

**SHORINJI BUDO UNION
DEUTSCHLAND e.V.**

**KUMITE- und KATA -
WETTKAMPFREGLN**

Allgemein	4
1. Abkürzungen:	4
2. Offizielle Kleidung	4
2.1. Allgemein	4
2.2. Obmann	4
2.3. Kampfrichter	5
2.4. Wettkämpfer	5
KUMITE- REGELN	7
1. Kumite Wettkampffläche	7
3. Organisation von Wettkämpfen	7
4. Das Kampfgericht	8
4.1. Aufstellung und Wechsel der Kampfrichter 5er System:	8
4.2. Kumite: Spiegelsystem / 3er System	9
5. Kampfzeit	9
6. Wertungen	10
7. Entscheidungskriterien	12
8. Verbotenes Verhalten	13
8.1. Kategorie 1	13
8.2. Kategorie 2	13
9. Verwarnungen und Strafen	16
10. Verletzungen und Unfälle im Wettkampf	17
11. Rechte und Pflichten	19
11.1. Obmann (Kansa)	19
11.2. Hauptkampfrichter	20
11.3. Seitenkampfrichter	21
12. Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Wettkämpfen	22
KATA- REGELN	24
1. KATA Wettkampffläche	24
2. Offizielle Bekleidung	24
3. Organisation von Kata Wettkämpfen	24
4. Das Kampfgericht	25
5. Bewertung	25
5.1. Kriterien	25
5.2. Disqualifikation	26
5.3. Fouls	26

6. Durchführung der Wettkämpfe	27
Anhang	28
1. Fachbegriffe	28
2. Gestik und Flaggensignale	30
2.1. KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS	30
2.2. FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER	37
3. Verhaltensrichtlinie für Haupt- und Seitenkampfrichter	39
3.1. ÜBERMÄSSIGER KONTAKT	39
3.2. ÜBERMÄSSIGER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN	39
3.3. MUBOBI	39
3.4. ZANSHIN	40
3.5. FANGEN EINER CHUDAN-FUSSTECHNIK	40
3.6. WÜRFE UND VERLETZUNGEN	40
3.7. PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER	41
3.8. ABSTIMMUNGSVERFAHREN	41
3.9. JOGAI	41
3.10. ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN	41
4. Zeichen des Listenführers	42
5. Wettkampffläche	43
5.1. Wettkampffläche	43
5.2. Aufstellung Kampfrichter 3er System	43
5.3. Aufstellung Kampfrichter 5er System	44
5.4. Aufstellung Kampfrichter KATA	44

Allgemein

Aufgrund sprachlicher Vereinfachung dieser Regeln wird zur Bezeichnung einer Funktion (z.B. Kämpfer/Innen) im Folgenden immer die männliche Benennung verwendet. Bezieht sich eine Aussage nur auf männliche oder nur auf weibliche Teilnehmer, dann wird ausdrücklich darauf hingewiesen.

1. Abkürzungen:

OKG: Oberstes Kampfgericht

KG: Kampfgericht

OM: Obmann (Kansa)

HKR: Hauptkampfrichter (Shushin)

SKR: Seitenkampfrichter (Fukushin)

Die männliche Verlaufsform im Text bezieht sich auch auf weibliche Personen.

2. Offizielle Kleidung

2.1. Allgemein

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die hier beschriebene offizielle Bekleidung tragen.
2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

2.2. Obmann

1. Die offizielle Bekleidung besteht aus:
 - Ein einreihiger dunkler Anzug (schwarz oder dunkelgrau) bzw. eine Kombination aus dunkelblauem Blazer und grauer Hose
 - Ein weißes Hemd mit kurzen oder langen Ärmeln, je nach den vorherrschenden klimatischen Bedingungen.
 - Eine (offizielle) Krawatte ohne Krawattennadel.
 - Ungemusterte, dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper.

2.3. Kampfrichter

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle Bekleidung tragen. Diese Bekleidung muss bei allen Turnieren getragen werden.
2. Die offizielle Bekleidung besteht aus:
 - Einem weißen langärmeligen Hemd.
 - Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel. Einer Pfeife.
 - Einer einfarbig hellgrauen Hose ohne Umschlag.
 - Einfarbigen dunkelblauen oder schwarze Socken und schwarzen Slippers für den Einsatz auf der Kampffläche.
3. Weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange, die von der SBU zugelassene religiöse Kopfbedeckung und dezente Ohrringe tragen.
4. Alle Kampfrichter dürfen einen schlichten Ehering tragen.
5. Der Hauptkampfrichter trägt ein dunkelblaues Sakko.

2.4. Wettkämpfer

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung, außer dies ist ausdrücklich von SBU genehmigt. Nur das originale Herstellerlabel und das Verbandsabzeichen darf sich auf dem Gi befinden. Der eine Wettkämpfer trägt einen roten und der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels. Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers.
2. Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Bänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bänder dürfen nicht getragen werden.
3. Die Ärmel dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden. Die Bänder, die die Jacke halten, müssen zu Kampfbeginn gebunden sein – reißen sie im Kampfverlauf, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.
4. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
5. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
6. Wettkämpfer dürfen die von der SBU zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein einfarbig schwarzes Kopftuch, das das Haar bedeckt, nicht jedoch den Halsbereich.

7. Wettkämpfer müssen ihre Fingernägel kurz tragen und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnsparren müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt werden. Wettkämpfer die diesen Regeln zuwider handeln, tragen die volle Verantwortung für jegliche dadurch verursachte Verletzungen.
8. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 1. Von der SBU zugelassene Faustschützer
 2. Zahnschutz
 3. Brustschutz für weibliche Athleten.
 4. Tiefschutz für männliche Athleten.

Es ist kein sonstiger Körperschutz zulässig.

9. Lose, herausnehmbare Zahnsparren sind nicht erlaubt (Ausnahme siehe Punkt 6.)
10. Normale Brillen sind verboten. Sportbrillen sind erlaubt. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
11. Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
12. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der SBU genehmigt sein.
13. Der Hauptkampfrichter ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
14. Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

Anmerkungen:

- I. Der Wettkämpfer trägt nur einen Gürtel. Rot für AKA und blau für AO. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.
- II. Der Zahnschutz muss gut passen.
- III. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche unangemessen bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.

KUMITE-REGELN

1. Kumite Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der SBU zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), inklusive einem Meter auf jeder Seite als Sicherheitszone.
2. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zur Eröffnung und Wiedereröffnung des Kampfes stehen die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen Matten mit Blick zueinander.
3. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in zwei Metern Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
4. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
5. Der Listenführer und der Zeitnehmer sitzen am offiziellen Wettkampftisch.
6. Die Ein-Meter-Grenze muss eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.
7. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Tatami auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn die Tatami sich auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.

HINWEIS: Siehe auch ANHANG 5: DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

Anmerkungen:

1. Die verwendeten Matten sollten auf der Unterseite rutschfest sein und gut am Boden aufliegen, aber die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen von der **SBU** zugelassen sein.

3. Organisation von Wettkämpfen

1. Einzelwettkämpfe können in Alters- und Gewichtsklassen unterteilt sein. Diese Klassen gliedern sich schließlich in Kämpfe.
2. Wird für einen Wettkampf nichts anderes angegeben, findet er im K.O.-System mit Trostrunde statt.
3. Nach der Auslosung darf kein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.

4. Wettkämpfer, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.
5. Der Finalkampf wird mit einem Kampfgericht im 5er System ausgetragen. Alle anderen Kämpfe im Spiegel-/3er System.

Anmerkungen:

- I. Eine "Runde" ist ein einzelner Abschnitt innerhalb eines Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl einen Abschnitt der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen.
- II. „Kampf“ bezieht sich auf den einzelnen Kampf zwischen zwei Wettkämpfern.
- III. Um eine Disqualifikation durch KIKEN zu verkünden, zeigt der Hauptkampfrichter mit dem Finger auf die Seite des fehlenden Wettkämpfers, sagt Aka/Ao no Kiken und verkündet dann Kachi (Sieg) für den Gegner.
- IV. Kämpfen irrtümlicherweise die falschen Wettkämpfer gegeneinander, wird der Kampf/die Begegnung ungeachtet des Ergebnisses für null und nichtig erklärt. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Wettkämpfer sich seinen Sieg am Kontrolltisch bestätigen lassen, bevor er den Bereich verlässt.

4. Das Kampfgericht

1. Das Kampfgericht besteht pro Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN), zweitens / vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) und einem Obmann (KANSA).
2. Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts:
 - I. Die Einteilung erfolgt durch den Präsidenten der SBU

4.1. Aufstellung und Wechsel der Kampfrichter 5er System:

1. Zu Beginn eines Kampfes stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm steht die Seitenkampfrichter 1 und 2 und rechts von ihm die Seitenkampfrichter 3 und 4.
2. Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und Kampfrichter, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich ihm zu und alle verbeugen sich gemeinsam. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.
3. Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen die Matte dann gemeinsam.

4. Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem auszuwechselnden Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.
5. Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz innehaben, können die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden.
6. Der Obmann kontrolliert den regelkonformen Ablauf des Kampfes. Wenn notwendig, teilt er sich dem Hauptkampfrichter mit. Des Weiteren gehört es zu seinen Aufgaben, Zeitnehmer und Listenführer zur überwachen.

4.2. Kumite: Spiegelsystem / 3er System

1. Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter, zwei Seitenkampfrichtern und einem Obmann.
2. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und Ansagen, vergibt Wertungen, Verwarnungen und Strafen.
3. Die Seitenkampfrichter unterstützen den Hauptkampfrichter, nehmen an Besprechungen mit dem Obmann teil, wenn diese nötig werden und zeigen ihre Meinung zur Vergabe von Wertungen, Verwarnungen und Strafen durch eine diskrete Gestik an.
4. Der Obmann kontrolliert den regelkonformen Ablauf des Kampfes. Wenn notwendig, teilt er sich dem Hauptkampfrichter mit. Des Weiteren gehört es zu seinen Aufgaben, Zeitnehmer und Listenführer zur überwachen.
5. Die Gestik entspricht der regulären Gestik des HKR. Der SKR führt sie entsprechend diskret aus.

5. Kampfzeit

1. Die Kampfzeit beträgt für das Kumite Senioren männlich und weiblich (Mannschaft und Einzel) zwei Minuten. In der Kategorie „Unter 21 Jahre“ beträgt die Kampfzeit für beide Geschlechter zwei Minuten. Die Kampfzeit für Jugend und Junioren beträgt für beide Geschlechter zwei Minuten.
2. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.
3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer „noch 15 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfbende.
4. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.

6. Wertungen

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - I. IPPON Einen Punkt
 - II. WAZA-ARI Ein halber Punkt

2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik den folgenden Kriterien gemäß in eine Zielregion ausgeführt wird:
 - I. Gute Form
 - II. Sportliche Haltung

 - III. Kraftvolle Ausführung
 - IV. Wachsamkeit (ZANSHIN)
 - V. Gutes Timing
 - VI. Korrekte Distanz

3. Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:
 - I. Kopf
 - II. Gesicht
 - III. Bauch
 - IV. Brust
 - V. Rücken
 - VI. Seite

4. Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, ist nicht zu werten, sondern kann sogar bestraft werden.

5. Eine Technik – auch wenn technisch korrekt –, die ausgeführt wird, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden, wird nicht gewertet. Macht aber einer der Wettkämpfer eine Wertungstechnik, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, wird die Technik gewertet.

6. Würfe außer Feger sind nicht erlaubt.

Anmerkungen:

Um zu punkten, muss die Technik zu einer der in Abschnitt 3 oben genannten Zielregionen ausgeführt werden. Die Technik muss entsprechend der jeweiligen Zielregion angemessen kontrolliert werden und alle der in Paragraph 2 oben genannten sechs Wertungskriterien erfüllen.

- I. Würfe sind aus Sicherheitsgründen verboten und werden verwahrt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi- Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Für eine Wertung muss der Wettkämpfer nach dem Wurf umgehend eine Wertungstechnik (Zuki, Mawashi Geri, Uraken) anbringen.

- II. Eine Technik mit „guter Form“ hat Merkmale, die auf eine wahrscheinliche Wirksamkeit innerhalb des Rahmens traditioneller Karate-Begriffe schließen lassen.
- III. Die sportliche Haltung ist Bestandteil der guten Form und meint eine nicht-böswillige Einstellung großer Konzentration, die während der Ausführung der Wertungstechnik erkennbar ist.
- IV. Kraftvolle Ausführung bezieht sich auf Kraft und Geschwindigkeit der Technik und den offensichtlichen Willen, eine Wertung zu erzielen.
- V. Zanshin ist das Kriterium, welches für eine Wertung am häufigsten fehlt. Es handelt sich um den Zustand fortgesetzter Wachsamkeit, in dem der Wettkämpfer wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. D.h. er dreht das Gesicht nicht ab, während er die Technik ausführt und schaut den Gegner auch danach weiterhin an.
- VII. Gutes Timing bedeutet, die Technik dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung hat.
- VIII. Korrekte Distanz bedeutet entsprechend, eine Technik genau in der Distanz auszuführen, wo sie die größtmögliche Wirkung hat. So ist die mögliche Effektivität einer Technik geringer, wenn sie während eines schnellen Zurückweichens des Gegners ausgeführt wird.
- IX. Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die abgeschlossene Technik im Ziel oder nahe dem Ziel abgestoppt wird. Für Faust- oder Fußtechniken gilt zum Gesicht, Kopf oder Hals eine Distanz von 5 Zentimetern als korrekt. Jodan- Techniken, die sich innerhalb von 5 Zentimetern zum Ziel befinden und denen der Gegner weder ausweicht noch sie zu blocken versucht, können gewertet werden, vorausgesetzt, die Technik erfüllt die anderen Wertungskriterien. Bei Jugend- und Juniorenwettkämpfen ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals erlaubt.
- X. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos – unabhängig davon, wo und wie sie angebracht wird. Eine Technik, der es an guter Form oder Kraft mangelt, punktet nicht.
- XI. Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals ist eine Zielregion und so auch die Kehle. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt, auch wenn eine entsprechend kontrollierte Technik, die nicht berührt, gewertet werden kann.
- XII. Eine Technik auf die Schulterblätter kann gewertet werden. Techniken auf den Bereich der Schulter zwischen Oberarm und Schulterblättern sowie auf die Schlüsselbeine sind nicht zu werten.
- XIII. Techniken auf die Wirbelsäule sind nicht erlaubt und werden nicht gewertet.
- XIV. Der Schlussgong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkampfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Der Schlussgong bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen erteilen, bis die Wettkämpfer nach Kampfbende die Matte verlassen. Strafen können auch danach noch verhängen werden, aber nur durch die Disziplinarkommission oder die juristische Kommission.
- XV. Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing“ per definitionem nicht erfüllt und die korrekte Entscheidung lautet, keine Wertung zu erteilen. Beide Wettkämpfer können aber dennoch die jeweilige Wertung erhalten, wenn sie jeweils zwei Flaggen auf ihrer Seite haben und beide Wertungen vor „Yame“ und vor dem Schlussgong erfolgt sind.

- XVI. Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinanderfolgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für jene erfolgreiche Technik erteilt, die den höchsten Punktbetrag hat, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn eine Fußtechnik auf eine erfolgreiche Fausttechnik folgt, wird die Wertung für die Fußtechnik erteilt, unabhängig davon, ob die Fausttechnik vielleicht zuerst gemacht wurde – da der Punktbetrag für die Fußtechnik höher liegt.

7. Entscheidungskriterien

1. Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer 2 Ippon erreicht, wenn er bei Kampfbende die höhere Punktzahl hat, oder wenn er beim Pflichtentscheid (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.
2. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf normalerweise nicht unentschieden enden.
3. Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, fällt die Entscheidung durch eine Abstimmung der Kampfrichter, die jeweils ihre Stimme abgeben. Man muss sich dabei entweder für den einen oder den anderen Wettkämpfer entscheiden und folgende Entscheidungskriterien beachten:
 - I. Haltung, Kampfegeist und Stärke, die der Wettkämpfer zeigt.
 - II. Taktische und technische Überlegenheit.
 - III. Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.
4. Werden in ein und demselben Kampf zwei Wettkämpfer mit Hansoku disqualifiziert, gewinnen die für die folgende Runde ausgelosten Gegner durch Freilos (und kein Ergebnis wird verkündet).
5. Im Einzelwettbewerb gibt es nach einem Unentschieden eine Verlängerung von einer Minute (ENCHO SEN). Ein ENCHO SEN ist eine Verlängerung, d.h. es werden alle Negativwertungen aus der ersten Runde mit übernommen. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt, hat den Kampf gewonnen. Sollte erneut kein Kämpfer eine Wertung erzielen, wird per Kampfrichterentscheid (HANTEI) der Sieger ermittelt. Es muss eine Entscheidung für rot oder blau getroffen werden.

Anmerkungen:

- I. Für die Kampfbentscheidung per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes, tritt der Hauptkampfrichter an den äußeren Rand der Kampffläche zurück, ruft "HANTEI" und pfeift zweimal. Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Meinung per Flagge an und der Hauptkampfrichter stimmt gleichzeitig per Handzeichen ab. Der Hauptkampfrichter pfeift dann nochmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.
- II. Für den Fall eines Unentschieden verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE und startet die Verlängerung (ENCHO-SEN)
- III. III. Für den Fall eines Unentschieden nach ENCHO-SEN geht der Hauptkampfrichter auf seine ursprüngliche Position zurück, bewegt einen Arm über die Brust zu dem anderen Arm, den er angewinkelt anhebt (casting vote) und zeigt so wem er den Sieg zuspricht. Danach verkündet er den Sieger auf normale Art und Weise:

8. Verbotenes Verhalten

Es gibt zwei Kategorien verbotener Verhaltensweisen: Kategorie 1 und Kategorie 2.

8.1. Kategorie 1

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt für die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zu Kehle.
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3. Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

8.2. Kategorie 2

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
2. Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde.
3. Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI).
4. Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche. (Kann nicht erteilt werden bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit.)
6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch eine Wertungstechnik anzubringen.
7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen (Feger).
8. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird umgehend versucht, eine Wertungstechnik anzusetzen. Würfe sind nicht erlaubt.
9. Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
11. Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

Anmerkungen:

- I. Wettkampf-Karate ist ein Sport und deshalb sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Austrainierte erwachsene Wettkämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber es ist Tatsache, dass Kopf, Gesicht, Hals, Gelenke und Leiste besonders verletzungsanfällig sind. Daher werden alle Techniken bestraft, die zu einer Verletzung führen, außer der Getroffene hat diese selbst verursacht. Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Ist jemand dazu nicht in der Lage, muss unabhängig von der Art der verwandten Technik eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettkampf erforderlich.

- II. KONTAKT ZUM GESICHT: Es ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht, Hals mit Hand-/Fusstechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft.
Beim ersten Kontakt wird eine, eine Verwarnung (CHUKOKU) erteilt. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen führt zu KEIKOKU. Ein weiteres Vergehen führt zu HANSOKU CHUI. Jeder weitere Kontakt, auch wenn er die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigt, führt dennoch zu HANSOKU.
Es erfolgt keine Verwarnung falls der Getroffene die Berührung selbst verschuldet (MUBOBI). Alles, was über eine leichte Berührung hinausgeht, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, außer der Getroffene ist selbst verantwortlich (MUBOBI).

- III. Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird. Eine kurze Verzögerung beim Urteil erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern. Beispiele hierfür sind starkes Atmen durch eine verletzte Nase oder kräftiges Reiben des Gesichts.

- IV. Vorangegangene Verletzungen können bei neuerlichem Kontakt zu unverhältnismäßigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt einbeziehen. Zum Beispiel kann ein relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, auf Grund der kumulativen Wirkung mit einer Verletzung aus einem vorherigen Kampf. Vor Beginn des Kampfes bzw. der Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die medizinischen Karten anschauen und sich vergewissern, dass die Wettkämpfer kampffähig sind. Der Hauptkampfrichter ist zu informieren, falls ein Wettkämpfer bereits wegen einer Verletzung behandelt wurde.

- VI. Wettkämpfer, die bei einem leichten Kontakt überreagieren, damit der Gegner bestraft wird, beispielsweise indem sie sich das Gesicht halten, taumeln oder unnötigerweise hinfallen, werden umgehend selbst bestraft.

- VII. Das Vortäuschen einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein ernsthafter Regelverstoß. Einem Wettkämpfer, der eine Verletzung vortäuscht, wird SHIKKAKU erteilt, z.B. wenn ein unabhängiger Arzt bei einem Sportler, der zusammenbricht und sich auf dem Boden rollt, keine diesen Verhaltensweisen entsprechende Verletzung feststellt.

- VIII. Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu übertreiben, ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten und daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwerere Fälle von Übertreiben, beispielsweise zu taumeln, hinzufallen, aufzustehen und wieder hinzufallen, können auch direkt mit HANSOKU bestraft werden, je nachdem, wie schwerwiegend der Verstoß ist.

- IX. Ein Wettkämpfer, der SHIKKAKU für das Vortäuschen einer Verletzung erhält, wird von der Kampffläche aus sofort an die medizinische Kommission der SBU/SBU übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission, die wiederum ihren Bericht an das EK weiterleitet, falls sie der Meinung ist, dass weitere Sanktionen angebracht sind. Wettkämpfern, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.
- X. Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und auch der leichteste Kontakt wird verwahrt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst verursacht.
- XI. Wurftechniken werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Fußfegetechniken, z.B. Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und andere Wurftechniken, die verbotene sind.
Wird ein Wettkämpfer durch einen Feger verletzt, entscheiden die Kampfrichter, ob eine Strafe angebracht ist.
Bei Fegern muss umgehend eine Folgetechnik angebracht werden, damit es eine Wertung gibt.
- XII. Der Wettkämpfer darf den Gegner mit einer Hand am Arm oder Karate-Gi fassen, um ihn zu fegen oder eine direkte Wertungstechnik anzubringen – aber er darf ihn nicht weiter halten für mehrere Techniken.
- XIII. Fassen mit einer Hand ist erlaubt, wenn umgehend eine Wertungstechnik oder ein Wurf angebracht wird oder um einen Fall abzufangen. Fassen mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn man das tretende Bein des Gegners gefangen hat und ihn wirft.
- XII. Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.
- XIII. JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderem Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird. Es ist zu beachten, dass das erste JOGAI zu verwarnen ist. Die Definition von JOGAI lautet nicht länger „wiederholtes Verlassen der Kampffläche“, sondern schlicht „jedes Verlassen der Kampffläche, welches nicht vom Gegner verursacht wurde“. Beträgt die verbleibende Kampfzeit weniger als fünfzehn Sekunden, erteilt der Hauptkampfrichter dem betreffenden Wettkämpfer mindestens direkt HANSOKU-CHUI.
- XIV. Ein Wettkämpfer, der eine Wertungstechnik macht und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, erhält die Wertung und das Jogai wird nicht geahndet. Gelingt es dem Wettkämpfer jedoch nicht, mit dem Angriff zu punkten, gilt das Verlassen der Kampffläche als Jogai.
- XV. Verlässt AO die Kampffläche, direkt nachdem AKA punktet, bezieht sich das „YAME“ unmittelbar auf die Wertung und AOs Verlassen der Kampffläche wird nicht geahndet. Verlässt AO die Kampffläche, bevor oder während AKA punktet (und AKA befindet sich innerhalb der Kampffläche), werden sowohl AKAs Wertung als auch AOs Strafe für Jogai erteilt.
- XVI. Es ist wichtig, zu verstehen, dass mit „Kampfvermeiden“ Situationen gemeint sind, in denen ein Wettkämpfer versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten durch Zeit schindendes Verhalten zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwahrt oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch fünfzehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor

noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu KEIKOKU. Sind aber nur noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt HANSOKU CHUI erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor KEIKOKU in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits HANSOKU CHUI erhalten, wird er mit HANSOKU disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

XVII. Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.

XVIII. Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich in einen langen Gyaku-Zuki und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff zu blocken. Solche offenen Angriffe stellen einen Akt von MUBOBI dar und können nicht punkten. In einer taktisch-theatralischen Geste drehen sich manche Kämpfer direkt nach einer Technik ab, um spöttisch ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Sie wollen so die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf sich ziehen. Dabei lassen sie die Deckung fallen und die Wachsamkeit gegenüber dem Gegner bricht ein. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von MUBOBI. Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

XIX. Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes eines Vereines/eines Trainers kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.

9. Verwarnungen und Strafen

CHUKOKU	CHUKOKU wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt.
KEIKOKU	KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoß in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstöße, die nicht ernsthaft genug sind, um HANSOKU-CHUI zu erteilen.
HANSOKU CHUI	Dies ist eine Verwarnung vor einer Disqualifikation und wird normalerweise erteilt, wenn im jeweiligen Kampf bereits ein KEIKOKU ausgesprochen wurde, kann aber bei ernsthaften Regelverstößen, die noch kein HANSOKU erfordern, auch direkt erteilt werden.
HANSOKU	Dies ist die Disqualifikation als Strafe für einen sehr ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde.
SHIKKAKU	Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller folgenden Kategorien, für die der betreffende Wettkämpfer möglicherweise angemeldet ist. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Kommandos des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, sowie wenn andere Verhaltensweise die Regeln oder den Geist des Turniers verletzen.

Anmerkungen

- I. Es gibt drei verschiedene Level von Verwarnungen: CHUKOKU, KEIKOKU und HANSOKU CHUI. Eine Verwarnung ist eine Korrekturmaßnahme, um zu zeigen, dass der Wettkämpfer gegen die Wettkampfbregeln verstößt, jedoch ohne unmittelbar eine Strafe zu verhängen.
- II. Es gibt zwei verschiedene Level von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren – von i) dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder ii) von dem jeweiligen Kampf und dem gesamten Turnier (SHIKKAKU). Im Falle von SHIKKAKU können je nach Vorfall weitere Sanktionen durch die Disziplinarische und die Juristische Kommission verhängt werden.
- III. Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.
- IV. Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer jeweils höheren Verwarnung oder zur Disqualifikation führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung oder Strafe für einen übermäßigen Kontakt auszusprechen und dann eine Verwarnung des gleichen Levels für einen zweiten übermäßigen Kontakt.
- V. CHUKOKU wird normalerweise für den ersten Regelverstoß erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul nicht beeinträchtigt wurden.
- VI. KEIKOKU wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul leicht beeinträchtigt wurden.
- VII. HANSOKU CHUI kann direkt oder nach einem KEIKOKU erteilt werden und kommt zur Anwendung, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
- VIII. HANSOKU wird für Kumulativstrafen erteilt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul praktisch auf Null reduziert wurden.
- IX. Jeder Wettkämpfer, der HANSOKU für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für SBU-Wettkämpfe erforderliche Kontrolle auszuüben, wird an die Kampfrichterkommission gemeldet. Die Kampfrichterkommission entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen wird.
- X. SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Denkt der Hauptkampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine körperliche Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.
- XI. SHIKKAKU muss öffentlich bekanntgegeben werden.

10. Verletzungen und Unfälle im Wettkampf

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen wird. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde. Aufgabe durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese

Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.

2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Turnierarzt bzw. den Turniersanitätern für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU.
3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt bzw. den Turniersanitätern für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht nochmal antreten.
4. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt/Sanitäter. Nur der Arzt/Sanitäter ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.
5. Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür drei Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob mehr Zeit eingeräumt wird.
6. Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen.
7. Die Untersuchungen können auf der Wettkampffläche oder außerhalb stattfinden. Für die Dauer der Untersuchung wird die Kampfzeit gestoppt.

Anmerkungen:

- I. Ein Wettkämpfer kann durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wenn sich mehrere kleinere Vergehen der Kategorie 1 addiert haben. Möglicherweise hat der Sieger keine nennenswerte Verletzung erlitten.
- II. Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt/Sanitäter, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist.
- III. Solange der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, sollte die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt/Sanitäter außerhalb der Matte stattfinden.
- IV. Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.

11. Rechte und Pflichten

11.1. Obmann (Kansa)

Der Obmann hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
2. Den Hauptkampfrichter anzuweisen, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampffregeln feststellt.
3. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter gegen die Wettkampffregeln verstoßen, hebt der Obmann sofort die rote Flagge und pfeift. Er weist dann den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen und den Regelverstoß zu korrigieren.
4. Vor Beginn jeden Kampfes kontrolliert der Obmann, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer den SBU-Wettkampffregeln entsprechen. Auch wenn der Organisator die Ausrüstung vor der Aufstellung überprüfen lässt, liegt die Verantwortung dafür, dass die Ausrüstung regelkonform ist, immer noch beim Kansa.

Leitfaden

In folgenden Situationen greift der Kansa ein:

- Der HKR gibt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
- Der HKR gibt dem falschen Wettkämpfer eine Verwarnung/Strafe.
- Der HKR gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen Kategorie 2 für Übertreiben.
- Der HKR gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen Mubobi.
- Der HKR gibt eine Wertung für eine Technik, die nach Yame oder nach Ablauf der Kampfzeit gemacht wurde.
- Der HKR gibt einem Wettkämpfer eine Wertung, die dieser gemacht hat, als er außerhalb der Kampffläche war.
- Der HKR gibt eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während Atoshi Baraku.
- Der HKR gibt die falsche Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 während Atoshi Baraku.
- Der HKR unterbricht den Kampf nicht, wenn zwei oder mehr Flaggen eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
- Der HKR folgt nicht der Mehrheit der Flaggen.
- Ein Seitenkampfrichter hält die Flaggen in der falschen Hand.
- Die Wertungstafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.

In folgenden Situationen greift der Kansa nicht in die Entscheidung des Kampfgerichtes ein:

- Die SKR zeigen eine Wertung nicht an.
- Die SKR zeigen Jogai nicht an.
- Die SKR unterstützen den HKR nicht, wenn er eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 oder Kategorie 2 fordert.
- Beim Grad des Kontaktes Kategorie 1, den das Kampfgericht entscheidet.
- Beim Grad der Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2, den das Kampfgericht entscheidet.
- Der Kansa hat keine Stimme und keine Autorität in Bezug auf die Bewertung, z.B. ob eine Technik eine Wertung verdient oder nicht.
- Wenn der HKR den Schlusssong nicht hört, pfeift der Kansa.

11.2. Hauptkampfrichter

1. Unterbrechung und Beendigung des Kampfes.
2. Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach ein Foul begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
5. Den Kampf zu unterbrechen, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder ein Jogai anzeigen.
6. Fouls (einschließlich Jogai) anzuzeigen und so die Zustimmung der Seitenkampfrichter abzufragen.
7. Die Unterstützung der Seitenkampfrichter abzufragen, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.
8. Die Seitenkampfrichter zu einer Besprechung (SHUGO) zusammenzurufen, um Shikakku zu empfehlen.
9. Verwarnungen und Strafen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter auszusprechen.
10. Eine Abstimmung mit den Seitenkampfrichter durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekanntzugeben.
11. Unentschiedene Situationen aufzulösen.
12. Den Sieger bekanntzugeben.
15. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung, einschließlich der Kontrolle des Verhaltens von Coaches, anderen Wettkämpfern oder Begleitpersonen, die sich im Wettkampfbereich befinden.

16. Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.

11.3. Seitenkampfrichter

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

1. Punkte und Jogai selbstständig anzuzeigen.
2. Ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen abzugeben, die der Hauptkampfrichter anzeigt.
3. Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben.

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

- I. Wenn sie eine Wertung sehen.
- II. Wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat (Jogai).
- III. Wenn sie der Hauptkampfrichter auffordert, ihre Meinung über ein Foul abzugeben.

Anmerkungen

- I. Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer an, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf nicht, hebt der Obmann die rote Flagge und pfeift. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf aus einem anderen Grund als dem, dass zwei oder mehr Seitenkampfrichter etwas anzeigen, ruft er „YAME“ und macht gleichzeitig das erforderliche Handzeichen. Die Seitenkampfrichter zeigen dann ihre Meinung an und der Hauptkampfrichter verkündet die Entscheidung, für die zwei oder mehr Seitenkampfrichter stimmen.
- II. Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung oder Strafe durch einen oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte, Verwarnungen oder Strafen.
- III. Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung, Strafe oder Verwarnung durch mehr als einen Seitenkampfrichter angezeigt und die Seitenkampfrichter zeigen ein unterschiedliches Level an, wird die niedrigere Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt, außer es gibt eine Mehrheit für ein bestimmtes Level unter den Seitenkampfrichtern.
- IV. Gibt es eine Mehrheit, aber keine Einstimmigkeit, unter den Seitenkampfrichtern für ein bestimmtes Level von Wertung, Verwarnung oder Strafe, dann setzt die Mehrheit das Prinzip des Vorranges des niedrigeren Levels außer Kraft.
- V. Bei HANTEI haben die vier/zwei Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.
- VI. Der Obmann hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass der Kampf bzw. die Begegnung den Wettkampffregeln gemäß durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei solchen Entscheidungen wie z.B., ob eine Technik gepunktet hat oder ob ein JOGAI passiert ist. Sein Verantwortungsbereich beschränkt sich auf die Verfahrensregeln.
- VII. Falls der Hauptkampfrichter den Schlussgong überhört, pfeift der Listenführer.

- VIII. Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf nur gegenüber dem Obmann. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.
- IX. Wenn sich Betreuer/Trainer nicht angemessen verhalten oder nach Meinung des Hauptkampfrichters den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stören, darf dieser sie nach seinem alleinigen Ermessen des Wettkampfbereiches verweisen und die Fortführung des Kampfes aussetzen, bis seiner Anweisung Folge geleistet wurde. Die Autorität des Hauptkampfrichters erstreckt sich in gleichem Maße auf die Begleitpersonen des Wettkämpfers, die sich im Wettkampfbereich aufhalten.

12. Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Wettkämpfen

1. Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in Anhang 1 und 2 dargestellt.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer, welche sich am vorderen Rand der ihnen je zugewiesenen Matte befinden, verbeugen sich, der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.
3. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „YAME“. Wenn nötig, fordert der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer auf, ihre Startpositionen wieder einzunehmen (MOTO NO ICHI).
4. Kehrt der Hauptkampfrichter auf seine Position zurück, zeigen die Seitenkampfrichter mittels Flaggensignal ihre Meinung an. Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Hauptkampfrichter zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region und erteilt dann die jeweilige Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf dann wieder mit dem Kommando „TSUZUKETE HAJIME“.
5. Erzielt ein Wettkämpfer in einem Kampf eine klare Führung von acht Punkten, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“, dann kehren er und die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück. Der Sieger wird dann bekanntgegeben, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
6. Nach Ablauf der Kampfzeit wird der Wettkämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Punkte hat, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite der Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.

7. In folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:
 - I. Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden.
 - II. Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.
 - III. Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begangen hat.
 - IV. Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein Wettkämpfer oder beide nicht weiterkämpfen können auf Grund von Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.
 - V. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
 - VI. Wenn ein Wettkämpfer oder beide fallen oder geworfen werden und nicht umgehend eine effektive Technik gemacht wird.
 - VII. Wenn beide Wettkämpfer fassen oder ringen, ohne umgehend den Versuch einer Technik oder eines Wurfes zu machen.
 - VIII. Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen.
 - IX. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
 - X. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
 - XI. Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich machen, den Kampf zu unterbrechen.
 - XII. Wenn der Obmann es anordnet.

Anmerkungen:

- I. Zu Beginn des Kampfes ruft der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer an ihre Startlinien. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er sie wieder verlassen. Die Wettkämpfer müssen sich ordnungsgemäß voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Der Hauptkampfrichter kann eine Verbeugung einfordern, wenn sie nicht freiwillig erfolgt, indem er dies wie in Anhang 2 beschrieben signalisiert.
- II. Der Hauptkampfrichter überprüft, ob beide Wettkämpfer ruhig auf ihren Positionen stehen, bevor er den Kampf wieder eröffnet. Wettkämpfer, die auf und ab springen oder anderweitig zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wieder beginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit möglichst geringer Verzögerung wieder eröffnen.
- III. Die Wettkämpfer verbeugen zu Beginn und Ende jedes Kampfes voreinander.

KATA-REGELN

1. KATA Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der SBU zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt mindestens acht Meter (von außen gemessen), mit einem Meter auf jeder Seite als Sicherheitszone.

Anmerkungen:

- I. Die verwendeten Matten sollten auf der Unterseite rutschfest sein und gut am Boden aufliegen, aber die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen von der SBU zugelassen sein.

2. Offizielle Bekleidung

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die unter Kumite Kapitel 2 beschriebene Kleidung tragen.
2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.
3. Die Gi Jacke darf während der Kata Vorführung nicht entfernt werden.
4. Wettkämpfer, die nicht korrekt gekleidet auftreten, erhalten eine Minute Zeit, um dies in Ordnung zu bringen.

3. Organisation von Kata Wettkämpfen

1. Die Einzelwettbewerbe bestehen aus einzelnen Vorführungen, die wiederum nach Geschlecht getrennt sind.
2. Es wird das Qualifikationssystem angewendet.
3. Die Wettkämpfer müssen eine Pflichtkata ("SHITEI") vorführen. Die gezeigten Kata sollen in Übereinstimmung mit denen im Shorinji Ryu anerkannten Karate-Do Schulen sein. Eine Auflistung der anerkannten Kata ist in Anhang 8 zu sehen.
4. Die Besetzung am Wettkampftisch wird über die gewählte Kata in Kenntnis gesetzt.
5. Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata vorführen. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden. Ungeachtet dessen kann der Veranstalter eine andere Regelung bestimmen.
6. Es gibt keine Trostrunde, außer dies wird für einen Wettkampf ausdrücklich anderes angegeben.

7. Wettkämpfer, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.

4. Das Kampfgericht

1. Auf jeder Matte wird ein Kampfrichter als Hauptkampfrichter ausgewählt, der alle unvorhergesehenen Vorkommnisse mit den Kampfrichtern regelt.
2. Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts:
 - I. Die KR sitzen auf der Kampffläche verteilt, Anordnung s. Anhang Kapitel 5
 - II. Nach jeder Gruppe wechseln die Kampfrichter
 - III. Es sind 5 Kampfrichter (Finale), ansonsten 3 Kampfrichter für die Bewertung der Katas zuständig.

5. Bewertung

5.1. Kriterien

1. Es dürfen nur Kata von der offiziellen Kata-Liste gezeigt werden. Die zulässigen Kata werden 3 Monate vor dem Turnier durch den Präsidenten der SBU festgelegt.
2. Die Beurteilung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams führen die Kampfrichter anhand zweier Hauptkriterien (technische Ausführung und athletische Ausführung) durch.
3. Die Darbietung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet.
4. Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata zeigen. Eine gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden – auch nicht im Rahmen eines Stechens. Nur Kata von der Kata-Liste (siehe oben) sind gestattet.
5. Der Sieger wird per Flaggenentscheid (Hantei) ermittelt

Kata-Darbietung

1. Technische Ausführung

- A. Stände
- B. Techniken
- C. Bewegungsübergänge
- D. Timing
- E. Korrekte Atmung
- F. Fokus (KIME)
- G. Konformität: Konsistenz in der Darbietung des KIHON in der KATA

2. Athletische Ausführung

- A. Kraft
- B. Schnelligkeit
- C. Balance

5.2. Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team kann aus den folgenden Gründen disqualifiziert werden:

1. Darbietung der falschen Kata oder Ansage der falschen Kata.
2. Fehlende Verbeugung vor oder nach der Kata-Darbietung.
3. Eine deutlich Pause oder Unterbrechung in der Kata-Darbietung.
4. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

5.3. Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie auftreten, bei der Bewertung gemäß den oben genannten Kriterien berücksichtigt werden:

1. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
2. Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführungen eines Blocks oder am Ziel vorbeischießen.
3. Asynchrone Bewegung, z.B. Abschluss einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist.

4. Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unangemessene Atmung, muss bei der Bewertung der Kata durch die Kampfrichter als sehr ernstes Foul betrachtet werden – gleichwertig mit der Bestrafung eines vorübergehenden Gleichgewichtsverlustes.
5. Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
6. Zeitverschwenden, einschließlich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung.

Anmerkungen:

- I. Kata ist weder ein Tanz noch eine Theatervorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen – ebenso wie Anmut, Rhythmus und Balance.

6. Durchführung der Wettkämpfe

1. Zu Beginn jeder Runde stellen sich die Wettkämpfer am Rande der Wettkampffläche mit Blick zu den Kampfrichtern auf. (Eine Runde bedeutet, dass jeder Wettkämpfer der Gruppe eine Kata zeigt.) Nach den Verbeugungen, „SHOMEN NI REI“, verlassen die Wettkämpfer die Kampffläche.
2. Bei Aufruf geht der Wettkämpfer zur Startposition für die Kata.
3. Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
4. Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der Kata nennen und beginnt dann die Darbietung
5. Am Ende der Darbietung, das definiert ist als Schlussverbeugung der Kata, muss der Wettkämpfer die Bekanntgabe der Bewertung abwarten, sich verbeugen und dann die Tatami verlassen.

Anmerkungen:

- I. Die Startposition für die Kata befindet sich innerhalb der Kampffläche.
- II. Für eine schematische Illustration der Platzierungen beim Kata-Wettkampf gemäß der regulären SBU-Regeln siehe ANHANG 5

Anhang

1. Fachbegriffe

MOTO NO ICHI	Ausgangsposition	Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein
TSUZUKETE	Kämpft weiter	Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter – fangt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „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.
SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen
HANTEI	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die SKR ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der HKR gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der HKR kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet das Ergebnis der Mehrheitsentscheidung, indem er den Sieger in gewohnter Weise bekanntgibt.
HIKIWAKE	Unentschieden	Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rot (Blau) bekommt einen halben Punkt	Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.
CHUKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.

KEIKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU	Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger aufwärts im 45°- Winkel auf den jeweiligen Wettkämpfer und verkündet den Sieg für den Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verursacht wurde.	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, verkündet der HKR „Aka (Ao) Senshu“, während er den gebeugten Arm mit der Handfläche zu seinem eigenen Gesicht zeigend anhebt.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
Tomarisen	Annullieren Zurücknehmen	/ Die Wertung oder die Entscheidung wird annulliert. Der Kumite-oder Kata-HKR kreuzt die Hände in einer abwärts führenden Bewegung.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°- Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der HKR verkündet „Atoshi Baraku“
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.

2. Gestik und Flaggensignale

2.1. KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS

SHOMEN-NI-REI

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



OTAGAI-NI-REI

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



SHOBU HAJIME

„Fangt an zu kämpfen!“

Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.



YAME

„Stopp!“

Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.



TSUZUKETE HAJIME

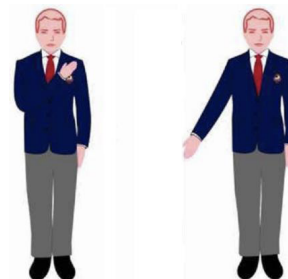
„Kämpft weiter! Fangt an!“

Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „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.



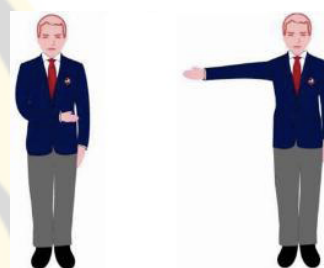
**YUKO
(0,5 PUNKT)**

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



**WAZA-ARI
(1 PUNKT)**

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



**IPPON
(2 PUNKTE)**

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



**ŦORIMASEN /
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.



SENSHU (VORTEIL DER ERSTEN ALLEINIGEN WERTUNG)

Der HKR hält bei gebeugtem Arm die Hand nach innen gedreht auf der Seite des Wettkämpfers, um den Vorteil der ersten alleinigen Wertung anzuzeigen.



NO KACHI (SIEG)

Nach Kampfbende 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) !“ Dann gibt er den Sieg für den Gegner bekannt.



HIKIWAKE

„Unentschieden“ 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.



PASSIVITAT

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



UBERMÄSSIGER KONTAKT

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



UBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

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



Vortäuschen einer Verletzung

Der HKR hält sich beide Hände neben das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



JOGAI

„Verlassen der Kampffläche“
Der HKR zeigt den SKR 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 den SKR zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.



KAMPFVERMEIDEN

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



DRUCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, UMGEHEND EINE TECHNIK ODER EINEN WURF ANZUBRINGEN Der HKR hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



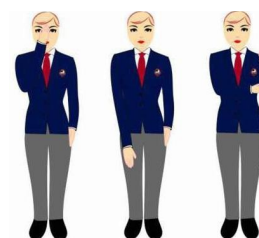
GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE

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



VORGETAUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN

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



**SPRECHEN ZUM
ODER ANSTACHELN
DES GEGNERS UND
UNHÖFLICHES
VERHALTEN**

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



SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“

Der HKR ruft die SKR nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.



2.2. FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

Bitte beachten: SKR 1 und 4 halten die rote Flagge in der rechten Hand und SKR 2 und 3 in der linken. Für Kata gilt: SKR 1, 2 und 5 halten die rote Flagge in der rechten Hand, SKR 3 und 4 in der linken.

WAZARI



IPPON



FOUL

Verwarnung bei einem Foul. Die entsprechende Flagge wird eingerollt und gekreist, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2.



VERGEHEN KATEGORIE 1

Die Flaggen werden mit gestreckten Armen gekreuzt in Richtung AKA (AO), je nachdem, wer das Vergehen begangen hat.



SITZPOSITION SKR



Vergehen Kategorie 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.
Jogai **Keikoku**

Mit der Flagge auf den Boden klopfen



HANSOKU CHUI



HANSOKU



3. Verhaltensrichtlinie für Haupt- und Seitenkampfrichter

Dieser Anhang soll den Haupt- und Seitenkampfrichtern in solchen Situationen als Hilfe dienen, für die das Regelwerk und die Erklärungen keine eindeutige Regelung anbieten.

3.1. ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

Macht ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik und darauffolgend unmittelbar einen übermäßigen Kontakt, erteilen die Kampfrichter nicht die Wertung, sondern stattdessen eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 1 (außer der Getroffene hat den Kontakt selbst verschuldet).

3.2. ÜBERMÄSSIGER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN

Karate ist eine Kampfkunst und verlangt dem Wettkämpfer hohe Verhaltensmaßstäbe ab. Es ist inakzeptabel, dass Wettkämpfer sich nach einem leichten Kontakt das Gesicht reiben, umherlaufen oder taumeln, sich vornüber beugen, ihren Zahnschutz rausnehmen oder ausspucken oder anderweitig vorgeben, dass der Kontakt ernsthaft war, um die Kampfrichter dazu zu animieren, eine höhere Strafe gegen den Gegner zu verhängen. Diese Art von Verhalten ist Betrug und entehrt unseren Sport; es sollte schnellstmöglich bestraft werden.

Gibt ein Wettkämpfer vor, ein Kontakt sei übermäßig gewesen und die Kampfrichter entscheiden stattdessen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Wertungskriterien erfüllt hat, wird die Wertung erteilt und eine Strafe der Kategorie 2 für Vortäuschen. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die entsprechende Technik in Wirklichkeit eine Wertung war, ist mindestens HANSOKU CHUI und in schwereren Fällen HANSOKU oder SHIKKAKU. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er außer Atem ist (nach Atem ringen als Folge einer Technik) oder er einfach nur auf einen Treffer reagiert, selbst wenn die Technik eine Wertung für den Gegner ist. Wettkämpfern, die außer Atem sind in Folge eines Treffers, sollte Zeit eingeräumt werden, um zu Atem zu kommen, bevor der Kampf wieder eröffnet wird.

Schwieriger ist die Situation, wenn ein Wettkämpfer einen härteren Kontakt erhält und zu Boden geht, dann womöglich wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown zu stoppen) und wieder hinfällt. Die Kampfrichter müssen sich bewusst machen, dass eine Jodan-Fußtechnik 3 Punkte wert ist und da viele Mannschaften und Wettkämpfer finanziell für Medaillenplätze entlohnt werden, ist die Versuchung umso größer, sich zu unmoralischem Verhalten hinreißen zu lassen. Es ist wichtig, dieses als solches zu erkennen und die angemessenen Verwarnungen oder Strafen zu verhängen.

3.3. MUBOBI

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird erteilt, **wenn der Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wurde.** So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, mit einem langen, tiefen Gyaku-Zuki eintaucht, ohne dabei auf den Jodan-Konter des Gegners zu achten, das Kämpfen einstellt, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hätte, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration einbricht oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde oder nicht geblockt werden konnte. Erklärung XVIII zu Artikel 8 besagt:

Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

Ein Wettkämpfer, der durch sein eigenes Verschulden getroffen wurde und die Beeinträchtigung übertreibt, um die Kampfrichter irrezuführen, wird sowohl für Mubobi verwarnt oder bestraft als auch **zusätzlich** für Übertreiben, da zwei Vergehen vorliegen.

Es sollte stets berücksichtigt werden, dass eine Technik mit übermäßigem Kontakt unter keinen Umständen gewertet werden kann.

3.4. ZANSHIN

Zanshin wird beschrieben als Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Manche Wettkämpfer drehen den Körper teilweise vom Gegner ab, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, beobachten ihn aber weiter und sind bereit, weiter zu handeln. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen diesem fortgesetzten Zustand von Bereitschaft und solchen Fällen zu unterscheiden, in denen der Wettkämpfer sich abdreht, die Deckung fallen lässt und auch die Konzentration abbricht und so im Endeffekt das Kämpfen einstellt.

3.5. FANGEN EINER CHUDAN-FUSSTECHNIK

Sollen die Kampfrichter eine Chudan-Fußtechnik werten, wenn der Gegner das Bein fängt, bevor es zurückgezogen werden kann?

Vorausgesetzt, der tretende Wettkämpfer bewahrt ZANSHIN, gibt es keinen Grund, warum die Wertung nicht erteilt werden sollte, vorausgesetzt, alle sechs Wertungskriterien wurden erfüllt. Theoretisch hätte in einem echten Kampfszenario eine kraftvolle Fußtechnik den Gegner außer Gefecht gesetzt und das Bein wäre deshalb gar nicht gefangen worden. Angemessene Kontrolle, die Zielregion und die Erfüllung der sechs Wertungskriterien sind die ausschlaggebenden Faktoren bei der Entscheidung, ob es sich um eine Wertungstechnik handelt oder nicht.

3.6. WÜRFE UND VERLETZUNGEN

Da das Fassen und Werfen des Gegners unter bestimmten Bedingungen erlaubt ist, obliegt es allein den Betreuern, sicherzustellen, dass ihre Wettkämpfer entsprechend trainiert und in der Lage sind, den Fall abzufangen bzw. sicher zu landen.

Ein Wettkämpfer, der versucht zu werfen, muss sich an die in den Erklärungen zu Artikel 6 und Artikel 8 aufgestellten Bedingungen halten. Wirft ein Wettkämpfer seinen Gegner diesen Anforderungen gemäß und es kommt dabei zu einer Verletzung, weil der Gegner den Fall nicht richtig abfängt, ist der verletzte Kämpfer selbst verantwortlich und der Werfende wird nicht bestraft. Selbstverursachte Verletzungen können entstehen, wenn ein Wettkämpfer den Fall nicht abfängt, sondern auf seinem ausgestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen auf sich zieht.

Eine möglicherweise gefährliche Situation entsteht dann, wenn ein Wettkämpfer beide Beine des Gegners fasst, um diesen auf den Rücken zu werfen oder wenn ein Wettkämpfer sich abduckt und den Gegner anhebt, bevor er ihn wirft. Die Erklärung XI zu Artikel 8 besagt: „...und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist.“ Da es bei dieser Art von Würfen schwierig ist, eine sichere Landung zu gewährleisten, sind sie verboten.

3.7. PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER

Wenn ein Wettkämpfer geworfen oder gefegt wurde und sich der Oberkörper am Boden befindet (Rumpf bzw. Torso), während der Gegner eine Wertungstechnik macht, ist die Wertung IPPON.

Macht ein Wettkämpfer eine Technik, während der Gegner noch fällt, berücksichtigen die Kampfrichter bei ihrer Entscheidung die Fallrichtung, denn wenn der Gegner von der Technik wegfällt, ist diese nicht wirksam und wird auch nicht gewertet.

Befindet sich der Oberkörper des Gegners nicht am Boden, wenn der Wettkämpfer eine wirksame Wertungstechnik macht, gelten die in Artikel 6 beschriebenen Wertungen. Demnach lauten die Wertungen für Wertungstechniken an einem Gegner, der noch fällt, der sitzt oder kniet, steht oder in die Luft springt sowie in allen anderen Situationen, in denen sich der Oberkörper nicht auf der Tatami befindet, folgendermaßen:

1. Jodan-Tritte, zwei Punkte (IPPON)
2. Chudan-Tritte, einen Punkt (WAZA-ARI)
3. Tsuki und Uchi, ein Punkt (YUKO)

3.8. ABSTIMMUNGSVERFAHREN

Um den Kampf zu unterbrechen, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“ und führt die dabei erforderliche Gestik aus. Wenn der Hauptkampfrichter wieder auf seiner Ausgangsposition zurückgeht, zeigen die Seitenkampfrichter ihre Meinung zu Wertungen und Jogai und – auf Abfrage des Hauptkampfrichters hin – auch zu anderen Fouls. Der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, da kein Überdenken erlaubt ist.

Gibt es mehr als einen Grund für die Kampfunterbrechung, behandelt der Hauptkampfrichter jeden Aspekt einzeln. Wenn beispielsweise ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik gemacht hat und der andere einen übermäßigen Kontakt oder wenn es Mubobi und Übertreiben bei ein und demselben Wettkämpfer gab.

3.9. JOGAI

Die Kampfrichter dürfen nicht vergessen, Jogai anzuzeigen, indem sie mit der jeweiligen Flagge auf den Boden klopfen. Hat der Hauptkampfrichter wieder seine Position eingenommen, zeigen sie dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.

3.10. ANZEIGEN VON REGELVERSTÖßEN

Bei einem Vergehen der Kategorie 1 streckt der Seitenkampfrichter die gekreuzten Flaggen für AKA mit der roten Flagge vorne und für AO mit der blauen Flagge vorne in die Richtung des jeweiligen Wettkämpfers. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer das Foul begangen hat.

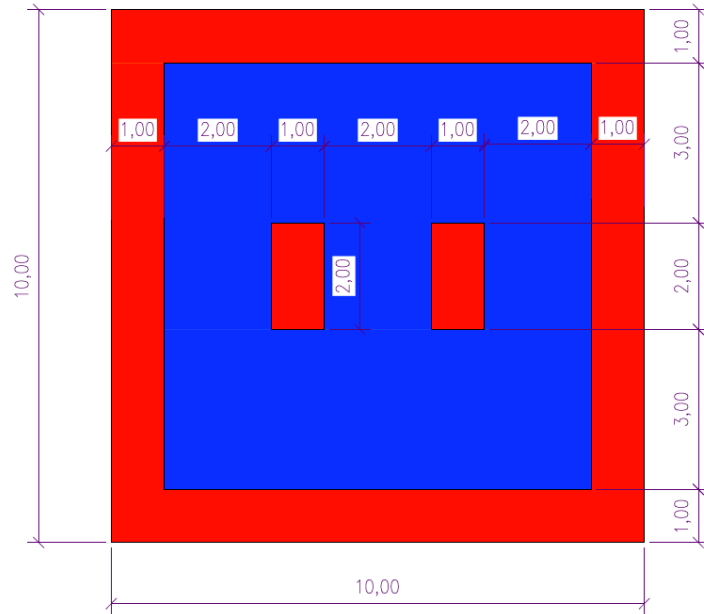
4. Zeichen des Listenführers

●—○	IPPON	2 Punkte
○—○	WAZA-ARI	1 Punkte
○	YUKO	0,5 Punkt
✓	SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung
□	KACHI	Gewinner
x	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
C1C	Foul Kategorie 1 – CHUKOKU	Verwarnung
C1K	Foul Kategorie 1 – KEIKOKU	Verwarnung
C1HC	Foul Kategorie 1 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C1H	Foul Kategorie 1 – HANSOKU	Disqualifikation
C2C	Foul Kategorie 2 – CHUKOKU	Verwarnung
C2K	Foul Kategorie 2 – KEIKOKU	Verwarnung
C2HC	Foul Kategorie 2 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C2H	Foul Kategorie 2 – HANSOKU	Disqualifikation
KK	KIKEN	Aufgabe
S	SHIKKAKU	Ernsthafte Disqualifikation

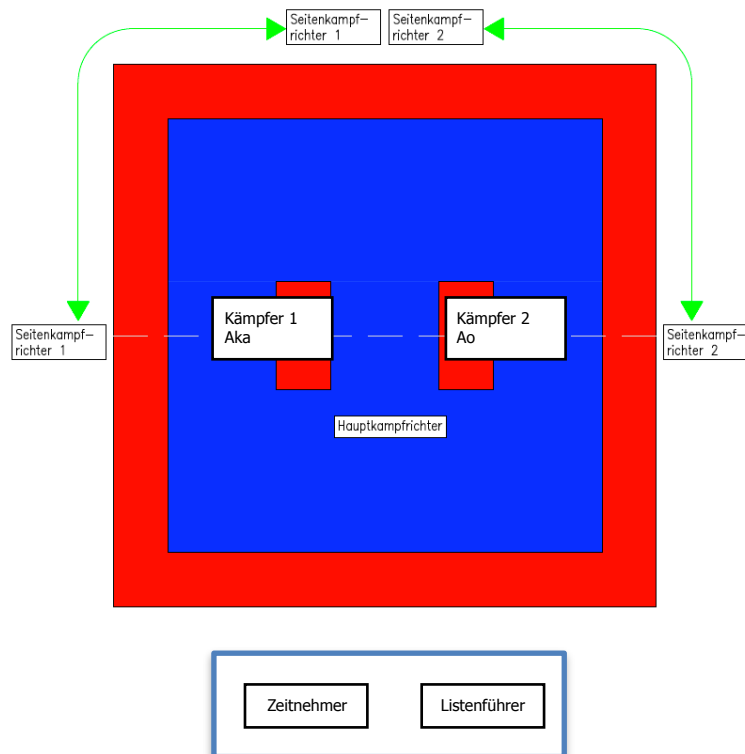
5. Wettkampffläche

5.1. Wettkampffläche

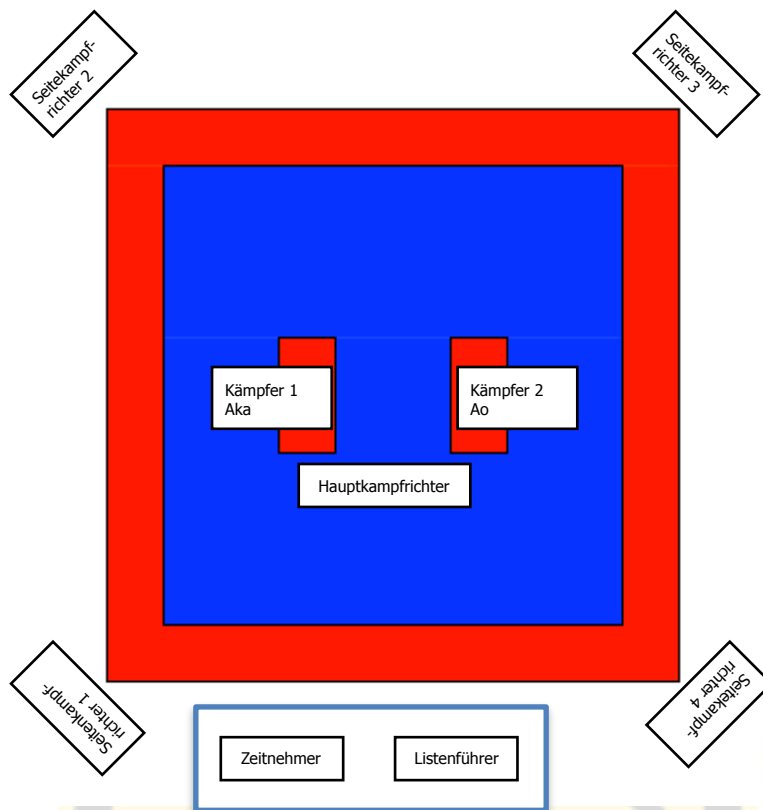
Aufbau Wettkampffläche



5.2. Aufstellung Kampfrichter 3er System



5.3. Aufstellung Kampfrichter 5er System



5.4. Aufstellung

Kampfrichter KATA

