



1. offener „Nishiyama“ Kumite Cup der DTSKF 21.02.2026

Veranstalter: Deutschen Traditionellen Shotokan - Karate - Föderation e.V.

Ausrichter: Traditioneller Kampfsport-Club Berlin e.V.

Ort: Kiekemal-Grundschule
Hultschiner Damm 219, 12623 Berlin

Zeiten:
08:00 Uhr Aufbau
09:00 Uhr Einweisung Kampfrichter
10:00 Uhr Beginn

Startgebühren:
Einzelstart 15,00 EUR
Mannschaftsstart 25,00 EUR (pro Mannschaft)

Meldeschluss TN/KR: bis Freitag, 13.02.2026

Anmeldung nur über die Trainer an

Katrin Schmidt: geschaeftsfuehrer@dtskf.de (bitte die Excel-Tabelle nutzen)

**Kleiderordnung
Kampfrichter:**

Karate-Gi + Hakama + Signalpfeife

Ehrung: Die Erstplatzierten werden mit Medaillen geehrt.

Imbiss: Eine Pausenversorgung wird gewährleistet.

Haftung: Der Veranstalter übernimmt keine Haftung!

Präsident
Kurt Fischer-Weiherig
Ulmenstraße 71, 12621 Berlin
www.dtskf.de

Anmeldung TN / KR
Katrin Schmidt, geschaeftsfuehrer@dtskf.de

1928 - 2008

Gruppeneinteilung: (m/w* – männlich / weiblich getrennt)

Der Veranstalter behält sich vor Altersklassen/Gürtelfarben zusammenzulegen.

Gruppe AA:

AA1	10. Kyu (ohne Gurt)	6-7 Jahre	m/w*
AA2	10. Kyu (ohne Gurt)	8-9 Jahre	m/w*
AA3	10. Kyu (ohne Gurt)	10-11 Jahre	m/w*
AA4	10. Kyu (ohne Gurt)	12-13 Jahre	m/w*

Gruppe A:

A1	9. / 9a. Kyu (weiß - weiß/gelb)	6-7 Jahre	m/w*
A2	9. / 9a. Kyu (weiß - weiß/gelb)	8-9 Jahre	m/w*
A3	9. / 9a. Kyu (weiß - weiß/gelb)	10-11 Jahre	m/w*
A4	9. / 9a. Kyu (weiß - weiß/gelb)	12-13 Jahre	m/w*

Gruppe B:

B1	8. - 8a. Kyu (gelb - gelb/orange)	6-7 Jahre	m/w*
B2	8. - 8a. Kyu (gelb - gelb/orange)	8-9 Jahre	m/w*
B3	8. - 8a. Kyu (gelb - gelb/orange)	10-11 Jahre	m/w*
B4	8. Kyu (gelb) 12-13 Jahre	m/w*	
B5	10. - 8. Kyu (weiß - gelb)	14-15 Jahre	m/w*
B6	10. - 8. Kyu (weiß - gelb)	16-18 Jahre	m/w*
B7	10. - 8. Kyu (weiß - gelb)	19-39 Jahre	m/w*

Gruppe C:

C1	7. / 6a. Kyu (orange - grün/blau)	6-7 Jahre	m/w*
C2	7. / 6a. Kyu (orange - grün/blau)	8-9 Jahre	m/w*
C3	7. / 6a. Kyu (orange - grün/blau)	10-11 Jahre	m/w*
C4	7. / 6. Kyu (orange - grün)	12-13 Jahre	m/w*
C5	7. / 6. Kyu (orange - grün)	14-15 Jahre	m/w*
C6	7. / 6. Kyu (orange - grün)	16-18 Jahre	m/w*
C7	7. / 6. Kyu (orange - grün)	19-39 Jahre	m/w*

Gruppe D:

D1	5. / 4. Kyu (blau - violett)	8-9 Jahre	m/w*
D2	5. / 4. Kyu (blau - violett)	10-11 Jahre	m/w*
D3	5. / 4. Kyu (blau - violett)	12-13 Jahre	m/w*
D4	5. / 4. Kyu (blau - violett)	14-15 Jahre	m/w*
D5	5. / 4. Kyu (blau - violett)	16-18 Jahre	m/w*
D6	5. / 4. Kyu (blau - violett)	19-39 Jahre	m/w*

Gruppe E:

E1	3. - 1. Kyu	10-11 Jahre	m/w*
E2	3. - 1. Kyu	12-13 Jahre	m/w*
E3	3. - 1. Kyu	14-15 Jahre	m/w*
E4	3. - 1. Kyu	16-17 Jahre	m/w*

Gruppe F:

F1	Dan	14-15 Jahre	m/w*
F2	Dan	16-17 Jahre	m/w*
F3	3. Kyu - Dan	18-20 Jahre	m/w*
F4	3. Kyu - Dan	21-49 Jahre	m/w*

Gruppe G:

G1	10.- 7. Kyu (weiß- orange)	über 40 Jahre	m/w*
G2	6. - 4. Kyu (grün-violette)	über 40 Jahre	m/w*
G3	3. Kyu – Dan	+ 50 Jahre	m/w*

Es darf **kein** Athlet in zwei Altersklassen / Gürtelfarben starten.

KUMITE- Einzel:

Der Angriff erfolgt **mit** Quittieren der **angesagten** Angriffstechnik. Der Angriff **muss** innerhalb von 5 Sekunden nach Ansage der Angriffstechnik ausgeführt werden (Gohon-Kumite, Sanbon-Kumite, Kihon- Ippon-Kumite). Es gelten die Wettkampfbregeln der ITKF (DTSKF)

Gruppe AA

Gohon – Kumite (5 Schrittkumite, Flaggenentscheid)

Vorkämpfe und Finale:

Angriff: (Zenkutsu-Dachi)

5x Jodan-Oi-Zuki
5x Chudan-Oi-Zuki
5x Chudan-Mae-Geri

Abwehr: (Zenkutsu-Dachi)

5x Age-Uke, ohne Gegenschlag
5x Soto-Uke, ohne Gegenschlag
5x Gedan-Barai, ohne Gegenschlag

Gruppe A

Sanbon – Kumite (3 Schrittkumite, Flaggenentscheid)

Vorkämpfe und Finale:

Angriff: (Zenkutsu-Dachi)

3x Jodan-Oi-Zuki
3x Chudan-Oi-Zuki
3x Chudan-Mae-Geri

Abwehr: (Zenkutsu-Dachi)

3x Age-Uke, nach dem dritten Block Konter Gyaku-Zuki
3x Soto-Uke, nach dem dritten Block Konter Gyaku-Zuki
3x Gedan-Barai, nach dem dritten Block Konter Gyaku-Zuki

Gruppe B + G1

Sanbon – Ippon – Kumite (3 Schrittkumite, Flaggenentscheid)

Vorkämpfe und Finale:

Angriff hintereinander mit drei verschiedenen Techniken

Angriff: (Zenkutsu-Dachi)

Schritt 1 Oi-Zuki Jodan,
Schritt 2 Oi-Zuki Chudan,
Schritt 3 Mae Geri Chudan

Abwehr: (Zenkutsu-Dachi)

Age-Uke
Soto-Uke
Gedan-Barai mit Gyaku-Zuki

Gruppe C

Kihon – Ippon – Kumite (Flaggenentscheid)

Vorkämpfe und Finale:

Angriff: (Zenkutsu-Dachi)

Jodan-Oi-Zuki
Chudan-Oi-Zuki
Chudan-Mae-Geri
Yoko-Geri-Chudan

Abwehr / Gegenabgriff: (Yoi-Dachi)

Age-Uke, Gyaku-Zuki
Soto-Uke, Gyaku-Zuki
Gedan-Barai, Gyaku-Zuki
Kata-Uke o. Soto-Uke, Gyaku-Zuki

Die Auslage ist frei. Nach angesagter Technik darf die Auslage nicht mehr gewechselt werden. Seitliche Meidbewegungen seitens des Verteidigers sind erlaubt.

Gruppe G2

Kaeshi-Kumite

Oi-Zuki-Jodan
Oi-Zuki-Chudan
Mae-Geri-Chudan

Block und Konter frei
Block und Konter frei
Block und Konter frei

Angriff mit ganzem Schritt vor, Verteidigung mit ganzem Schritt zurück und Block frei, Gegenangriff mit ganzem Schritt vor (gleiche Technik wie der Angreifer), Konter frei. Die Angriffe erfolgen **ohne** Quittieren der angesagten Angriffstechnik. Die Angriffe müssen innerhalb von 5 Sekunden nach Ansage der Angriffstechnik ausgeführt werden.

Gruppe D

Jiyu-Ippon-Kumite

Beide Wettkämpfer gehen in *KAMAE*-Position im ZKD

Kizami-Zuki-Jodan	Block frei, Konter Gyaku-Zuki
Oi-Zuki-Jodan	Block frei, Konter Gyaku-Zuki
Oi-Zuki-Chudan	Block frei, Konter Gyaku-Zuki
Mae-Geri-Chudan	Block frei, Konter Gyaku-Zuki
Mawashi-Geri-Jodan	Block frei, Konter Gyaku-Zuki

Im Finale zusätzlich RENZOKU-KOGEKI-WAZA:

Kizami-Tsuki-Jodan – Mawashi-Geri – Uraken-Uchi-Jodan – Gyaku-Tsuki-Chudan

Angreifer und Verteidiger können sich frei bewegen. Dabei ist der Angreifer für die richtige Distanz verantwortlich.

Der angesagte Angriff muss innerhalb von 5 Sekunden erfolgen, die Auslage darf dabei nicht mehr gewechselt werden.

Nach Rot (AKA) führt Weiß (*SHIRO*) seine Angriffe aus.

Nur *GO-NO-SEN* ist gestattet, d.h. der Gegenangriff erfolgt nach ausgeführtem Block.

Gruppe E 1,2

Ko-Go – Kumite

Der Angreifer wählt eine Seite und führt nacheinander drei Angriffe aus und wählt für jeden Angriff eine Kombination aus drei bis vier Techniken. Nach jedem Angriff erfolgt eine Entscheidung der Kampfrichter. Die Verteidigung ist frei, darf aber nicht vor der ersten Technik des Angreifers erfolgen.

Gruppe E3,4 + F1,2

Shobu Ippon Kumite (Freikampf)* oder Ko-Go Kumite

Kampfzeit: 1,5 Minuten

Gruppe F3,4

Shobu Ippon Kumite

Gruppe G3

Tzume-ai

Erläuterungen zu TSUME-AI

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 maximal zwei Bewegungen, (Finte oder Kombination) den Gegner als erstes zu treffen“ herbeiführen soll. Auch kann die erste Bewegung ein Block sein und die zweite Bewegung Todome-Waza.

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 umwandeln und nicht nur als Entscheidungsmaßnahme nach einem Wettkampf der in der Verlängerung ebenfalls als Unentschieden bewertet wurde.

Ausführung

Die Kontrahenten sollen langsam aufeinander zugehen, wenn der höchste geistige Zustand und eine richtige Schussdistanz (Uchi-ma) erreicht wurde, soll es genau zu einem Schlagabtausch kommen. Derjenige ist der Sieger, der seinen Schlag als Erster (Ikken), in sauberer Form, mit hohem Kraftaufwand (Kiai), kontrolliert platzieren konnte.

Weitere geistige Elemente sind von Wichtigkeit:

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

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 teilt das Ergebnis mit.

Es gibt kein Zeitlimit!

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

KUMITE- Team: (männlich und weiblich)

Ein Team besteht aus 5 Wettkämpfern. Jeder Verein darf max. 3 Teams stellen.

Eine Nichtbesetzung bedeutet automatisch den Sieg in der Kategorie für das andere Team.

Teamaufstellung

1.	6 – 8 Jahre	10. - 8. Kyu	Sanbon-Kumite	Flaggenentscheid DTSKF Regelwerk	1 Starter
2.	9 – 11 Jahre	10. - 6. Kyu	Sanbon-Ippon-Kumite	Flaggenentscheid DTSKF Regelwerk	1 Starter
3.	12 – 14 Jahre	10. – 4. Kyu	Kihon-Ippon-Kumite	Flaggenentscheid DTSKF Regelwerk	1 Starter
4.	15 – 17 Jahre	5. - 1. Kyu	Jiyu-Ippon-Kumite	Jede Technik wird bewertet DTSKF Regelwerk	1 Starter
5.	ab 18 Jahre	3.Kyu – Dan	Shobu Ippon Kumite	ITKF Regelwerk	1 Starter

Schutzausrüstung in den Gruppen D - F ist eine PLICHT:

Männlich:

Mund-, Faust- und Tiefschutz

Weiblich:

Mund-, Faust- und Brustschutz

Die Teilnehmer erklären mit der Anmeldung, dass sie die Rechte an den Fotos/ Filmaufnahmen, die bei dieser Veranstaltung gemacht werden, an den Verein/ Verband abtreten.

Sie erheben auch keine Einwände gegen eine Veröffentlichung im Internet, in der Presse oder ähnliche Medien.

Einwände sind schriftlich an den Veranstalter zu richten. Weiterhin wird hiermit erklärt, dass im Rahmen dieser Veranstaltung alle gesammelten persönlichen Daten ausschließlich für diese Veranstaltung verwendet werden. Alle persönlichen Daten werden nach dieser Veranstaltung gemäß den gesetzlichen Richtlinien vernichtet oder aufbewahrt.

i
n
m
e
m
o
r
i
a
l

回
想
録

Sensei Nishiyama

1928 - 2008