shitei-Kata (Kyu-Grade) bzw. Sentei-Kata (Dan-Grade) vorgeführt werden. Bewertung zwischen 6.0 und 8.0 Punkten. Die besten 8 kommen in den Final.
- c) Im Final kann eine Tokui-Kata (Frei-Kata, d.h. auch Shitei- oder Sentei-Kata) vorgeführt werden. Bewertung zwischen 7.0 und 9.0 Punkten.
- d) Es muss in jeder Runde eine andere Kata vorgeführt werden.

Wettkämpfer mit gleicher Punktzahl

Haben mehrere Wettkämpfer die gleiche Punktzahl, wird die tiefste gültige Bewertung nochmals hinzugezählt, falls immer noch Gleichstand herrscht, die höchste gültige Bewertung. Falls immer noch unentschieden, müssen die Wettkämpfer eine neue, noch nicht vorgeführte Kata vorführen. Bei erneutem Gleichstand müssen die Schiedsrichter aufgrund der zuletzt vorgeführten Kata einen Sieger bestimmen.

Bewertungskriterien

- | | |
|--|---|
| a) Ablauf der Kata. | k) Stand. |
| b) Kontrolle der Kraft. | l) Koordination. |
| c) Kontrolle von Spannung und Entspannung (Kime). | m) Stabilität und Gleichgewicht. |
| d) Kontrolle von Schnelligkeit und Rhythmus. | n) Perfektion. |
| e) Richtung der Bewegungen. | o) Harmonie. |
| f) Verständnis der Techniken. | p) Pausen. |
| g) Verständnis der Anwendung der Techniken (Bunkai). | q) Kiai. |
| h) Haltung und Einstellung. | r) Atmung. |
| i) Embusen. | s) Konzentration. |
| j) Blick. | t) Kampfgeist. |
| | u) Saubere Schrittfolge und -ausführung. |
| | v) Korrekte Stellungshöhe (keine Wellenbewegung). |

Abzüge und Strafen (ohne technische Mängel)

- | | |
|---|------------------|
| - Kurze aber doch klare Pause im Ablauf (Zögern) | -0.1 bis -0.2 |
| - Kurze aber rasch korrigierte Gleichgewichtstörung | -0.1 bis -0.2 |
| - Grössere Gleichgewichtstörung | -0.5 |
| - Deutliche, längere Pause | -0.5 |
| - Fehlen einer Technik (inkl. Kiai) | -0.5 |
| - Vorführen der falschen Kata | Disqualifikation |
| - Vermischen verschiedener Kata | Disqualifikation |
| - Unterbrochene, nicht zu Ende vorgeführte Kata | Disqualifikation |
| - Grosse Gleichgewichtstörung und/oder Sturz | Disqualifikation |

Generelle Regelungen

Wettkampfflächen

- Für Kinder: 6 x 6 m
- Für alle übrigen: 8 x 8 m

Turnier-Chef

Der Organisator bestimmt einen für den gesamten Ablauf verantwortlichen Turnier-Chef.

Erste Hilfe

Während des gesamten Turnierablaufs (Kumite) muss ein Arzt und eine Ersthilfe-Team vorhanden sein.

Ausrüstung Wettkampfflächen

Jede Wettkampffläche muss mit folgenden Gegenständen ausgerüstet sein:

- Tisch mit Platz für 3 Personen an Längsseite;
- 8 Stühle;
- 5 Paar Flaggen (rot und blau);
- 7 Wertungstafeln (von 50 bis 99);
- Wertungsblätter, Notizblöcke, Stifte, Rechner, etc.;
- Stoppuhr und Gong;
- Je 3 Paar rote und 3 Paar blaue Faustschütze;
- 3 rote und 3 blaue Gürtel.

Schiedsrichterwesen

Der Chef-Schiedsrichter bestimmt laufend den Einsatz der Schiedsrichter (Haupt-, Spiegel-, Eck- und Tisch-).

Bekleidung und Ausrüstung

- Hellgraue Hosen mit schwarzem Gürtel, weisses kurzärmeliges Hemd, rote oder dunkelblaue Krawatte, dunkelblauer Weston mit STKF-Badge, schwarze Socken und schwarze Turnschuhe.
- Pfeife mit Tragband und Karte mit Regeln.

Aufgaben

- Ref (nachfolgend Ref genannt): Leitung, trifft und begründet Entscheidungen basierend auf Mehrheitsentscheide der Schiedsrichter.
- Spiegel- und Eckrichter: Assistent des Ref, teilt seine Meinung mit durch Flaggen-, Hand- oder Pfeifenzeichen.
- Tischrichter: Punktezähler, beaufsichtigt Zeitnehmer und Ausrufer.

Zeichen

Pfeifenzeichen

Ref:

- 1 langer/normaler + 1 kurzer/starker Pfiff = Hantei.
- 1 kurzer/starker Pfiff = Befehl zum Senken der Flaggen.

Eckrichter:

- 1 kurzer/starker Pfiff = Anzeigen von Punkten.
- Kurze, normale Pfeife in schneller Wiederholung (- - - - -) = Chui
- Etwas längere, normale Pfeife in schneller Wiederholung (- - - - -) = Hansoku

Handzeichen Ref



Shobu Ippon
(Sanbon) Hajime



Yame



Moto no Ichi



Tsuzukete Hajime



Ippon



Waza-ari



Aiuchi



Hayai



Mienai



Ma-ai



Nukete Imasu



Uke Imasu



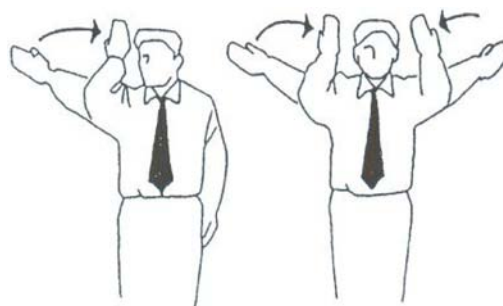
Yowai



Soremade



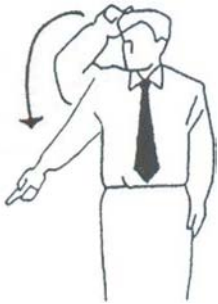
Torimasen



Shugo



Jogai



Atenai/Keikoku



Chui



Hansoku



Kiken



Aka no Kachi



Hikiwake



Mubobi



Shikkaku

Flaggenzeichen Eckrichter



Ippon



Waza-ari



Aiuchi



Hikiwake



Aka no Kachi



Jogai



Torimasen



Uke Imasu



Nukete Imasu



Yowai



Hayai



Ma-ai



Mienai



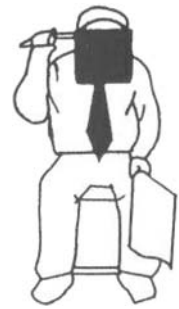
Atenai/Keikoku



Chui



Hansoku



Mubobi

Wertungen

Punkte

- Ippon
- Waza-ari

Strafen

- Atenai (Ermahnung)
- Chui (Verwarnung)
- Hansoku (Disqualifikation)
- Mubobi Keikoku (Ermahnung wegen gefährlichem Verhalten)
- Mubobi Chui (Verwarnung wegen gefährlichem Verhalten)
- Mubobi Hansoku (Disqualifikation wegen gefährlichem Verhalten)
- Jogai (Hinweis auf Verlassen der Kampffläche)
- Jogai Keikoku (Ermahnung wegen Verlassen der Kampffläche) – nur bei Shobu-Sanbon
- Jogai Chui (Verwarnung wegen Verlassen der Kampffläche)
- Jogai Hansoku (Disqualifikation wegen Verlassen der Kampffläche)
- Shikkaku (Disqualifikation wegen böswilligem und ungebührlichem Verhalten)

Vorgehen

Kumite

1. Aufreihen der Einzel-Wettkämpfer auf der dem Richtertisch gegenüberliegenden Linie der Wettkampffläche bzw. der Team-Wettkämpfer auf den Seitenlinien und aller Schiedsrichter auf der Linie beim Richtertisch.
2. Der Ref leitet die Begrüssung ein (Shomen-ni-, Shimpa-ni-, Otagai-ni-Rei), macht einen Schritt nach vorne und dreht sich zu den anderen Schiedsrichtern um und die Schiedsrichter begrüßen einander.
3. Die Richter gehen auf direktem Weg an ihre Plätze.
4. Die Wettkämpfer werden aufgerufen, zuerst Aka (rot), dann Ao (blau).
5. Die Wettkämpfer stehen an den jeweiligen Seitenlinien.
6. Der Ref ruft auf zum Betreten der Kampffläche (Nakae).
7. Die Wettkämpfer geben sich direkt an die Startlinie.
8. Der Ref überprüft die Wettkämpfer in Bezug auf
 - a) Sauberkeit und Korrektheit des Gi;
 - b) Vorhandensein und Korrektheit der obligatorischen Schütze;
 - c) kurze Finger- und Zehennägel sowie saubere und geordnete Haare;
 - d) Schmuck, Brillen oder andere verbotene Gegenstände wie Verbände, Stützen aller Art, Kopfbedeckungen, Stirnbänder, etc.;
 - e) Präsenz von einem Coach im Trainingsanzug mit sichtbarem Badge.
9. Der Ref startet den Kampf mit „Shobu Ippon/Sanbon Hajime“.
10. Der Ref unterbricht den Kampf nach Bedarf mit „Yame“, bittet die Wettkämpfer bei Bedarf wieder zurück zur Startposition mit „Moto no ichi“ und startet den Wettkampf wieder mit „Tsuzukete Hajime“.
11. Bei Verletzungen aller Art unterbricht der Ref sofort den Kampf (Yame, Moto-no-Ichi), kümmert sich um den Verletzten und ruft gleichzeitig den Turnierarzt.
12. Sobald der Zeitnehmer einen Gongschlag verlautet lässt, meldet der Ref „Atoshi baraku“ (noch 30 Sekunden), und nach einem Doppelgongschlag beendet der Ref den Kampf mit „Yame, Moto-no-Ichi, Soremade“.
13. Bei Unentschieden gibt es bei Shobu-Sanbon eine Verlängerung von 1 min (Encho-sen), bei Shobu-Ippon eine Verlängerung in Form eines neuen Kampfes (Sai-shiai). Die Ver-

längerung wird gestartet durch „Shobu Hajime“. Bei Encho-sen erfolgt die Entscheidung beim ersten Punkt (sudden death), wonach der Ref den Sieger durch „Aka/Ao no kachi“ ausruft. Bei Ausbleiben einer Entscheidung entscheiden die Schiedsrichter aufgrund des gesamten Kampfes (Shobu-Sanbon) oder einzig aufgrund des Verlängerungskampfes (Shobu-Ippon). Dabei ziehen sich der Ref und der Spiegelrichter an den Rand der Kampffläche zurück und der Tischrichter steht von seinem Stuhl auf (Shobu-Sanbon), bzw. ruft der Ref alle Schiedsrichter (Fukushin-shugo) zu sich an die Linie beim Richtertisch (Shobu-Ippon), worauf der Ref durch „Hantei“ zur Wertung aufruft, wobei „Hikiwake“ (Unentschieden) nicht gezeigt werden darf.

14. Wenn die Kämpfe vorbei sind, reihen sich Wettkämpfer und Schiedsrichter wieder entsprechend Punkt 1 auf und der Ref leitet die Verabschiedung ein (Otagai-ni-, Shimpa-ni-, Shomen-ni-Rei), macht einen Schritt nach vorne und dreht sich zu den anderen Schiedsrichtern um und die Schiedsrichter begrüßen einander.

Kata

1. Aufreihen der Einzel-Wettkämpfer bzw. der Team-Wettkämpfer auf der dem Richtertisch gegenüberliegenden Linie der Wettkampffläche und aller Schiedsrichter auf der Linie beim Richtertisch.
2. Der Ref leitet die Begrüssung ein (Shomen-ni-, Shimpa-ni-, Otagai-ni-Rei), macht einen Schritt nach vorne und dreht sich zu den anderen Schiedsrichtern um und die Schiedsrichter begrüßen einander.
3. Der Ref und die 4 Eckrichter begeben sich auf direktem Weg an ihre Plätze.
4. Die Wettkämpfer bzw. Teams werden nacheinander einzeln aufgerufen.
5. Der aufgerufene Wettkämpfer bzw. das aufgerufene Team begibt sich nach dem Aufruf in die Mitte der dem Richtertisch gegenüberliegenden Linie der Wettkampffläche.
6. Der Ref ruft auf zum Betreten der Kampffläche (Nakae).
7. Der Wettkämpfer bzw. das Team schreitet in die Wettkampffläche.
8. Der Wettkämpfer bzw. der vorderste Team-Wettkämpfer sagt die vorzuführende Kata laut und deutlich an und der Ref wiederholt die angesagte Kata.
9. Nach Vorführung der Kata und sobald die Eckrichter bereit sind, ruft der Ref „Hantei“ aus und gibt das Pfeifenzeichen.
10. Die Schiedsrichter halten die Bewertungstafeln gleichzeitig in die Höhe und der Ausrufer am Tisch ruft die einzelnen Bewertungen beginnend beim Ref klar und deutlich aus.
11. Nach dem Ausrufen der Bewertungen gibt der Ref das Pfeifenzeichen und die Schiedsrichter nehmen die Bewertungstafeln gleichzeitig wieder herunter.
12. Der Schreiber am Tisch schreibt die Bewertungen auf dem Formular auf, streicht die tiefste und die höchste Bewertung. Die Summe der restlichen Bewertungen ergibt die gültige Gesamtbewertung, die der Sprecher klar und deutlich ausruft.
13. Die Wettkämpfer verbleiben bis zu diesem Zeitpunkt auf der Kampffläche.
14. Wenn die Kämpfe vorbei sind, reihen sich Wettkämpfer und Schiedsrichter wieder entsprechend Punkt 1 auf und der Ref leitet die Verabschiedung ein (Otagai-ni-, Shimpa-ni-, Shomen-ni-Rei), macht einen Schritt nach vorne und dreht sich zu den anderen Schiedsrichtern um und die Schiedsrichter begrüßen einander.

Terminologie

Nakae

Aufruf zum Betreten der Wettkampffläche.

Shobu Ippon/Sanbon Hajime

Start des Kampfes. Der Ref steht auf der Ref-Linie.

Shobu Hajime

Start der Verlängerung. Der Ref steht auf der Ref-Linie.

Atoshi Baraku

30 vor Kampfbende. Der Zeitnehmer gibt als Signal 1 Gongschlag.

Yame

Unterbrechung des Kampfes.

Tsuzukete

Aufruf zur Weiterführung oder Wiederaufnahme des Kampfes nach unoffiziellem Unterbruch.

Tsuzukete Hajime

Wiederaufnahme des Kampfes nach offiziellem Unterbruch.

Soremade

Ende des Kampfes.

Moto-no-Ichi

Zurück zur Startlinie.

Shugo

Zusammenruf der Schiedsrichter oder der Wettkämpfer.

Hantei

Aufruf zur Wertung.

Ippon

Ein Punkt.

Waza-ari

Ein halber Punkt.

Awasete Ippon

Zweiter Waza-ari ergeben einen Ippon.

Aiuchi

Gleichzeitiger Treffer.

Hikiwake

Unentschieden.

Aka (Ao) no kachi

Rot (Blau) gewinnt.

Encho-sen

Verlängerung in Shobu-Sanbon.

Sai Shiai

Zusatzkampf in Shobu-Ippon.

Torimasen

Keine wertbare Technik.

Atenai oder Keikoku

Ermahnung.

Chui

Verwarnung.

Hansoku

Disqualifikation.

Jogai

Verlassen der Kampffläche.

Uke Imasu

Blockierte Technik.

Nukete Imasu

Technik am Körper vorbei.

Yowai

Technik zu schwach.

Hayai

Erster Treffer.

Ma-ai

Schlechte Distanz (zu nah oder zu weit weg).

Mubobi

Ermahnung, Verwarnung oder Disqualifikation wegen mangelnder Beachtung der eigenen Sicherheit bzw. gefährlichem Verhalten.

Kiken

Rückzug, Aufgabe.

Shikkaku

Disqualifikation wegen böswilligem oder ungebührlichem Verhalten.

Schwierige Entscheidungen

1. Fall

O O X Mienai

(Eckrichter 1: Punkt für Ao; Eckrichter 2: Punkt für Ao; Eckrichter 3: Keine Wertung; Eckrichter 4: Mienai)

Vorgehen: Shugo unbedingt und Befragung der beiden Richter, die den Punkt gegeben haben, dann Wiederholung der Wertung (Hantei) und Entscheidung durch Ref.

Mögliche Entscheidung bei gleichbleibender Wertung: Punkt für Ao oder Torimasen.

(Bei Hantei sollen die Eckrichter bei ihrer ursprünglichen Entscheidung bleiben – Mienai oder z.B. Aiuchi = Hikiwake.)

2. Fall

Aka: 1 Waza-ari, 1 Chui

Ao: Keine Wertung

Vorgehen: Hantei unbedingt

Mögliche Entscheidungen: Aka no kachi oder Hikiwake.

Kata-Liste

Shitei

Taikyoku 1, 2, 3
Heian 1, 2, 3, 4, 5
Heian Oyo
Fukyu Gata 1, 2
Tekki 1

Sentei

Bassai Dai
Kanku Dai
Jion
Empi
Hangetsu
Shisui no Wankan
Wansu

Tokui

Passai
Bassai Sho
Kanku Sho
Jion no Ichi
Jitte
Ji'in
Gankaku
Gankaku Sho
Sochin
Chinte
Nijushiho
Meikyo 1, 2, 3
Wankan
Unsu
Gojushiho Dai
Gojushiho Sho
Ananku
Sanchin
Seienchin
Sepai
Wandan
Yuchinin
Izumaki Sho