

TSUME-AI:

I. Geschichtliches

Die Idee der Ausführung für einen Wettkampf ist nicht so alt wie schon die praktische Ausführung im Mittelalter.

Karate als Wettkampfsport ist schließlich noch nicht alt, aber um sich nicht zu weit vom Budo und der Tradition zu entfernen werden neue Disziplinen in den Wettkampf hineingeboren.

Im Karate können Kampfrichter ein „Unentschieden“ im Ergebnis eines Zweikampfes von zwei Konkurrenten mit „Hiki-Wake“ entscheiden. **Im Budo gibt es so das absolut nicht!** Viele Kampfkünste in der Vergangenheit waren jedoch rituell und enthüllten die inhärenten Ethiken und Regeln ihres Verhaltens. Im Laufe der Zeit hat sich alles geändert.

Das Karate der 50-iger Jahre und 60-iger ist komplett anders als heute. Nicht nur in der Form, sondern auch in auch mit seinen wichtigen Inhalten.

Leider wird immer mehr Ehrlichkeit und Fairness unterdrückt. Es galt als unmoralisch und absolut verurteilend den Akt der Schwäche zu zeigen, wie das Zeigen auf die Verletzung des Schläges und Trittes - was heute manchmal mit Disqualifikation des Gegners entschieden wird.

Führenden Karateka des traditionellen Karate kamen also die Idee, nach einem „Unentschieden“ die geistige Stärke und die Fähigkeiten des Schülers auszutesten, um einen Gewinner bestimmen zu können.

Diese ursprüngliche Form des "Konflikts", das heißt das Bushido-Duell wurde zwischen den beiden Samurai, die äußerst entschlossene Handlung gesehen und waren darüber hinaus bereit ein Urteil zu erhalten, welches aufgrund ihres erbrachten Zweikampfes ergeben hat: "wer überleben will, müsste der Erste sein und wird leben, der Andere müsste sterben", sagte Prinz Mito (Shogun aus dem Mittelalter).

In unserem Fall, im 21. Jahrhundert, soll das Budo-Duell zweier Konkurrenten nicht tödlich enden. Die Kampftechniken sind auch sicherlich nicht von jedem gewöhnlichen Menschen erlernbar und erfordern eine sehr hohe technische, physische und mentale Stärke eines Karatekas. Es wird in erster Linie als die Ebene des „**Kurai**“ bezeichnet!

Laut einer Definition von Sensei Nishiyama wird **Kurai** nicht nur definiert als höchstes Maß des Geistes eines Wettkampfes, sondern ist auch die höchste Form der körperlichen Fitness eines Menschen.

Die Konkurrenten sind gleichermaßen entschlossen, sich darauf einzulassen das Schicksal und den Ausgang des „Duells“ selbst in die Hand nehmen. Das Ergebnis des Tsume-Ai kann durch keine äußeren Faktoren oder zumindest durch keine subjektiven Kampfrichterentscheidung beeinflusst werden. Die Kampfrichter sind nur stille Beobachter!

"Ein Schritt - ein Tod" – bezeichnete Prof. Suzuki das **Ikken Shiatsu** diese Form und fügte hinzu: „Mit dem Erheben des Schwertes, welches droht dich zu enthaupten und dein Leben zu beenden - geh vorwärts und das Tor des Himmels wird sich über Dir öffnen!"

Gewiss, der Tod ist absolut unmöglich unter den Bedingungen des Karate des 21. Jahrhunderts. Sie sind ernsthafte Handlungen auf der Ebene des Unbewussten, aber wenn das Schwert (Katana) durch Arme und Beine ersetzt wird - wäre alles anders!

II. TSUME-AI Definition:

Tsume-Ai ist eine sehr spezifische Form der Kampfkunst, die auf dem Bushido (dem japanischen Verhaltenskodex für Karate) und den Prinzipien des Budo basieren.

Tsume-Ai wird von zwei Wettkämpfer in einem Zweikampf angewendet, deren allgemeine körperliche und geistige Denkweise zur Lösung eines eindeutigen Ergebnisses „mit einem einzigen Schlag den Gegner als erstes zu treffen“ herbeiführen soll.

III. TSUME-AI in der Praxis: (bisherige Handhabung im Fudokan)

Es kommt in der Tat sehr häufig bei Wettkämpfen vor, dass durch die Kampfrichter ein „Unentschieden“ als Ergebnis eines Zweikampfs entschieden wird. Das ist oft in den Wettkämpfen des Karate präsent. Die Ursache liegt öfters an dem unterschiedlichen Ausbildungsstand der Kampfrichter und an den Wettkämpfer selbst, aber wegen eventueller Emotionen oder auch aus Unwissenheit sich nicht immer zwischen Sieg und Niederlage der Wettkämpfer entscheiden zu können. Das ist der Grund, weswegen nur mit dieser Form des Tsume-Ai ein richtiges Ergebnis zwischen Sieg und Niederlage der Zweikämpfer herbeiführen ist.

Die konfrontierten Zweikämpfer stehen sich auf der Tatami gegenüber. Es ist eine einzigartige Kampfform, die es in keiner anderen Karate-Stil-Richtung der Welt gibt, sondern nur typisch im Fudokan-Karate ist. Diese Erscheinungsform und deren Konzept basiert auf der Essenz des Budo und der Tradition der Samurai, die diese Form ursprünglich trainiert und im entscheidenden Zweikampf angewandt haben.

So gab es folgendes Verfahren im Stil Fudokan zur Vergabe von Tsume-Ai:

- nach Ablauf der regulären Zeit und Verlängerung (kettei-sen)
- das Ergebnis ist ungelöst, also ohne Punktvergabe, wie es beim Kumite üblich ist die Richter müssen durch Abstimmung entscheiden.
- Im Stil Fudokan geht der Wettbewerb weiter die Form von Tsume-ai.
- Im Falle von Tsume-ai kehren die Kampfrichter zu ihren Plätzen zurück und Sushin erklärt Tsume-Ai-Ergebnis!

Protokoll, Gesten und Formen der Tsume-ai-Regeln im Fudokansystem

- Sushin wendet sich an die Fukushins, indem er Hantei und die Fukushins anruft
- Sushin wendet die zugewandten zusammengerollten Flaggen auf den Boden. Sushin hebt die offenen Hände an schulterhohe Handflächen nach außen - ruft die Kampfrichter zu sich und zu seiner Linken und rechte Seite.
- Bewegung parallel zur Front fortzusetzen (ähnlich wie beim Schlagen von Tate Shuto-Uchi), weist die beiden verbleibenden Richter an, aufeinander zuzugehen und dann alle zusammen im Zazen zu gehen und Konkurrenten gegenüberstehen.
- Auf Befehl von Sushin - Hajime beginnen die Konkurrenten mit dem Tsume-ai-Kampf – einer Attacke. Es gibt keine zeitliche Begrenzung für den Angriff. Die einzige Voraussetzung für den Sieg ist eine hohe mentale Phase, Schnelligkeit, Kraft, Körperdynamik, Präzision, Weite und Form.

IV. TSUME-AI in der DTSKF

Die jahrhundertealte Tradition des Bushido Kodex und des Budo-Geistes ist darin verwoben. Die Art des Verhaltens, des Denkens, des bewussten Verstehens dieses Phänomens.

Das Erkennen von sich selbst und des Gegners wird ausgedrückt in einem einzigen Postulat bzw. in einem Prinzip und mit einem Atemzug entschieden zwischen:

Der Erste oder der Letzte zu sein, damit der Konflikt gelöst wird!

Die DTSKF möchte nicht nur die Idee aufgreifen, wir möchten das Tsume-ai in eine Wettkampfdisziplin als zusätzliche Kumite-disziplin umwandeln und nicht nur als Entscheidungsmaßnahme nach einem Wettkampf der in der Verlängerung ebenfalls als Unentschieden bewertet wurde. Wir wollen dabei die Altersklasse ab 40 Jahre ansprechen, dabei auch die Meisterstufe, die Gruppe die Todome-Waza nicht nur versteht, sondern auch lebt. Eine höhere mentale Stufe gegenüber den jüngeren Karateka.

Auch hier hat der Erstaufgerufene Karateka den roten Gürtel zur Markierung um. Auf Tzume-ai Hajime gehen die Kontrahenten langsam aufeinander zu, wenn der höchste geistige Zustand und eine richtige Schussdistanz (Uchi-ma) erreicht wurde, soll es genau dann zu einem Schlagabtausch kommen. Jeder der zwei Kontrahenten hat zwei Techniken zur Auswahl. Er kann also die Möglichkeiten:

- a) Attacke in Form von Angriff und Angriff (Renzuku-Waza),
- b) Block und Konterschlag
- c) Blocken und Blocken um kein Resultat
- d) Angriff und bei Misserfolg dann Block um ein Hike-Wake zu erzielen. Derjenige ist der Sieger, der seinen Schlag als Erster (Ikken), in sauberer Form, mit hohem

Kraftaufwand (Kiai), kontrolliert platziert werden konnte. (Hier gilt das normale Programm der Anerkennung einer **Todome-Waza** Technik)

e) Als Technik gilt auch, dass anreißen eines Beines oder eine ruckartige Bewegung mit einem der Füße. Diese Prozedur wird drei Mal vollzogen, sollte bis dahin kein Ergebnis vorliegen, soll der Kämpfer zum Sieger erklärt werden, der die höhere geistige Reife besaß. Die geistige Reife schlüsselt sich in folgende wichtige Elemente auf:

1. Emotionen stabil zu halten
2. ein starkes KI
3. Seriosität
4. hohes Maß an Selbstkontrolle
5. hohe Konzentration und Disziplin
6. Bescheidenheit

Strafen:

1. Es gelten alle Kontaktstrafen laut dem normalen Wettkampfprogramm
2. Bei einer Rückwärtsbewegung (Fluchtrichtung) erfolgt das Kommando Yogai
3. Bekommt eine Seite im Laufe der drei möglichen Angriffe zweimal Yogai, bekommt die Gegenseite einen Waza-ari
4. Verhaltensstrafen werden ebenfalls laut Wettkampfprogramm erteilt.

Die Eckkampfrichter bewerten aus ihrem Blickwinkel. Jedoch gehen sie diagonal in Richtung Mitte der Tatami in Seitza. Mit der Seite der Fahne wird der Fuß mit Fußsohle aufgestellt. Dann gehen die Fukushin in ihre alte Position (Ecke) zurück. Der Hauptkampfrichter (Sushin) teilt das Ergebnis mit.

Es gibt kein Zeitlimit!

Hier gibt es nur Sieg oder Niederlage/ Punkt oder kein Punkt!

Diese Art der Ausführung wurde durch die Professoren Dr. Wladimir Jorga durchaus als sehr gute Idee begrüßt und ist als einzige Disziplin erstmalig.

Hier sollen sich Karateka treffen, die ein hohes Maß der Ausbildung in geistiger und körperlicher Hinsicht genossen haben, die dieser Idee der Tradition (siehe Definition) folgen.

Osu

Michael Bock, Sensei