

WettkampfregeIn

der DTSKF

(angelehnt an den Richtlinien der ITKF für Wettkämpfe im
nationalen Bereich)



Wettkampfbregeln der Deutschen Traditionellen Shotokan-Karate Föderation e.V.

Erschienen: 25.08.2022

Erweitert: 02.11.2025

Redaktion: Jan Bösecke 4. Dan

Quellen: ITKF Regelwerk

Veröffentlicht von der DTSKF e.V.

Internet: www.dtskf.de

E-Mail: info@dtskf.de

Inhaltsverzeichnis

1.	Ziel der Wettkampfordnung.....	6
2.	Kampfgericht.....	6
	Tischbesetzung	7
	Lizenzierte Voraussetzung.....	7
3.	KIHON-Wettbewerb.....	7
	Ablauf.....	7
	Wertungskriterien.....	8
4.	KATA-Wettbewerb (KATA SHIAI).....	8
	Vorkämpfe (KATA) bis zur Graduierung 4. Kyu.....	8
	Vorkämpfe (KATA) ab der Graduierung 3. Kyu.....	9
	Finale (KATA)	10
	Anzahl der Wettkämpfer bei 4 oder weniger.....	10
	Disziplin Mannschaftskata (KATA-Team)	11
	5. Wertungskriterien KATA	11
	Grundlagen der Wertung:	11
	Details der Wertung:.....	12
	Kampfaufgabe (KIKEN)	12
	Strafpunkte die zu Punktabzügen führen	13
	KATA Einzel.....	13
	KATA Team / BUNKAI.....	13
6.	KUMITE-Wettbewerb (KUMITE SHIAI).....	14
	Kampfgericht / Aufstellung	14
	Ablauf.....	14
	7. GOHON- / SANBON- / SANBON-IPPON- / KIHON-IPPON- / KAESHI-IPPON- KUMITE.....	15
	Beurteilungskriterien	19
	Verbote	19
	8. KO-GO-KUMITE.....	20
	Definition.....	20
	Der Wettbewerb.....	20
	Ablauf des Wettbewerbs.....	21
	Bewertungsvorgang	22
	Verstöße und Strafen.....	23
	Bedingungen und Signale.....	24

9. TSUME-AI	24
Defintion	24
Ablauf.....	24
Bewertungskriterien	25
Strafen.....	26
10. JIYU-KUMITE.....	26
Kampfdauer / Beendigung des Kampfes.....	26
Mannschaftswettbewerb	27
11. Wertungskriterien KUMITE.....	27
Zielregionen.....	27
IPPON	28
WAZA-ARI	28
Kampfentscheidung	28
12. Regelverstöße, Strafen, Disqualifikation.....	29
Techniken, die verboten sind:	29
Unsportliches Verhalten	29
Ermahnungs- Verwarnungsstufen	29
Verlassen der Kampffläche (JO-GAI).....	30
Kampfaufgabe (KIKEN).....	30
Weitere Entscheidungen.....	31
13. FUKU-GO	31
Definition.....	31
Ablauf.....	31
14. ENBU-Wettbewerb	32
Definition.....	32
Wettkampfablauf/Bedingungen.....	32
Bewertungskriterien	33
Strafpunkte.....	34
15. Sonstiges.....	34
Wettkampfkleidung	34
Schutzausrüstung.....	35
Kampfrichterbekleidung	36
16. Anlagen.....	37
Gruppeneinteilung.....	37
Aufbau einer KATA-Wettkampffläche.....	39
Aufbau einer KITE-Kampffläche.....	40

Aufbau einer <i>KUMITE</i> -Kampffläche	41
<i>KUMITE SHU-SHIN</i> Begriffe und Signale.....	42
<i>KUMITE FUKU-SHIN</i> Signale	47
Tabelle Strafverhalten bei Kontakt.....	49
<i>KATA</i> Punkteformular	50
<i>KATA-TEAM-BUNKAI</i> Punkteformular.....	51
<i>KITE</i> Punkteformular	52
<i>ENBU</i> Punkteformular.....	53

1. Ziel der Wettkampfordnung

Ziel ist es, in Anlehnung an die Wettkampfregeln der ITKF, innerhalb der DTSKF, Standards für künftige nationale Wettkämpfe durchzusetzen. Damit wird bereits auf nationaler Ebene die Grundlage für die Teilnahme von Wettkämpfern der DTSKF an internationalen Wettbewerben der ITKF geschaffen.

2. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus 7 Kampfrichtern

- 1x *KANZA* (Obmann = Mattenleiter)
- 1x *SHU-SHIN* (Hauptkampfrichter)
- 5x *FUKUSHIN* (Seitenkampfrichtern)

In den Disziplinen *KATA* und *ENBU* ist die Kampffläche mit 6 Kampfrichtern besetzt.

In den anderen Disziplinen ist die Kampffläche mit 5 Kampfrichtern besetzt.

Bei zu geringer Anzahl von Kampfrichtern, können Vorrundenkämpfe in *KATA* auch mit drei Kampfrichtern (also zwei Seitenkamprichtern) bestritten werden. Im Finale sollten mindestens 6 Kampfrichter urteilen. Die Verteilung der Kampfrichter auf den Wettkampfflächen obliegt dem höchsten Kampfgericht.

Der Obmann *KANZA* sitzt während des Kampfes an der Seite des Kampfrichtertisches und überwacht den Kampfablauf. Der Obmann muss bei strittigen Entscheidungen hinzugezogen werden. Er kann die Wiederholung eines Kampfes veranlassen, wenn ihm ein Regelverstoß durch das Kampfgericht auffällt. Proteste können nur vom Trainer eingelegt werden. Dieser wendet sich direkt nach der strittigen Entscheidung an den *KANZA* (oder *SHU-SHIN*). Der Wettkampf wird unterbrochen und der Turnierleiter grundsätzlich zur Entscheidung hinzugezogen.

Tischbesetzung

Die Tischbesetzung ist dem Kampfgericht angegliedert und unterstützt protokollarisch den Wettkampfablauf auf der jeweiligen Kampffläche. Die Tischbesetzung soll aus mindestens zwei Personen bestehen.

Lizenzierte Vorraussetzung

<i>KANZA</i>	nationale Kampfrichterlizenz A	ab 2. Dan
<i>SHU-SHIN</i>	nationale Kampfrichterlizenz A, B	ab 1. Dan
<i>FUKU-SHIN</i>	nationale Kampfrichterlizenz A, B, C	
Tischbesetzung	nationale Kampfrichterlizenz A, B, C, D	

Die Entscheidung zur Lizenzvergabe obliegt dem Kampfrichterkomitee.
Unterstützt wird die Entscheidung durch schriftliche und praktische Prüfungen der Prüflinge

3. *KIHON*-Wettbewerb

Ablauf

Die Vor- und Finalrunden werden im Flaggensystem durchgeführt. Dabei muss der Wettkämpfer auf der roten Seite (*AKA*) einen roten Zusatzgürtel tragen. Die Wettkämpfer stellen sich nebeneinander, gegenüber dem *SHU-SHIN* auf. *AKA* steht dabei grundsätzlich auf der vom Kampfrichtertisch ausgesesehenen linken Seite. Der *SHU-SHIN* sitzt dabei mittig vor dem Wettkampftisch, die *FUKU-SHIN* sitzen an den Ecken der Wettkampffläche und halten die jeweiligen Fahnen auf den Knien.

Auf Aufforderung des *SHU-SHIN* „*NAKAE*“ verbeugen sich die Wettkämpfer und betreten die Kampffläche. An den Ausgangslinien verbeugen sie sich dann voreinander und nehmen ihre Positionen (*MUSUBI-DASHI*) ein. Mit dem Kommando des *SHU-SHINS* „*HAJIME*“ wird der Wettkampf gestartet.

Aus dem natürlichen Stand muss man mit *GEDAN-BARAI* zurücktreten und Techniken aus dem linken (*HIDARI*) Stand beginnen! Jede Technik, bzw. Kombination wird 4 x ausgeführt!

Gruppe B1 – B4, C1 – C4, D1 – D3		Finale / Gruppe C1 - C4, D1 – D3	
1. Oi-Zuki / Jodan	vorwärts	1. Oi-Zuki / Jodan	vorwärts
2. Age-Uke / Gyaku-	rückwärts	2. Age-Uke / Gyaku-Zuki	rückwärts
3. Oi-Zuki / Chudan	vorwärts	3. Oi-Zuki / Chudan	vorwärts
4. Soto-Uke / Gyaku-	rückwärts	4. Soto-Uke / Gyaku-Zuki	rückwärts
5. Mae-Geri / Chudan	vorwärts	5. Mae-Geri / Chudan	vorwärts
6. Gedan-Barai/	rückwärts	6. Gedan-Barai/ Gyaku-Zuki	rückwärts
		7. Mawashi-Geri / Jodan	vorwärts
		8. Jodan Uchi-Ude-Uke / Gyaku-	rückwärts

Wertungskriterien

- a) Korrekter Ablauf
- b) Einsatz von Kraft (Endpunkte in den Techniken) , Dynamik und Hüftarbeit
- c) Balance in den Ständen, Form
- d) Demonstration von Budo (Auftreten/Verhalten)

4. KATA-Wettbewerb (KATA SHIAI)

Vorkämpfe (KATA) bis zur Graduierung 4. Kyu

Die Vorkämpfe werden im Flaggensystem durchgeführt. Dabei muss der Wettkämpfer auf der roten Seite (*AKA*) einen roten Zusatzgürtel tragen. Die Wettkämpfer stellen sich nebeneinander, gegenüber dem *SHU-SHIN* auf. *AKA* steht dabei grundsätzlich auf der vom Kampfrichtertisch aus gesehenen linken Seite. Der *SHU-SHIN* sitzt dabei mittig vor dem Wettkampftisch, die *FUKU-SHIN* sitzen an den Ecken der Wettkampffläche, bzw. gegenüber dem *SHU-SHIN* und halten die jeweiligen Fahnen auf den Knien.

Auf Aufforderung des *SHU-SHIN* „*NAKAE*“ verbeugen sich die Wettkämpfer und

betreten die Kampffläche. An den Ausgangslinien verbeugen sie sich dann voreinander und nehmen ihre Positionen (*MUSUBI-DASHI*) ein.

Durch den *SHU-SHIN* wird die jeweilige *KATA* vorgegeben.

Anschließend erfolgen die Kommandos „*YOI*“ und „*HAJIME*“. Die Wettkämpfer beginnen ihre Vorführung der *KATA*. Nach Beendigung der Vorführung der *KATA* kehren beide Wettkämpfer mit dem Kommando „*YAME*“ auf Ihre Ausgangspositionen zurück.

Dann fordert der *SHU-SHIN* die *FUKU-SHIN* mit dem Kommando „*HANTEI*“ zum Urteil auf und verkündet anschließend die Entscheidung. Die Wettkämpfer verbeugen sich voreinander, verlassen die Kampffläche und verbeugen sich erneut. Die letzten 4 Wettkämpfer stehen dann im Finale.

Bei *HIKIWAKE* (Unentschieden) erfolgt ein neuer Kampf mit anschließendem Pflichtentscheid. Das Kampfgericht muss einen Sieger feststellen, ein erneutes Unentschieden ist nicht zulässig.

Durch den *SHU-SHIN* werden die *KATA* angesagt, die nicht höher sind, als die letzte Prüfungskata. Treten Wettkämpfer unterschiedlicher Graduierung gegeneinander an, darf die *KATA* höchstens der letzten Prüfungskata des niedriger Graduierten entsprechen.

Vorkämpfe (*KATA*) ab der Graduierung 3. Kyu

Die Vorrundenwettkämpfe erfolgen nach den Richtlinien der internationalen Regeln der ITKF mit **Punktesystem**. Die Wettkämpfer starten einzeln in den Vorrunden und entscheiden selbst, mit welcher *KATA* aus dem vorgegebenen Pool der 26 Katatypen, sie antreten wollen. Im Finale muss sich die *KATA* jedoch zur Vorrunde (Halbfinale) unterscheiden.

Bei mehr als 4 Wettkämpfer pro Pool, empfiehlt sich durch die Kampfrichter ein Probelauf eines ausgewählten Wettkämpfers durchzuführen, um den Benotungsstandard festzulegen.

Sollten mehrere Wettkämpfer die gleiche Punktzahl haben, so werden alle ursprünglichen Punktezahlen zusammen addiert. Ist dann immer noch ein Gleichstand vorhanden, so entscheidet ein Wiederholungskampf (*KETTEI-SEN*) den Gewinner. Dabei muss eine andere *KATA* durch die Wettkämpfer gewählt werden.

Finale (*KATA*)

Das Finale wird im **Punktsystem** durchgeführt. Wenn ausreichend Kampfrichter zur Verfügung stehen, sollte das *KATA*-Finale durch sechs Kampfrichtern gewertet werden. Jeder Finalist (4 Wettkämpfer) läuft seine *TOKUI-KATA*, danach erfolgt von jedem Kampfrichter eine Wertung.

Die niedrigste und die höchste Punktzahl werden gestrichen und die restlichen Wertungen addiert. Sieger ist der Wettkämpfer mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Ab der Graduierungsgruppe D (5. – 4. Kyu) werden durch die Kampfrichter Punkteformulare zur Wertung genutzt.

Bei Farbgurten darf die *TOKUI-KATA* höchstens eine *KATA* höher als die *KATA* der letzten Gürtelprüfung sein!

Im Finale verbeugt sich der Wettkämpfer auf Aufforderung des *SHUSHIN* „*NAKAE*“, nimmt seine Position auf der Wettkampffläche ein und sagt anschließend seine *TOKUI-KATA* deutlich an. Der *SHUSHIN* wiederholt die *KATA*, und der Wettkämpfer beginnt und beendet die Vorführung der *KATA* selbständig, d.h. ohne Aufforderung des Kampfrichters.

Anzahl der Wettkämpfer bei 4 oder weniger

Besteht eine Kategorie nur aus 4 oder weniger Wettkämpfern, so wird der Wettkampf in zwei Runden (Vorrunde und Finale) bestritten. Beide Runden werden mit dem **Punktesystem** durchgeführt. In der Vorrunde wird die Reihenfolge der Wettkämpfer für die Finalrunde erkämpft.

Disziplin Mannschaftskata (*KATA-Team*)

Ein *KATA-Team* besteht aus 3 Wettkämpfern. Mindestens zwei der *KATA-Team*-Mitglieder müssen der gleichen Kategorie (Gruppe) entsprechen und treten auch in dieser genannten Kategorie mit dem *KATA-Team* an. Das dritte *KATA-Team*-Mitglied darf eine Kategorie (Gruppe) höher oder niedriger sein. Eine Bildung eines *MIX-KATA-Teams* (weiblich/männlich/divers) ist nur bis zu einer Altersgrenze von 12 Jahren erlaubt.

Die jeweiligen *KATA-Teams* treten in den Vorrunden und im Finale einzeln an und werden sowohl in der Vorrunde, als auch im Finale mit Punkten bewertet. Die Wahl der *KATA* entspricht denselben Anforderungen wie bei den Einzelwettkämpfen.

Für die Gruppen F1-4 und G3 muss *BUNKAI* im Finale demonstriert werden. Die Demonstration von *BUNKAI* erfolgt im Anschluss der gelaufenen *KATA*. Durch die Kampfrichter werden die jeweiligen Noten für *KATA* und *BUNKAI* am Ende nacheinander angezeigt.

5. Wertungskriterien *KATA*

Grundlagen der Wertung:

- a. Ablauf der *KATA*
- b. Korrekte Ausführung der Techniken
- c. Schwerpunkte der gezeigten *KATA*
- d. Zählzeiten / Rhythmus der *KATA*

Details der Wertung:

- Korrekte Stellungen mit richtiger Spannung in den Beinen und den Fußsohlen flach auf dem Boden. Korrekter Einsatz der Hüfte (Hüftrotation). Die Hüfte bewegt sich (soweit von der *KATA* nicht anders vorgegeben) auf einer Ebene. Bei alledem ist die Balance von besonderer Bedeutung.
- Genaue Bewegungsrichtung (*ENBUSEN*).
- Beachtung der drei Schlüsselemente der *KATA*: Starker und schwacher Krafteinsatz, langsame und schnelle Bewegungen, Wechsel zwischen Spannung und Entspannung entsprechend der vorgegebenen Elemente der *KATA*.
- Gutes Timing, Rhythmus und Dynamik der Vorführung, richtige und angemessene Atmung.
- Richtige Blickrichtung und *ZAN-SHIN* (Aufmerksamkeit), Auftreten, Etikette, Kampfgeist.
- Bei *KATA-Team*-Vorführungen sind das Maß der Synchronität und die mannschaftliche Geschlossenheit ein zusätzlich entscheidendes Kriterium der Wertung

Kampfaufgabe (*KIKEN*)

Weigert sich ein Kämpfer weiter zu kämpfen, wird der Gegner automatisch zum Gewinner erklärt. Tritt ein Kämpfer nach dem dritten Aufruf (30 Sekunden Zwischenzeit) nicht zum Kampf an, wird er zum Verlierer erklärt. Der angetretene Kämpfer erhält den Sieg.

Strafpunkte die zu Punktabzügen führen

KATA Einzel

Strafpunkte werden durch das Kampfgericht mittels Hebens der roten Fahne angezeigt und bedürfen einer Entscheidung durch *SHUGO* (Zusammenkunft der Kampfrichter). Fehler können sein:

- Etikette (z. B. während der *KATA* sprechen, Verbeugung vergessen, etc...)
- Balanceverlust (im Stehen, in der Bewegung, Knie absetzen, kompletter Fall)
- Endposition (z. B. nicht wieder am selben Ausgangspunkt angekommen)
- Zögern

KATA Team / BUNKAI

Neben den bereits genannten Strafpunkten für *KATA*-Einzel wird in der Disziplin *KATA*-Team zusätzlich bei der Ausführung auf die Synchronität geachtet.

Bei der Demonstration von *BUNKAI* werden folgende Strafpunkte als Fehler angezeigt:

- Zögern
- Etikette
- Balanceverlust
- unrealistische Techniken
- Fehler im Ablauf der Applikation
(fehlender Angriff von 2 Personen, die 1. Technik weicht von der *KATA* ab, mehrere Techniken weichen von der *KATA* ab, weniger oder mehr als erlaubte Techniken wurden verwendet)

6. KUMITE-Wettbewerb (KUMITE SHIAI)

Im *KUMITE SHIAI* werden folgende Wettbewerbe ausgetragen:

GOHON-KUMITE	10. Kyu	(Gruppe AA)
SANBON-KUMITE	9. – 9a. Kyu	(Gruppe A)
SANBON-IPPON-KUMITE	8. – 8a. Kyu/7. Kyu	(Gruppe B / G1)
KIHON-IPPON-KUMITE	7. – 6. Kyu	(Gruppe C)
KAESHI-IPPON-KUMITE	6. – 4. Kyu	(Gruppen G2)
JIYU-IPPON-KUMITE	5. – 4. Kyu	(Gruppen D)
KO-GO-KUMITE	3. – 1. Kyu	(Gruppe E, Gruppe F1+2 möglich)
JIYU-KUMITE	ab 1. Dan	(Gruppen F, G3, Gruppe E 3+4 möglich)
TZUME-AI	ab 3. Kyu	(Gruppe G3 möglich)

Kampfgericht / Aufstellung

Die *FUKU-SHIN* sitzen an den Ecken der Kampffläche und halten die jeweiligen Fahnen auf den Knien. Der *SHU-SHIN* steht mit dem Rücken zum Kampfrichtertisch. Die Wettkämpfer stellen sich mit Blickrichtung zueinander an den Seiten der Kampffläche auf. Vom Kampfrichtertisch aus gesehen: *AKA* (Rot) rechts, *SHIRO* (Weiß) links. Die Ausrichtung der Fahnen ist entsprechend zu handhaben. Der Wettkämpfer auf der roten Seite (*AKA*) muss einen roten Zusatzgürtel tragen.

Ablauf

Auf Aufforderung des *SHU-SHINS* „*NAKAE*“ betreten die Wettkämpfer die Kampffläche. An den Ausgangslinien verbeugen sie sich dann voreinander und nehmen ihre Positionen (*YOI*) ein. Der *SHU-SHIN* betritt die Wettkampffläche und eröffnet mit dem entsprechenden Kommando den Wettkampf.

Das Kommando „*YAME*“ unterbricht den Kampf. Mit dem Kommando „*TSUZUKETE HAJIME*“ wird der Kampf fortgesetzt. Das Kommando „*YAME SOREMADE*“ beendet den Kampf.

Die Kampfleitung obliegt allein dem *SHU-SHIN*.

Für das *JIYU-KUMITE* gilt außerdem: Alle Kampfrichter haben eine Stimme. Der *SHU-SHIN* hat während des laufenden Kampfes zwei Stimmen, bei *SHUGO* oder *HANTEI*-Entscheidungen nur eine. Das heißt konkret, eine Fahne darf der *SHU-SHIN* während des laufenden Kampfes ignorieren / überstimmen, bei zwei Fahnen muss er den Kampf unterbrechen.

Während eines *SHUGO* (Besprechung der Kampfrichter) hat auch der *KANZA* (Obmann) eine Stimme. Bei einer Unterbrechung des Kampfes durch eine Verletzung, muss der Wettkampfarzt konsultiert werden. Überschreitet die Dauer der Behandlung drei Minuten, so hält der *SHU-SHIN* Rücksprache mit dem Arzt, ob der Verletzte den Kampf fortsetzen kann.

7. *GOHON- / SANBON- / SANBON-IPPON- / KIHON-IPPON- / KAESHI-IPPON-KUMITE*

Für Gruppe AA

GOHON-KUMITE

Vorkämpfe und Finale:

5x Angriff Oi-Zuki-Jodan ZKD

5x Abwehr Age-Uke ZKD

5x Angriff Oi-Zuki-Chudan ZKD

5x Abwehr Soto-Uke ZKD

5x Angriff Mae-Geri-Chudan ZKD

5x Abwehr Gedan-Barai ZKD

Die Auslage ist *HIDARI* (linke Auslage). Die Angriffe werden je 1x angekündigt und müssen durch den Verteidiger 1x quittiert werden (pro Serie). Letzter Angriff und letzte Verteidigung mit *KIAI*, Verteidiger **ohne** Gegenschlag.

Für Gruppe A

SANBON-KUMITE

Vorkämpfe und Finale:

3x Angriff Oi-Zuki-Jodan ZKD

3x Abwehr Age-Uke ZKD

3x Angriff Oi-Zuki-Chudan ZKD

3x Abwehr Soto-Uke ZKD

3x Angriff Mae-Geri-Chudan ZKD

3x Abwehr Gedan-Barai ZKD

Die Auslage ist *HIDARI* (linke Auslage). Die Angriffe werden je 1x angekündigt und müssen durch den Verteidiger 1x quittiert werden (pro Serie). Letzter Angriff und letzte Verteidigung mit *KIAI*. Der Verteidiger macht nur bei dem letzten Block einen Gegenschlag **GYAKU-ZUKI**.

Für Gruppe B und G1

SANBON-IPPON-KUMITE

Vorkämpfe und Finale:

1. Schritt

Angriff Oi-Zuki-Jodan ZKD

Abwehr Age-Uke ZKD

2. Schritt

Angriff Oi-Zuki-Chudan ZKD

Abwehr Soto-Uke ZKD

3. Schritt

Angriff Mae-Geri-Chudan ZKD

Abwehr Gedan-Barai ZKD, Gyaku-Zuki

Nach dem Anfangskommando des *SHU-SHINS* „*SANBON-IPPON-KUMITE – AKA KARA HAJIME*“ gehen beide Kämpfer in die Ausgangslage *HIDARI ZENKUTZU-DASHI* (ZKD) mit *GEDAN-BARAI*. Alle Angriffe erfolgen mit einer Ankündigung (*JODAN, CHUDAN, MAE-GERI*) und müssen durch den Verteidiger einmalig quittiert werden. Die Angriffe erfolgen sogleich hintereinander. Letzter Angriff und letzte Verteidigung mit *KIAI*. Im Anschluss erfolgt der Angriff von *SHIRO*.

Nach dem 1. Durchgang wechseln die Kämpfer ihre Auslage (*MIGI*) und führen einen 2. Durchgang durch.

Es erfolgt eine Gesamtbewertung des Kampfes durch *HANTEI*.

Bei *HIKIWAKE* erfolgt ein Entscheidungskampf (*HANTEI* mit Pflichtentscheid).

Für Gruppe C

KIHON-IPPON-Kumite

Vorkämpfe und Finale:

- | | |
|--|--|
| 1. Angriff Oi-Zuki-Jodan ZKD | Abwehr Age-Uke ZKD, Gyaku-Zuki |
| 2. Angriff Oi-Zuki-Chudan ZKD | Abwehr Soto-Uke ZKD, Gyaku-Zuki |
| 3. Angriff Mae-Geri-Chudan ZKD | Abwehr Gedan-Barai ZKD, Gyaku-Zuki |
| 4. Angriff Yoko-Geri-Kekomi ZKD | Abwehr Kata-Uke oder Soto-Uke,
Gyaku-Zuki |

Alle Angriffe werden angekündigt und müssen durch den Verteidiger quittiert werden.

Nach dem Anfangskommando des *SHU-SHINS* „*KIHON-IPPON-KUMITE – AKA KARA HAJIME*“ geht *AKA* in der Ausgangslage *ZENKUTZU-DASHI* (ZKD) mit *GEDAN-BARAI* und nimmt seine Distanz ein. Dabei kann sich der Angreifer die Angriffsseite auswählen. Der Angriff muss nach der Bestätigung durch den Verteidiger innerhalb von fünf Sekunden erfolgen, ein Wechsel der Ausgangslage ist dann nicht mehr erlaubt. *SHIRO* bleibt in der Ausgangslage *YOI-DASHI* stehen. Die Verteidigung erfolgt im *GO-NO-SEN*. Seitliche Meidbewegungen seitens des Verteidigers sind erlaubt. Nach jedem Angriff und jeder Verteidigung gehen beide Wettkämpfer zurück in *YOI-DASHI* und der Angreifer geht für den nächsten Angriff erneut in die Ausgangslage ZKD.

Nach dem Kommando des *SHU-SHINS*: „*SHIRO KARA HAJIME*“ / „*SHIRO TSUZUKETE*“ erfolgen die Angriffe der anderen Seite (*SHIRO*).

Es erfolgt eine Gesamtbewertung des Kampfes durch *HANTEI*.

Bei *HIKIWAKE* erfolgt ein Entscheidungskampf (*HANTEI* mit Pflichtentscheid).

Für Gruppe G2

KAESHI-IPPON-KUMITE

Vorkämpfe und Finale:

Beide Wettkämpfer gehen in *KAMAE*-Position im ZKD

Oi-Zuki-Jodan

Block und Konter frei

Oi-Zuki-Chudan

Block und Konter frei

Mae-Geri-Chudan

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. Die Ausgangslage darf verändert werden, jedoch nicht mehr nach angesagter Technik.

Es erfolgt eine Gesamtbewertung des Kampfes durch *HANTEI*.

Bei *HIKIWAKE* erfolgt ein Entscheidungskampf (*HANTEI* mit Pflichtentscheid).

Für 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

Beide Kämpfer bewegen sich nach dem Anfangskommando des *SHU-SHIN (JIYU-IPPON-KUMITE – AKA KARA HAJIME)* nach vorn ins *JIYU KAMAE* (Auslage ist

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

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

Nach Rot (AKA) führt Weiß (*SHIRO*) seine Angriffe aus („*SHIRO KARA HAJIME*“ / „*SHIRO TSUZUKETE*“).

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

Es erfolgt eine Gesamtbewertung des Kampfes durch *HANTEI*.

Bei *HIKIWAKE* erfolgt ein Entscheidungskampf (*HANTEI* mit Pflichtentscheid).

Beurteilungskriterien

- sicherer Stand während und nach der Ausführung der Technik, insbesondere stabiles Standbein bei Angriff und Verteidigung
- korrekte Hüftarbeit
- richtige Ausführung der Technik, sauberes Blocken an Hand- bzw. Fußgelenk, zielgerichtete Angriffe und Konter
- kraftvolle Ausführung von Angriff und Verteidigung (*KIME*)
- richtige Distanz
- Kampfgeist, *KIAI*

Verbote

- Kontakt ist gänzlich verboten.
- Antäuschen von Bewegungen / Angriffen
- Behinderung der Kontertechnik des Verteidigers durch den Angreifer
- Festhalten des Gegners, Würfe und Fegen
- Bewegung des Verteidigers bevor der Angreifer startet.

8.KO-GO-KUMITE

Definition

KO-GO-KUMITE ist eine spezielle Form des *KUMITE*-Wettbewerbs, bei dem die Teilnehmer zu Beginn jedes Kampfes entweder als Angreifer oder als Verteidiger bestimmt werden.

KO-GO-KUMITE folgt den allgemeinen *KUMITE*-Regeln mit den folgenden Ausnahmen:

- 10.1. Der Wettbewerb
- 10.2. Ablauf des Wettbewerbs
- 10.3. Bewertungsvorgang
- 10.4. Verstöße und Strafen
- 10.5. Bedingungen und Signale

Der Wettbewerb

Der Wettbewerb ist in sechs Kämpfe unterteilt. Jeder Teilnehmer wird dreimal als „Angreifer“ eingestuft und muss einen Angriff einleiten. Der andere Teilnehmer wird als „Verteidiger“ bezeichnet und muss auf den Angriff reagieren. Anmerkung: Die *AKA*-Seite (Rot) greift zuerst an und greift dreimal hintereinander an, gefolgt von der *SHIRO*-Seite (Weiß).

Jeder Kampf ist völlig unabhängig. Die Strafe wird nicht auf den nächsten Kampf übertragen.

Bei *HAN-SOKU*, *SHI-KKAKU*, *DOCTOR'S STOP* oder *AUFGABE* finden keine Kämpfe mehr statt. Der Gegner wird zum Sieger erklärt.

Der Gewinner wird durch Berechnung der Gesamtpunktzahl ermittelt.

Im Falle eines Unentschiedens (wenn die Punkte gleich sind) findet das *KETTEI-SEN*-Match statt, bei dem jeder Teilnehmer dreimal angreift und verteidigt, dieses Mal jedoch abwechselnd den Angriff einleitet, beginnend mit der *AKA*-Seite (Rot). Falls eine Seite „*WAZA-ARI*“ oder „*IPPON*“ erzielt, wird diese Seite zum Sieger erklärt. Wenn kein „*WAZA-ARI*“ oder „*IPPON*“ erzielt wird, wird der Sieger per *HANTEI* entschieden.

Ablauf des Wettbewerbs

Der *SHU-SHIN* kündigt zunächst die Angriffsseite an, indem er mit der linken Hand auf die linke Seitenposition des Athleten zeigt.

Mündliche Aussprache dazu: „*AKA, KO-GEKI, IKKAI, SHOBU IPPON HAJIME*“

Handbewegung: Die linke Hand wird vollständig in Richtung *AKA* auf Brusthöhe ausgestreckt und anschließend wird das Ellenbogengelenk in die Ausgangsposition gebracht, die parallel zum Boden ist. Danach voll gestreckt mit aufrechtem Finger, der den ersten Angriff zeigt (*IKKAI*). Dies wird mit zwei Fingern für den zweiten Angriff (*NI-KAI*) und danach, zum dritten Mal, mit drei Fingern für den dritten Angriff (*SAN-KAI*) wiederholt. Diese Befehle werden in einer sanften Handbewegung ausgeführt.

Angreifer

Der Angriff muss innerhalb von 10 Sekunden nach *HAJIME* beginnen. Nach 10 Sekunden und wenn kein Angriff eingeleitet wird, wird dies als *JIKAN* erkannt.

Die Angreifer Seite ist auf 4 Techniken begrenzt (einschließlich Finten und balancebrechende Techniken)

Befindet sich der Angreifer mit seiner Führungshand in der Berührungsdistanz des Gegners, darf der Angreifer beide Hände nicht mehr als 45" nach unten halten oder beide Hände hinter der Körperlinie verstecken. Wenn ja, wird dies als *KAKUSHI* erkannt.

Nach der letzten Technik und den Blocks und Gegenangriffen des Verteidigers kann der Angreifer nur einmal wechseln oder blocken und einen Gegenangriff ausführen

Verteidiger

Die Technik kann erst eingeleitet werden, nachdem der Angreifer mit dem Angriff begonnen hat. Jede physische Bewegung, die als Finte oder vorgetäuschter Angriff vom Angreifer genutzt wird, wird als auslösender Angriff erkannt. Verbale Geräusche ohne körperliche Bewegung werden nicht als Angriff erkannt.

Wenn der Verteidiger vor dem Angreifer die Technik einleitet, wird dies bestraft und als *SAKI* bezeichnet.

Wenn die führende Hand des Angreifers die Hand des Gegners berühren kann (Berührungsdistanz), hat der Verteidiger die Möglichkeit an Ort und Stelle die führende Hand des Angreifers zu blockieren, um dann einen Gegenangriff einzuleiten. Der Gegenangriff muss nach dem Blocken oder Verschieben kontinuierlich erfolgen.

Flüchtet der Verteidiger, während der Angriffskombination des Angreifers, indem dieser unvollständig oder ineffektiv blockt, wird dies als *NIGE-TAI* erkannt und bestraft.

Bewertungsvorgang

In den folgenden Fällen bricht der *SHU-SHIN* den Kampf ab:

- „*JIKAN*“
- „*KAKUSHI*“
- „*CHIKA-MA*“ (zu nah)

Wenn die führende Hand einer Seite den Körper des Gegners berühren kann, ohne dass es zu einer zeitnahen Reaktion beider Kämpfer kam.

- „*OSO!*“ (Zeitfehler)

Wenn der Angreifer Kombinationstechniken verwendet und die Fortsetzung innerhalb der Kombination stoppt.

- Wenn die vier kombinierten Techniken vom Angreifer, die Gegenangriffe oder Konterangriffe beendet sind
- Wenn der Verteidiger blockt oder wechselt, jedoch zeitnah kein Gegenangriff erfolgt
- Wenn beide Seiten den Austausch von Angriffs-/Verteidigungstechniken viermal fortsetzen
- „*NIGE-TAI*“
- Wenn „*WAZA-ARI*“ oder „*IPPON*“ erkannt wird
- Grundsätzlich bei Verstößen/Strafen
- Im Falle von „*DOCTOR'S STOP*“
- Im Falle einer unvorhergesehenen ernsten Situation

Am Ende jeder Aktion weist der *SHU-SHIN* die Wettkämpfer an, zu ihren Startpositionen zurückzukehren, und verkündet dann seine Entscheidungen. Nach Abschluss des kompletten Kampfes, bestätigt der *SHU-SHIN* den Punktestand mit dem *KANSA* und erklärt dann den Sieger. Im Falle eines Unentschiedens wird sofort mit „*KETTEI-SEN*“ begonnen.

Verstöße und Strafen

Zusätzlich zu den allgemeinen *KUMITE*-Regeln (*SHOBU-IPPON*) werden dem Gegner in folgenden Fällen Strafpunkte für Verstöße gutgeschrieben:

- Bei „*JIKAN*“ 2 Punkte
- Bei „*KAKUSHI*“ 2 Punkte
- Bei „*SAKI*“ 2 Punkte
- Bei „*NIGE-TAI*“ 2 Punkte
- Bei „*TEN TO*“ 1 Punkt

Im Falle eines Verstoßes gegen die allgemeinen Kumite-Regeln, mit Ausnahme der *SHIRO*-Regeln, verhängt der *SHU-SHIN* die Strafe nach Rücksprache mit den Kampfrichtern ohne formelle mündliche Verwarnung.

Bedingungen und Signale

	Bezeichnung	Signalisierung SHU-SHIN	Signalisierung FUKU-SHIN
1	<i>JIKAN</i>	Hände bilden ein „T“, dann mit beiden Händen offen, die Handflächen einander seitlich am Kopf zugewandt	Betreffende Flagge des Angreifers über den Kopf kreisen lassen
2	<i>KAKUSHI</i>	Führe beide Hände hinter deinem Körper zusammen	Die Flagge des Angreifers wird zur Rückseite des Körpers bewegt
3	<i>SAKI</i>	Der Zeigefinger bewegt sich vom Verteidiger zum Angreifer	Die Oberseite der Flagge des Verteidigers wird in Richtung Angreifer geführt
4	<i>NIGE-TAI</i>	Die Handfläche auf den Verteidiger gerichtet und dann nach außen geführt	Die Flagge des Verteidigers bewegt sich, während sie gerade nach oben zeigt zur Seite des Körpers
5	<i>CHIKA-MA</i>	Beide Hände mit den Finger nach oben gerichtet, vor dem Brustkorb zusammenführen	Beide Flaggen mit der Spitze nach oben gerichtet, vor dem Brustkorb zusammenführen

9. TSUME-AI

Defintion

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.

Ablauf

Auch hier hat der Erstaufgerufene Karateka den roten Gürtel zur Markierung um. Auf das Kommando des *SHU-SHINS*: „*TSUMI-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.

- a) Attacke in Form von Angriff und Angriff (*RENZUKU-WAZA*)
- b) Block und Konterschlag
- c) Blocken und Blocken ohne Resultat
- d) Angriff und bei Misserfolg dann Block, um ein *HIKEWAKE* zu erzielen. Derjenige ist der Sieger, der seinen Schlag als Erster (*IKKEN*), in sauberer Form, mit hohem Kraftaufwand (*KIAI*), kontrolliert platzieren 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 *FUKU-SHIN* 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 *FUKU-SHIN* in ihre alte Position (Ecke) zurück. Der *SHU-SHIN* teilt das Ergebnis mit. Es gibt kein Zeitlimit! Hier gibt es nur Sieg oder Niederlage/ Punkt oder kein Punkt!

Bewertungskriterien

Die geistige Reife schlüsselt sich in folgende wichtige Elemente auf:

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

Strafen

Es gelten alle Kontakt- und Verhaltensstrafen laut dem normalen Wettkampfprogramm.

Bei einer Rückwärtsbewegung (Fluchtrichtung) erfolgt das Kommando „YOGAI“. Bekommt eine Seite im Laufe der drei möglichen Angriffe zweimal „YOGAI“, bekommt die Gegenseite einen „WAZA-ARI“.

10. JIYU-KUMITE

Kampfdauer / Beendigung des Kampfes

Die Kämpfe werden im *SHOBU-IPPON* System ausgetragen. Ein Kampf dauert effektiv 1 ½ Minuten.

Die Kampfzeit beginnt mit dem Kommando des *SHU-SHINS* („*SHOBU-IPPON HAJIME*“ / „*SHOBU-SANBON HAJIME*“) und endet mit dem zweiten Signalton des Zeitnehmers.

30 Sekunden vor Kampfbeginn erfolgt das erste Signal des Zeitnehmers und der *SHU-SHIN* gibt an die Wettkämpfer den Hinweis „*ATO SHIBARAKU*“.

Wertungen können nur während der Kampfzeit erzielt werden, Strafen können während des gesamten Kampfablaufs und ebenso nach dem Kampf durch den *SHU-SHIN* verhängt werden. Dieser hat auch Autorität über das Umfeld der Kampffläche und ist für einen störungsfreien Ablauf des Kampfes verantwortlich. Ein Kampf kann vorzeitig beendet werden:

1. Durch *IPPON* oder zwei *WAZA-ARI* (*AWASATE IPPON*).
2. Durch Aufgabe oder Verletzung eines Kontrahenten (*KIKEN/DOKTOR STOP*).
3. Durch Disqualifikation (*HAN-SOKU* , *SHIKAKKU*).

Mannschaftswettbewerb

Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei Wettkämpfern. Der Veranstalter legt die Anzahl der Kämpfer in seiner Turnierausschreibung fest. Es muss aber immer eine ungerade Zahl sein.

Der Trainer muss rechtzeitig vor dem Kampf die Aufstellung der Mannschaft dem Kampfgericht bekannt geben. Die Aufstellung ist für eine Runde verbindlich und kann vor Beginn einer neuen Runde geändert werden. Sieger ist die Mannschaft, mit der höchsten Anzahl von Punktwertungen.

Im Falle eines Punktegleichstands wird ein Entscheidungskampf (*KETTEI-SEN*) stattfinden, bei dem jedes Team einen Kämpfer auswählt. Wenn keine Wertung zustande kam, entscheidet das Kampfgericht nach *HANTEI*.

11. Wertungskriterien *KUMITE*

Zielregionen

JODAN:

Gesicht von der Augenbrauenlinie bis zur Oberkante der Ohren (ohne Ohren) und um das Kinn herum

CHUDAN:

Von Oberhalb des Gürtels (Taillienlinie) bis zur einer gedachten Linie auf der oberen Brust, die sich von Achsel zur Achsel erstreckt, ohne die Körperseite einzuschließen

Sollte sich ein Wettkämpfer während einer Aktion im Kampf drehen und dem Kontrahenten somit seine Rückseite oder Körperseite zeigen, so darf der Kontrahent auch diese Regionen als Ziel für eine Technik nutzen, solange der *CHUDAN*-Bereich nicht überschritten wird.

IPPON

Ein *IPPON* soll bei Erfüllung folgender Kriterien gegeben werden:

- saubere, karatemäßig korrekt ausgeführte Technik
- gute Haltung und Balance
- *KIME* und *ZAN-SHIN*.
- richtiges Timing
- korrekte Distanz

In folgenden Fällen kann auch ein *IPPON* vergeben werden, selbst wenn nicht alle der bisher genannten Kriterien erfüllt sind:

- Ein Angriff, der genau in dem Augenblick ausgeführt wird, wenn der Gegner eine Bewegung auf den Angreifer zu macht (*DE-AI*).
- Ein Angriff, unmittelbar nachdem der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wurde.
- Eine Kombination von erfolgreichen Techniken, bei der jede Technik für sich mit *WAZA-ARI* bewertbar wäre.
- Einen Angriff auf eine ungeschützte Stelle ohne Reaktion des Gegners.

WAZA-ARI

Ein *WAZA-ARI* wird vergeben, wenn ein die Kriterien für *IPPON* zum Großteil, aber nicht in vollem Umfang erfüllt sind.

Kampfentscheidung

Sieg oder Niederlage werden wie folgt vergeben: Erzielt einer der Kämpfer einen *IPPON* ist der Kampf sofort beendet. Erzielt ein Kämpfer zwei *WAZA-ARI* ist der Kampf ebenfalls sofort mit der Entscheidung „*AWASATE IPPON*“ zu beenden.

Bei einer Entscheidung mit *HIKIWAKE* (Unentschieden) erfolgt ein Entscheidungskampf (*KETTEI-SEN*). Dies bedeutet, dass die erste bewertbare Technik entscheidet. Sollte dann immer noch keine Entscheidung gefallen sein, wird der Sieger durch *HANTEI* ermittelt.

12. Regelverstöße, Strafen, Disqualifikation

Techniken, die verboten sind:

- Angriffe ohne Kontrolle, die den Gegner gefährden (*ATTATE IRU / ATTENAI*)
- Angriffe mit *NUKITE* zum Gesicht
- Angriffe gegen die Kehle
- Angriffe gegen die Geschlechtsteile
- direkte Angriffe gegen das Schienbein, die Gelenke, sowie gegen den Spann
- Stöße mit dem Kopf, dem Knie, dem Ellenbogen oder der Schulter
- gefährliche Würfe (besonders wenn sie oberhalb der Hüfte erfolgen)
- unnötiges Greifen oder Festhalten des Gegners

Unsportliches Verhalten

- Provokationen des Gegners
- unnötiges Sprechen
- Verstoß gegen die Etikette
- Übertreiben von Verletzungen (wird mit *HAN-SOKU CHUI / HAN-SOKU* bestraft)
- Vortäuschen von Verletzungen (wird mit *SHIKKAKU* bestraft)

Ermahnungs- Verwarnungsstufen

- a. Ermahnung
- b. *KEI-KOKU* (Verwarnung)
- c. *CHUI* (Verwarnung)
- d. *HAN-SOKU* (Disqualifikation)

Unterschiedliche Bestrafungen wie z.B. *ATTATE IRU / ATTENAI* (Kontakt) oder *JO-GAI* (Verlassen der Kampffläche) werden nicht über Kreuz addiert.

Ein Sieg durch Disqualifikation wird dem Gegner mit *IPPON* gutgeschrieben.

SHIKKAKU (Ausschluss vom Turnier) wird nur bei besonders groben und absichtlichen Verstößen ausgesprochen. Ein *SHIKKAKU* kann zu

Turnierübergreifenden Strafen führen. Darüber entscheidet die

Kampfrichterkommission. Lautstarkes, intensives, störendes Coaching kann zum

Mattenverweis des Coaches und im Wiederholungsfall zum *SHIKKAKU* für den Coach führen.

Verlassen der Kampffläche (*JO-GAI*)

Die Kämpfer dürfen die Kampffläche während des Kampfes nicht verlassen. Auch in begründeten Fällen (Gi-Wechsel, medizinische Versorgung) bedarf es der Genehmigung des *SHU-SHINS*. Tritt ein Kämpfer während des Kampfverlaufs aus der Kampffläche, unterbricht der *SHU-SHIN* den Kampf und mahnt mit *JO-GAI* an. Erhält der Wettkämpfer ein zweites *JO-GAI*, wird dem anderem ein *WAZA-ARI* zugesprochen. Dies kann bei vier Fällen von *JO-GAI* zu „*WAZA-ARI AWASATE IPPON*“ führen und der Kampf wäre sofort beendet.

Für Techniken, die in *JO-GAI*-Situation ausgeführt werden, gilt folgendes:

Die Technik eines außenstehenden Kämpfers wird nicht gewertet. Techniken eines noch innen stehenden Kämpfers können bewertbar sein. Dabei muss der Angreifer beide Füße innerhalb der Mattengrenzung haben und der Verteidiger höchstens einen außerhalb. Punktet ein Wettkämpfer bevor er die Kampffläche verlassen hat, so hat die Wertung Vorrang gegenüber dem *JO-GAI*.

Kampfaufgabe (*KIKEN*)

Weigert sich ein Kämpfer weiter zu kämpfen, wird der Gegner automatisch zum Gewinner erklärt. Tritt ein Kämpfer nach dem dritten Aufruf (30 Sekunden Zwischenzeit) nicht zum Kampf an, wird er zum Verlierer erklärt. Der angetretene Kämpfer erhält den Sieg und in der Bewertung einen *IPPON*.

Ist ein Mannschaftskampf bereits entschieden, müssen die ausstehenden Kämpfe dennoch zu Ende geführt werden. Eine Aufgabe ist nicht zulässig und wird mit Disqualifikation bestraft.

Weitere Entscheidungen

Sind beide Kämpfer durch eigenes Verschulden nicht mehr in der Lage, den Kampf weiter zu führen, siegt der Kämpfer, der zu diesem Zeitpunkt mit *WAZA-ARI* vorn liegt. Bei Gleichstand wird durch *HANTEI* entschieden.

Gewinnt jemand einen Kampf durch Disqualifikation des Gegners und geht dies mit einer Verletzung einher, kann er nur mit Genehmigung des Arztes das Turnier fortsetzen. Hat ein Kämpfer zwei Kämpfe durch Disqualifikation des Gegners gewonnen (die mit einer Verletzung einhergingen), so wird, er unabhängig von der Meinung des Arztes, zu seinem eigenen Schutz aus dem Turnier genommen.

13. *FUKU-GO*

Definition

FUKU-GO ist eine Synthese aus Kumite und der *KATA „KI-TEI“*

Ablauf

Die Kämpfe wechseln zwischen Kumite und der *KATA „KI-TEI“*. Dabei ist vorgesehen, dass die *KUMITE*-Kämpfe für die Gruppen E3/F1 – E4/F2 in der variante *KO-GO-KUMITE* ausgetragen werden. Für die Gruppen F3-4/G3 gilt *SHOBU-IPPON-KUMITE*.

Im Finale wird immer *KUMITE* ausgetragen. Im Halbfinale erfolgt die Demonstration der *KATA „KI-TEI“*. Der Kampf um Platz 3 wird ebenfalls in *KUMITE* ausgetragen.

Die Besetzung der Wettkampffläche erfolgt im optimalen Fall mit 5 Kampfrichtern (1x *SHU-SHIN*, 4x *FUKU-SHIN*) und einem Obmann (*KANZA* am Wettkampftisch). Für die *KATA „KI-TEI“* treten die Wettkämpfer (*AKA* gegen *SHIRO*) gegeneinander an und stehen dem *SHU-SHIN* auf der Wettkampffläche gegenüber. Durch das Kommando „*NA-KAE*“, verbeugen sich die Wettkämpfer an der Wettkampffläche und betreten diese. Auf der Wettkampffläche verbeugen sich die Wettkämpfer

voreinander und bleiben im Stand „*MUSUBI-DASHI*“. Sie wiederholen die vom *SHU-SHIN* angesagte *KATA* „*KI-TEI*“ und gehen eigenständig in die *SHIZEN-TAI*-Position. Nach Beendigung der *KATA* wird der Sieger durch das Zeigen der entsprechenden Flagge bestimmt.

Die Bewertungskriterien gelten dabei wie in der Disziplin *KATA*. Durch die Kampfrichter wird dafür ein bestimmtes *KI-TEI*-Punkteformular (Siehe Anlage 13.9) verwendet.

Die Regeln für *KUMITE* sind dieselben wie in der Einzel-Disziplin *KUMITE*.

14. *ENBU*-Wettbewerb

Definition

Bei der Disziplin *ENBU* handelt es sich um einen abgesprochenen Kampf, indem die Werte des traditionellen Karates (Budo-Aspekte) verdeutlicht werden. Es gibt einen Angreifer und einen Verteidiger, bei dem der Verteidiger am Ende des Kampfes den Sieg erringt.

Wettkampfablauf/Bedingungen

Die Kämpfe werden unter zwei männlichen Wettkämpfern oder einem Mix-Team (Mann vs. Frau) bestritten. Im Mix-Team ist die Rolle der Frau auf die Verteidigung festgelegt.

ENBU kann bei nationalen Wettkämpfen in den Altersgruppen ab Gruppe D bei Wettkämpfen demonstriert werden. Vorzugsweise wird der Wettkampf auf Tatami-Matten ausgetragen.

Die *ENBU*-Demonstration muss sich innerhalb eines festgelegten Zeitlimits von 1 Minute (+/- 5 Sekunden) bewegen. In der Gruppe D kann von einem Zeitlimit abgesehen werden. Die Wettkämpfer stehen sich gegenüber und werden durch den *SHU-SHIN* aufgefordert die Wettkampflfläche zu betreten. Diese verbeugen sich vor

der Wettkampffläche und gehen auf ihren Ausgangspunkt, der 3 Meter voneinander entfernt ist. Dort verbeugen sich die Wettkämpfer vor dem *SHU-SHIN* und gehen in ihre Startposition. Diese kann in der *SHIZEN-TAI*-Position erfolgen, oder in der *SEIZA*-Position. Mit der ersten Bewegung der Kämpfer, beginnt die Zeitmessung und wird durch den *SHU-SHIN* mit einer erhobenen weißen Flagge angezeigt. Die Wettkämpfer müssen nach ihrer Demonstration in ihre Ausgangslage zurückkehren, erst dann wird die Zeitmessung gestoppt, was ebenfalls mit einer weißen Flagge vom *SHU-SHIN* angezeigt wird. Die Wettkämpfer verbeugen sich erneut voreinander und dann vor dem *SHU-SHIN*. Durch die Kampfrichter wird das *ENBU*-Punkteformular für die Bewertung verwendet.

Während der *ENBU*-Demonstration müssen folgende Elemente vorhanden sein:

- *TODOME-WAZA* am Ende der Demonstration als letzte Technik
- Aufführung von Offensiv-Techniken durch den Angreifer (*CHOKU-ZUKI*, *MAE-GERI*, *MAWASHI-GERI*, *USHIRO-GERI*)
- Erste Technik des Verteidigers muss eine Abwehr- oder Ausweichtechnik sein

Wurftechniken, Greiftechniken und balancebrechende Techniken sind erlaubt.

Bewertungskriterien

Folgende Bewertungskriterien werden berücksichtigt:

- korrekte Ausführung der Techniken
- gutes Distanzverhalten und dynamischer Ablauf der Techniken/Kombinationen
- Demonstration von Budo
- realistische Choreographie
- *TODOME-WAZA* demonstrieren (bei Mix-Team durch die Frau demonstriert)

Strafpunkte

Folgende Strafpunkte führen zu einer Senkung der Bewertung:

- Zeitfehler (für alle 5 Sekunden)
- fehlende Offensiv-Techniken des Angreifers
- Zögern
- fehlendes *TODOME*
- NUKE (am Ziel vorbei) bei Offensiv-Techniken
- vorzeitiges *TODOME* beim Verteidiger
- fehlende Verteidigung beim Verteidiger (ignorieren des Angriffs)
- Fingerstiche in die Augen
- der Verteidiger führt vor dem Angreifer einer Technik (Greifen, Werfen, etc..) aus
- *JO-GAI* (verlassen der Wettkampffläche)
- *TODOME* vom Mann gegen die Frau
- Angreifer als Frau
- Etiquette (vergessenes Verbeugen)
- Positionsfehler (Wettkämpfer stehen nicht in ihrer Ausgangsposition)

15. Sonstiges

Wettkampfkleidung

Wettkämpfer müssen einen weißen, unverzierten Karate-Gi tragen. Auf dem Gi darf nur das Herstelleretikett getragen werden. Ein Vereinsabzeichen (maximal 10 cm Durchmesser) ist erlaubt. Nationalabzeichen dürfen nur auf internationalen Turnieren getragen werden.

Die Jacke muss mindestens so lang sein, dass sie bei umbundenem Gürtel die Hüften bedeckt, sie darf aber höchstens drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Frauen dürfen ein weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht über das Handgelenk hinaus reichen, müssen aber mindestens die Hälfte des

Unterarmes bedecken. Ärmel und Hosenbeine dürfen nicht aufgekrempt sein. Die Hose darf nicht wesentlich über die Knöchel reichen, müssen aber mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.

Die Haare müssen so getragen werden, dass der Wettkämpfer in der Sicht nicht behindert wird. Dazu verwendete Hilfsmittel (Haarband, Haargummi, Haarnetz) müssen unauffällig gefärbt sein, dürfen das Sichtfeld nicht einschränken und die Ohren nicht bedecken.

Metallische Gegenstände (Ringe, Ketten, Ohr und Nasenstecker, Haarspangen usw.) sowie Bänder oder Uhren und andere, nicht zur Bekleidung gehörende Gegenstände, von denen eine Verletzungsgefahr ausgehen kann, sind verboten. Wettkämpfer müssen saubere, kurze Fingernägel haben. Metallische Zahnsparren müssen durch den Kampfrichter und den offiziellen Arzt genehmigt werden.

Das Tragen von Brillen, auch Sportbrillen, ist verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Gefahr getragen werden.

Vom Wettkampfarzt auf Grund von Verletzungen am Wettkampftag angelegte Bandagen und Verbände bedürfen der Genehmigung der Wettkampfleitung.

Schutzausrüstung

Ab dem *JYU-KUMITE* ist folgende Schutzausrüstung Pflicht:

- Handschuhe ohne Polster nach den Richtlinien der ITKF
- weißer oder transparenter Zahnschutz
- Tiefschutz (Jungen, Herren)
- Brustschutz (Mädchen, Frauen)
- Faustschützer können durch die Veranstalter vorgeschrieben werden. Sonstige Schützer (Ellenbogen oder Schienbeinschützer) sind nicht erlaubt.

Kampfrichterbekleidung

Die offizielle Kampfrichterbekleidung setzt sich zusammen aus einem weißen Karate-Gi und einem schwarzen *HAKAMA*. Die Kampfrichter betreten die Kampffläche barfuß. Jeder Kampfrichter trägt Schreibzeug und eine Trillerpfeife an einem einfarbigen Band bei sich. Das Tragen von Uhren und Schmuck ist nicht gestattet.

16. Anlagen

Gruppeneinteilung

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:

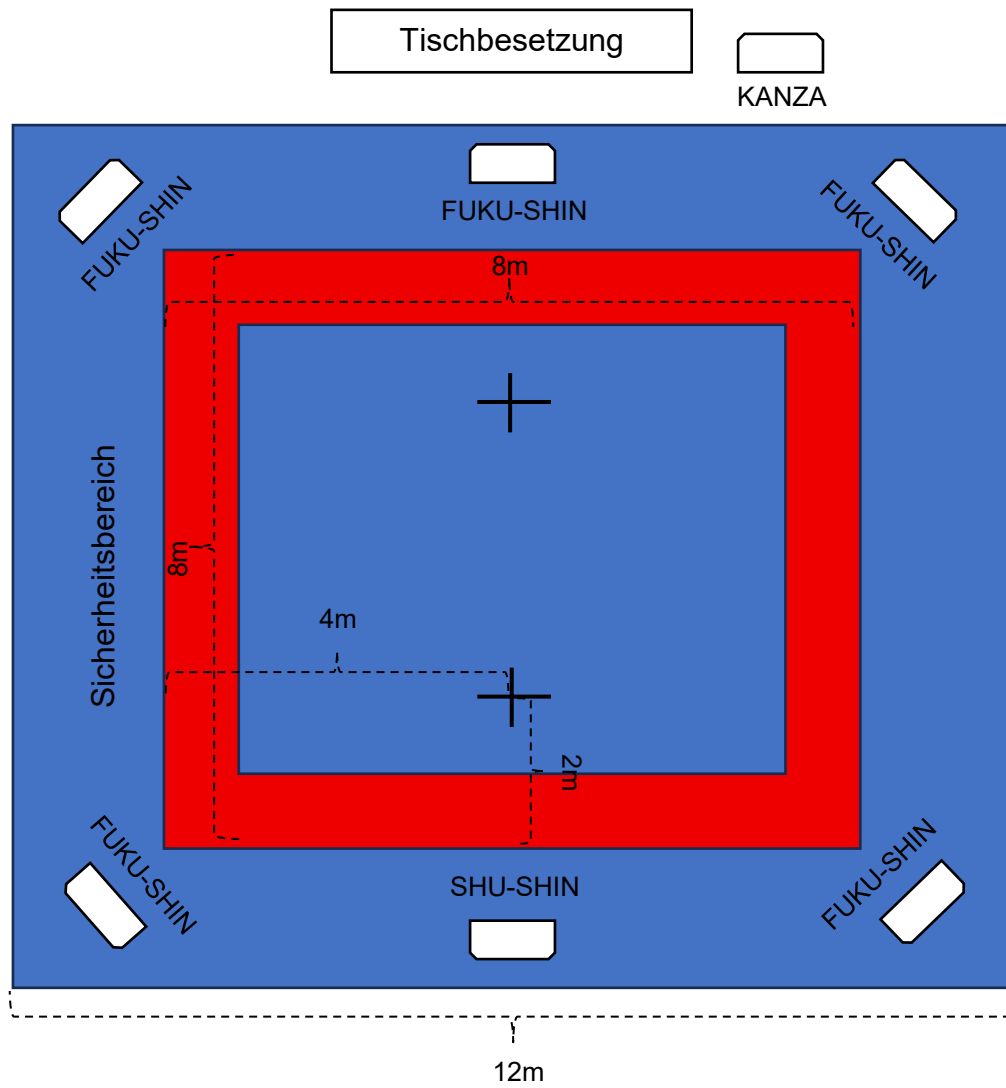
F1	Dan	14-15 Jahre m/w*
F2	Dan	16-17 Jahre m/w*
F3	3. Kyu - Dan	18-20 Jahre m/w*
F4	3. Kyu - Dan	21-49 Jahre m/w*

Gruppe G:

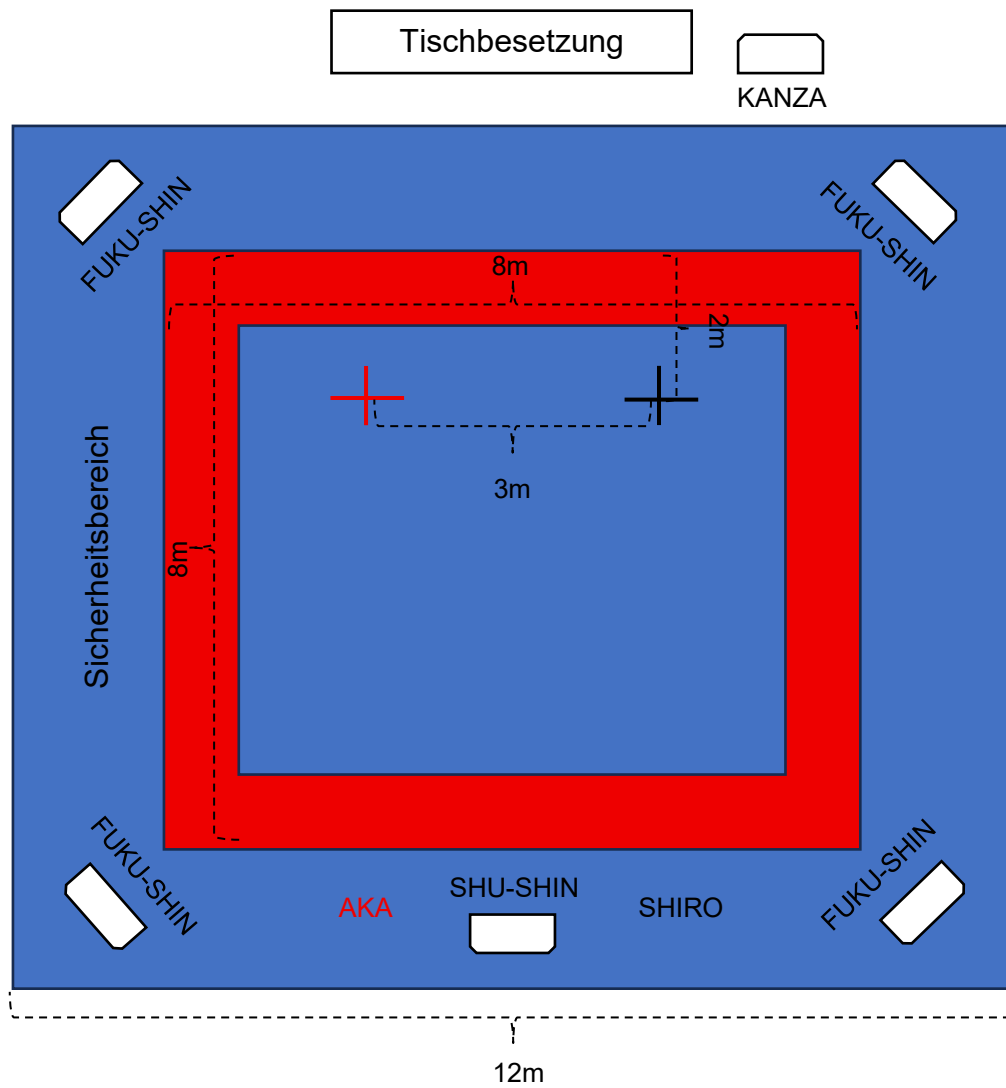
G1	10.- 7. Kyu (weiß- orange)	über 40 Jahre m/w*
G2	6. - 4. Kyu (grün-violette)	über 40 Jahre m/w*
G3	3. Kyu – Dan	+ 50 Jahre m/w*

Es darf kein Athlet in zwei Altersklassen / Gürtelfarben starten.

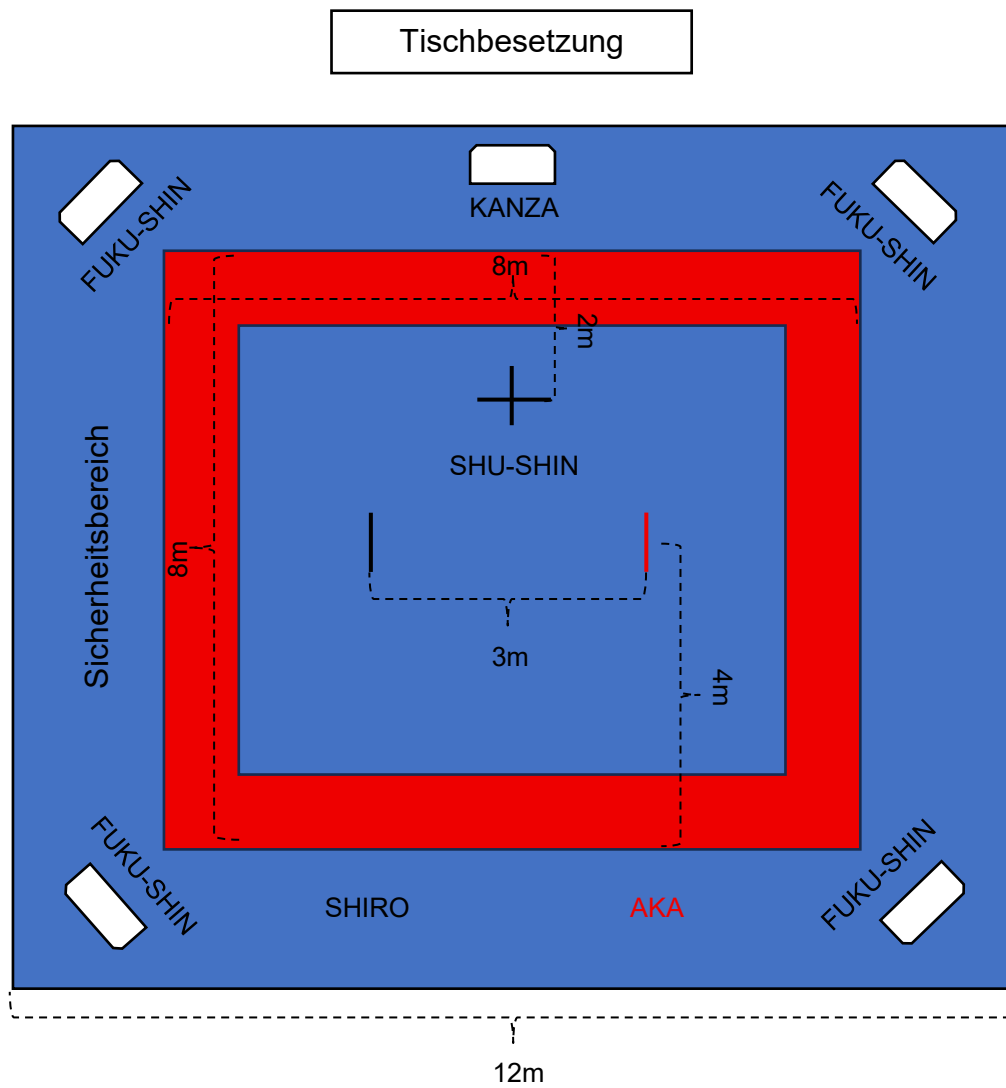
Aufbau einer KATA-Wettkampffläche



Aufbau einer *KITE*-Kampffläche



Aufbau einer *KUMITE*-Kampffläche



KUMITE SHU-SHIN Begriffe und Signale

Bezeichnung	Bedeutung	Ausführung
<i>AI-UCHI</i>	Simultaner Angriff	Arme vor und parallel zum Körper, Ellenbogen sind gebeugt, die Fäuste stoßen fast aufeinander
<i>AKA (SHIRO) NO-KACHI</i>	Erklärung des Siegers, auch möglich, wenn der Gegner wegen <i>SHI-KKAKU</i> , <i>KI-KEN</i> , etc... nicht weiterkämpfen kann	A: Erklärung der Handzeichen B: selbe Ausführung wie bei <i>IPPON</i>
<i>ATE</i>	Kontakt	Die Faust berührt eine Seite des Gesichts
<i>ATO</i>	Technik nach <i>YAME</i>	Beide Arme mit gebeugten Ellenbogen und offenen Hände seitlich Höhe Kopf führen
<i>AWASATE, IPPON</i>	Zwei <i>WAZA-ARI</i> erklären einen Punkt (8)	A: Anzeigen eines weiteren <i>WAZA-ARI'S</i> B: Selbe Signal wie dann bei <i>IPPON</i>
<i>CHUI</i>	Bestrafung (4)	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Handzeichen erklären die Grund der Bestrafung (<i>ATE</i> , etc...) C: Zeigefinger zeigt auf Höhe Brust
<i>CHUI MU-SHI</i>	Ignorieren des <i>SHU-SHIN'S</i>	Offene Hände verbergen die Ohren
<i>DOCTOR</i>	Arzt wird benötigt	Beide Arme über den Kopf kreuzen, verbaler Ruf: „Doktor“
<i>DOCTOR'S STOP</i>	Wettkämpfer ist aufgrund von Verletzungen nicht mehr in der Lage an dem Wettkampf teilzunehmen	Eine Hand vertikal, eine Hand horizontal wie ein Kreuz vor die Brust führen, die horizontale Hand dann zur Seite nach unten führen
<i>DOJI</i>	Zeichen für Aktion gleichzeitig mit Ende der Zeit, <i>JO-GAI</i> , <i>TEN-TO</i>	Beide Hände mit gestreckten Armen zusammenklatschen
<i>FU-KEI</i>	Schlechtes Benehmen	Offene Hand nach vorne gestreckt, die Hand von einer Seite zur anderen Seite bewegen
<i>FUKU-SHIN</i>	Ruf eines einzelnen Kampfrichters	A: Mit dem Finger auf den Kampfrichter zeigen B: Offener Hand zu sich führen, Ellenbogen dabei gebeugt
<i>FUKU-SHIN, SHU-GO</i>	Zusammenruf der Kampfrichter	Die Arme mit offenen Händen von der Mitte nach Außen führen, die Ellenbogen zusammenbeugen und dann zu sich zum Kopf führen
<i>FURI-GERI</i>	Geschwungene Tritttechnik	Faust nach vorne gerichtet, dann nach oben schwingen

Bezeichnung	Bedeutung	Ausführung
<i>FURI-UCHI</i>	Geschwungene Armtechnik	Faust nach vorne gerichtet, dann zur Seite schwingen
<i>FU-TEKI</i>	Falsch genutzte Technik	Offene Hand auf die andere legen
<i>HAN-SOKU</i>	Bestrafung die zur Disqualifikation für den Kampf führt	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Handzeichen erklären die Grund der Bestrafung (<i>ATE</i> ,etc...) C: Zeigefinger zeigt zum Gesicht
<i>HAN-TEI</i>	Urteil	A: Ein langer Pfiff, gefolgt von einem einzelnen scharfen Pfiff, um Urteile anzufordern B: Ein kurzer Pfiff, um die Fahnen zu senken
<i>HAYAI</i>	Schnellere Technik	A: Arm mit gebeugten Ellenbogen (rechter Winkel) und offener Hand nach oben zeigen B: Anderer Arm symbolisiert die schnellere Technik und tippt mit den Fingerspitzen an den Ellenbogen, im rechten Winkel zum vertikalen Arm
<i>HIKI-WAKE</i>	Unentschieden	Beide Arme mit offenen Hände überkreuzt zur Brust führen, dann zur Seite auseinanderführen
<i>IPPON</i>	Ganzer Punkt (10)	A: Offene Hand mit gebeugten Ellenbogen in Richtung des Kämpfers zeigen, welcher den Punkt gemacht hat B: Hand signalisiert die Punkttechnik C: Hand von der entgegengesetzten Hüfte ausholen und zur Seite Höhe <i>JO-DAN</i> führen
<i>AKA (SHIRO) JO-GAI</i>	Wettkämpfer befinden sich außerhalb der Kampffläche	Mit dem Finger auf die Wettkampfbegrenzung zeigen
<i>JO-GAI IKKAI</i>	Bestrafung des 1. <i>JO-GAI</i>	A: Ausführung wie <i>JO-GAI</i> B: Zeigefinger zum Wettkämpfer erhoben zur Bestrafung
<i>JO-GAI NIKAI</i>	Bestrafung des 2. <i>JO-GAI</i>	A: Ausführung wie <i>JO-GAI</i> B: Zeigefinger und Mittelfinger zum Wettkämpfer erhoben zur Bestrafung
<i>KEI-KOKU</i>	Bestrafung (2)	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Handzeichen erklären die Grund der Bestrafung (<i>ATE</i> ,etc...) C: Zeigefinger zeigt auf Höhe Hüfte
<i>KETTEI-SEN, HAJIME</i>	Entscheidungskampf (Wiederholungskampf)	Verbal ohne Handignal

Bezeichnung	Bedeutung	Ausführung
<i>KI-KEN</i>	Aufgabe des Wettkämpfers	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Beide Handflächen nach vorne geöffnet, die Ellenbogen sind gebeugt, die Hände seitlich Höhe Kopf halten
<i>KIA-TSU</i>	Fehlenden Druck zum Boden	Beide Hände parallel (oben/unten) vor dem Bauch halten und dann simultan nach unten führen
<i>KIN-SHI</i>	Verbotene Technik, verbotene / gefährliche Trefferfläche	Offene Hand, mit den Fingern zur eigenen Kehle führen
<i>MA-AI CHIKAMA</i>	Abstand zu gering	Arme in einen Schulterbreiten Abstand nach vorne gestreckt, dann auf bis zu 15cm zusammenführen
<i>MA-AI TOH-MA</i>	Abstand zu weit auseinander	Arme in einen Schulterbreiten Abstand nach vorne gestreckt, dann nach außen führen
<i>MO-DA</i>	Unkontrollierte Technik	Eine Hand vor die Augen halten, mit der anderen Hand einen Faustschlag nach vorne Höhe Bauch
<i>MOTONO-ICHI</i>	Anweisung an die Wettkämpfer auf ihre Position zu gehen	Arme leicht nach unten gehalten, die Zeigefinger zeigen auf die Positionen
<i>MU-NO</i>	Fehlende Wettkampffähigkeit	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Arme mit offenen Händen werden vor der Brust gekreuzt (X)
<i>MU-SHI</i>	Ignorieren des Gegners	Mit einer Hand die Augen verbergen
<i>NIGE (UCHI, ATE, GERI)</i>	Beim Ausführung der Technik, bewegt sich der Körper nach hinten	Ein Arm schwingt einmal seitlich vom Körper nach vorne und dann nach hinten
<i>NUKE</i>	Außerhalb des Ziels	Arm im rechten Winkel, Faust schwingt am Bauch entlang
<i>OSHI</i>	Geschobene Technik	Offene Hand (Finger nach oben gerichtet) nach vorne schieben
<i>OSOI</i>	schlechtes Zeitgefühl	Arme, parallel vor dem Körper haltend, dann eine schnellen Kreisbewegung ausführen
<i>SAI-SHINPAN</i>	Erklärung des <i>SHU-SHIN</i>	A: Mehrere kurze Piffe mit der Pfeife B: Rechte Hand auf die linke Brust legen C: Erklärung durch Handzeichen D: Beurteilung durch Handzeichen E: Ein langer Pfiff, gefolgt von einem scharfen kurzen Pfiff F: Nach Bestätigung der Entscheidung, kurzer Pfiff, dann die Fahnen senken lassen

Bezeichnung	Bedeutung	Ausführung
<i>SHIBARAKU</i>	Information an die Wettkämpfer, dass die letzten 30s vom Kampf laufen	Verbal, ohne Handsignal
<i>SHI-KKAKU</i>	Disqualifikation für den gesamten Wettkampf	A: Offene Hand zum Wettkämpfer gerichtet B: Handzeichen erklären die Grund der Bestrafung (<i>ATE</i> , etc...) C: Zeigefinger zeigt über den Kopf nach hinten
<i>SHOBU-IPPON, HAJIME</i>	Beginn des Kampfes	Verbal ohne Handsignale
<i>SNAP BACK</i>	Schnelles Zurückziehen der Technik ohne Kontraktion der Muskeln	Faust nach vorne gerichtet, dann zurück zur Hüfte ziehen
<i>SORE-MADE</i>	Kampfende	Arm gerade ausgestreckt, offene Handfläche nach vorne
<i>TACHI</i>	Schlechter Stand	Fingerberührung vor der Brust in einer Triangel Form
<i>TEN-TO SAGARU</i>	Fall eines Wettkämpfers, gefolgt mit einer Bestrafung an der Wettkampflinie	A: Zeigefinger auf den Wettkämpfer zeigen, gefolgt von einer großen vollständigen Kreisbewegung und dann zum Boden führen B: Mit dem Zeigefinger zur hinteren Begrenzungslinie zeigen
<i>TORA-NAI</i>	Keine Wertung	Arme gerade vor dem Körper ausgestreckt, dann eine Kreuzbewegung
<i>TSUKA-MI</i>	Greifen / Festhalten	Offene Hand vor dem Körper halten und dann zur Faust ballen
<i>TSUZUKETE, HAJIME</i>	Der Kampf wird weitergeführt	Arme vollständig seitlich nach außen gestreckt, mit offener Handfläche die Hände zusammenführen, ohne dass sie sich berühren
<i>UKE</i>	Geblockte Technik	A: Ein Arm vertikal vor der Brust (Kämpfer der die Technik geblockt hat) B: Anderer Arm kreuzt den vertikalen Arm
<i>WAZA-ARI</i>	Halber Punkt (4)	A: Offene Hand mit gebeugten Ellenbogen in Richtung des Kämpfers zeigen, welcher den Punkt gemacht hat B: Hand signalisiert die Punkttechnik C: Hand von der entgegengesetzten Schulter ausholen und zur Seite Höhe <i>CHU-DAN</i> führen

Bezeichnung	Bedeutung	Ausführung
<i>YAME</i>	vorrübergehende Unterbrechung	Eine Hand über den Kopf gehalten, dann Handfläche seitlich mit einem Zug zur Hüfte führen
<i>YOSHI</i>	Gutes Zeitgefühl, trotz nicht optimaler Technik	Mit der offenen Hand eine Kreisbewegung vor dem Bauch machen
<i>YOWAI</i>	Zu schwache Technik	Arm gerade vor dem Körper ausgestreckt, mit Handfläche nach unten zur Hüfte führen

KUMITE FUKU-SHIN Signale

Bezeichnung	Ausführung
<i>AKA (SHIRO) NO KACHI</i>	Selbe Ausführung wie bei <i>IPPON</i> , ohne Pfiff
<i>AI-UCHI</i>	Beide Flaggen vor den Körper halten, die Ellenbogen sind gebeugt, die Spitzen der Flaggen berühren sich
<i>ATE</i>	Entsprechende Flagge mit der Spitze an die Kopfseite halten
<i>ATO</i>	Beide Flaggen mit gebeugten Ellenbogen nach oben zum Kopf
<i>CHUI MU-SHI</i>	Beide Flaggen zu den Ohren führen
<i>DOJI</i>	Beide Flaggen in Schulterhöhe nach vorne strecken und dann zusammenklatschen
<i>DOKTOR</i>	Flaggen über den Kopf kreuzen
<i>FU-KEI</i>	Die entsprechende Flagge nach vorne richten mit der Spitze nach oben und dann von Seite zur Seite schwingen
<i>FURI-GERI</i>	Die entsprechende Flagge nach vorne strecken und dann von dem tiefsten Punkt zum höchsten Punkt führen
<i>FURI-UCHI</i>	Die entsprechende Flagge nach vorne strecken und dann zur Seite, parallel zum Boden, bewegen
<i>FU-TEKI</i>	Entsprechende Flagge auf die andere Flagge tippen (mit gestreckten Armen)
<i>HAYAI</i>	A: Eine Flagge vertikal mit der Spitze nach oben zeigen, der Ellenbogen ist dabei gebeugt B: Die andere Flagge horizontal mit der Spitze die andere Flagge berühren (rechter Winkel)
<i>HIKI-WAKE</i>	Beide Flaggen werden überkreuzt über den Kopf gehalten
<i>IPPON</i>	Flagge in Richtung des entsprechenden Wettkämpfers zur Seite Führen, über die Schulter, mit einem scharfen Pfiff
<i>JO-GAI</i>	Scharfer Pfiff, die entsprechende Flagge auf die Außenlinie zeigen
<i>KIA-TSU</i>	A: Beide Flaggen parallel vor den Körper halten (oben/unten) B: Flagge die die Technik ausgeführt hat, schlägt auf die andere Flagge
<i>KIN-SHI</i>	Spitze der entsprechenden Flagge zur Kehle zeigen

Bezeichnung	Ausführung
<i>MA-AI CHIKA-MA</i>	Beide Flaggen gestreckt nach vorne (schulterbreiter Abstand), dann die Flaggen bis zu 15cm zusammenführen
<i>MA-AI THO-MA</i>	Beide Flaggen gestreckt nach vorne (schulterbreiter Abstand), dann die Flaggen nach außen führen
<i>MIE-NAI</i>	Beide Flaggen überkreuzt vor die Augen halten
<i>MO-DA</i>	Eine Flagge vor die Augen halten, die andere Flagge nach vorne Höhe Bauch stoßen
<i>MU-NO</i>	Beide Flaggen überkreuzt vor die Brust halten
<i>MU-SHI</i>	Entsprechende Flagge vor die Augen halten
<i>NIGE</i>	Entsprechende Flagge nach vorne strecken und dann über die Schulter führen
<i>NU-KE</i>	Entsprechende Flagge im rechten Winkel vor dem Bauch entlang führen
<i>OSHI</i>	Die entsprechende Flagge mit der Spitze nach oben zeigend vom Körper nach vorne schieben
<i>OSOI</i>	Beide Flaggen vorne parallel vor den Körper halten (oben / unten) und dann kreisen lassen
<i>SIGNAL FÜR NOTFÄLLE</i>	Mehrere aufeinanderfolgende scharfe Pfiffe, die entsprechende Flagge über den Kopf kreisen
<i>SNAP-BACK</i>	Entsprechende Flagge bewegt sich von der Hüfte vor und zurück (Schlagtechnik)
<i>TACHI</i>	Beide Flaggen berühren sich mit der Spitze vor dem Körper in einer Triangel Form
<i>TEKI-KAKU (nicht gesehene Technik macht eine Punkt)</i>	Selbe Ausführung wie bei <i>WAZA-ARI</i> , die andere Flagge verdeckt die Augen
<i>TEN-TO</i>	Scharfer Pfiff, die entsprechende Flagge nach vorne gerichtet und dann eine Kreisbewegung nach unten ausführen
<i>TORA-NAI</i>	Beide Flaggen auf Kniehöhe übereinander kreuzen und wieder auseinander bringen
<i>TSUKA-MI</i>	Beide Flaggen werden in einer Hand gehalten, die andere Hand umschließt die Fahnen
<i>UKE</i>	A: Eine Flagge (geblockt) nach oben zeigen, den Ellenbogen dazu angewinkelt B: Die andere Flagge kreuzt die nach oben zeigende Flagge (Technik die geblockt wurde)
<i>WAZA-ARI</i>	Flagge in Richtung des entsprechenden Wettkämpfers zur Seite Führen, parallel zum Boden, mit einem scharfen Pfiff
<i>YOSHI</i>	Die entsprechende Flagge vor dem Körper halten und dann eine Kreisbewegung ausführen
<i>YOWAI</i>	Arm mit entsprechender Flagge gestreckt nach vorne und dann zum Knie führen

Tabelle Strafverhalten bei Kontakt

Umstand/Situation		Schwere des Kontakts	
A	Gegner bewegt sich in Richtung des Technik (DE-AI) → I ←	1	<u>Geringfügig</u> - keine Verletzung
B	Gegner hält seine Position (stehend) └ ←	2	<u>Leicht</u> - leichte Verletzung / leichter Körperschock / leichte Rötung
C	Gegner bewegt sich von der Technik weg ← I ←	3	<u>Mittel</u> - Verletzungen / Körperschock / leichte Blutungen, Prellungen
		4	<u>Schwer</u> - schwere Verletzungen / schwerer Körperschock / Brüche, KO

Umstand und schwere des Kontakts	Bestrafung
A-1	Keine Bestrafung, Punktvergabe möglich
A-2	Keine Bestrafung, Punktvergabe möglich
A-3	<i>KEI-KOKU</i>
A-4	<i>HAN-SOKU</i>
B-1	Keine Bestrafung, Punktvergabe möglich
B-2	<i>KEI-KOKU</i>
B-3	<i>CHUI</i>
B-4	<i>HAN-SOKU</i>
C-1	Keine Bestrafung, Punktvergabe möglich
C-2	<i>CHUI</i>
C-3	<i>HAN-SOKU</i>
C-4	<i>HAN-SOKU</i>

KATA Punkteformular



Kata Punkteformular / Kata Scoring Form

Kampfrichter-Nr. / Judge's No. _____

Men's _____ Women's _____ Individual _____ Synchronized / _____ Elimination (1, 2, 3, 4, 5) _____ Finale

Athlete's Team No. _____ Name of Kata _____

Basis Punkte / basic points

Überblick / Overview	sehr schlecht/ very bad	schlecht/ bad	mangelhaft/ poor	etwas schlechter/ below ave.	durchschnittlich/ ave.	Etwas besser/ above ave.	gut/ good	Sehr gut/ very good	exzellent/ excel	Punkte/ Score
	5,1 ↓ ()	5,2 5,3 5,4 5,5	5,6 5,7 5,8 5,9	6,0 6,1 6,2 6,3	6,4 6,5 6,6 6,7	6,8 6,9 7,0 7,1	7,2 7,3 7,4 7,5	7,6 7,7 7,8 7,9	8,0	(+)
Anpassung / Adjustment	v. Überblick / from overview		schlecht / bad	etwas schlechter/ slightly worse	gleich / same	etwas besser / slightly better	gut / good	Sehr gut/ very good		
	Körperdynamik/ body dynamics		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3		
	Kraft / power		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3		
	Form		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3		
	Übergänge / transition		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3		
	Zwischensumme der Anpassungspunkte / sub-total adjustment									(+/-)

Zusatzpunkte /
skill points

Zwischensumme der Basispunkte / sub-total of basic points (elimination) (1) +/- (2)										(+)
Haupteindruck / mastery impression	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2		(+)
Zwischensumme der Basis- und Zusatzpunkte / sub-total of basic (3) + skill (4) point (final)										(+)

Strafpunkte / penalty points

Zögern / hesitation			X 0,1	
Balanceverlust / loss of balance	A. in place x 0,1	B. moving (1/2 step)	X 0,3	
	C. falling x 0,5	D. complete fall	X 1,0	
Endpunkte / position	A. 1/4 step		X 0,1	
	B. 30°		X 0,2	
Etikette / etiquette	A. Verbeugung vergessen / forgotten bow		X 0,2	
	B. Einstellung / attitude mangelhaft / poor X 0,3 schlecht / bad		X 0,5	
Synchronisation	A. etwas asynchron / slightly off		X 0,1	
	B. asynchron / off		X 0,3	
	C. sehr asynchron / extremely off		X 1,0	
Zwischensumme der Strafpunkte / sub-total of penalty points				(-)
Endpunkte / final score				
Vorrunde / Elimination (3) - (6) Finale / final (5) - (6)				

Unterschrift Kampfrichter /
Signature of judge

KATA-TEAM-BUNKAI Punkteformular



Synchronized Kata Application Scoring Form

Team No. _____ Mens _____ Women's _____ Kampfrichternr. / Judge's No. _____

Applications points

Überblick / Overview	sehr schlecht / very bad	schlecht / bad	mangelhaft / poor	etwas schlechter / below avg.	durchschnittlich / avg.	etwas besser / above avg.	gut / good	sehr gut / very good	exzellent / excellent	Punkte / Score
	4,3 ↓ ()	4,4 4,5 4,6 4,7 4,8 4,9 5 5,1	5,2 5,3 5,4 5,5 5,6 5,7 5,8 5,9	6 6,1 6,2 6,3 6,4 6,5 6,6 6,7	6,8 6,9 7 7,1 7,2 7,3 7,4 7,5	7,6 7,7 7,8 7,9 8 8,1 8,2 8,3 8,4	8,4 8,5 8,6 8,7 8,8 8,9 9 9,1	9,2 9,3 9,4 9,5 9,6 9,7 9,8 9,9	10	(+)
Anpassung / Adjustment	v. Überblick / from overview		schlecht / bad	etwas schlechter / slightly worse	gleich / same	etwas besser / slightly better	gut / good	sehr gut / very good		
	Kata		-0,3 / -0,4	-0,1 / -0,2	0	+0,1 / +0,2	+0,3 / +0,4	+0,5 / +0,6		
	Application of technique		-0,3 / -0,4	-0,1 / -0,2	0	+0,1 / +0,2	+0,3 / +0,4	+0,5 / +0,6		
	Timing / Maai		-0,3 / -0,4	-0,1 / -0,2	0	+0,1 / +0,2	+0,3 / +0,4	+0,5 / +0,6		
	Choreography		-0,3 / -0,4	-0,1 / -0,2	0	+0,1 / +0,2	+0,3 / +0,4	+0,5 / +0,6		
Zwischensumme der Anpassungspunkte / sub-total adjustment									(+/-)	

Zwischensumme der Applikationspunkte / sub-total of synchronized kata application

(1) +/- (2)

(+)

Fehlerpunkte / penalty points

Zögern / Hesitation			☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,1	
Balanceverlust / Loss of balance	A. im Platz / in place ☐ ☐ X 0,1	B. in der Bewegung / moving ☐ X 0,3		
	B. im Fallen / falling ☐ X 0,5	D. kompletter Fall / complete fall ☐ X 1,0		
Anwendungsfehler / Error of application	A. Angriff / offence		- weniger oder mehr Angriffe als erlaubt / - fewer or more attacks than allowed	☐ X 0,5
	B. Angriff / offence		- kein Doppelantritt - no 2 person attack	☐ X 0,5
	C. Verteidigung / defense		- 1. Katatechnik ist nicht wie im Original - 1. technique has difference(s)	☐ X 0,3
	D. Verteidigung / defense		- verschieden Techniken - different technique(s)	☐ X 0,3
	E. Position / position		1/4 step ☐ ☐ X 0,1 30° ☐ ☐ X 0,3	
Unrealistic technique			☐ X 0,2	
Etiquette	A. vergessene Verbeugung / forgot to bow			
	B. Attitude		poor ☐ ☐ X 0,3	bad ☐ ☐ X 0,5

Zwischensumme der Fehlerpunkte / sub-total of penalty points

(-)

Finalpunkte / final score (3) + (4)

Unterschrift des Kampfrichter /
signature of judge

KITE Punkteformular



KI-TEI Punkteformular / KI-TEI Scoring Form

Elimination (1, 2, 3, 4, 5) _____ Männer/men's _____ Frauen/women's _____

AKA (RED) Athleten Nr. _____

Shiro (WHITE) Athleten Nr. _____

Kampfgerichterr./ Judge's No _____

Kata _____

Überblick / overview	mangelhaft/ poor	leicht schlecht / below ave.	mittel / ave.	leicht gut / above ave.	gut / good	sehr gut / very good	Punkte / score
1	4.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	5.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	6.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	7.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	8.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	9.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	(+)
	v. Überblick / from overview	leicht schlecht / slightly worse	gleich / same	leicht gut / slightly better			
	Körperbewegung / body dynamic	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Kraft / power	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Form	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Übergänge / transition	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Beherrschung / mastery	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			

Anpassung / adjustment

Überblick / overview

Zögern / Hesitation	Balanceverlust / loss of balance	Endpunkt / position	Fehler / mistake	Verhalten / etiquette
1	A. in place B. moving C. falling	X 0.1 X 0.3 X 0.5	X 0.1 =	X 0.2 X 0.3 X 0.5
=		X 0.1 =	X 0.1 =	=

Strafe / penalty

Endpunkte / final score

3 - 4

Aka (red)

Gewinner / winner

Überblick / overview	mangelhaft/ poor	leicht schlecht / below ave.	mittel / ave.	leicht gut / above ave.	gut / good	sehr gut / very good	Punkte / score
1	4.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	5.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	6.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	7.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	8.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	9.0 .1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9	(+)
	v. Überblick / from overview	leicht schlecht / slightly worse	gleich / same	leicht gut / slightly better			
	Körperbewegung / body dynamic	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Kraft / power	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Form	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Übergänge / transition	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			
	Beherrschung / mastery	- 0.1 / - 0.2	0	+0.1 / +0.2			

Anpassung / adjustment

Überblick / overview

Zögern / Hesitation	Balanceverlust / loss of balance	Endpunkt / position	Fehler / mistake	Verhalten / etiquette
2	A. in place B. moving C. falling	X 0.1 X 0.3 X 0.5	X 0.1 =	X 0.2 X 0.3 X 0.5
=		X 0.1 =	X 0.1 =	=

Strafe / penalty

Endpunkte / final score

3 - 4

Shiro (white)

Signature of judge

ENBU Punkteformular



En-bu Punkteformular / En-bu scoring form

Teamnr. _____ M/M _____ M/W _____ Elimination (1, 2, 3, 4, 5,) Finale /final _____ Kampfrichter-Nr. / judge's no. _____

Basis Punkte / basic points	Überblick / Overview	sehr schlecht / very bad	schlecht / bad	mangelhaft / poor	etwas schlechter / below ave.	durchschnittlich / ave.	etwas besser /above ave.	gut / good	sehr gut / very good	exzellent/ excol	Punkte / Score	①
		5,1	5,2	5,6	6	6,4	6,8	7,2	7,6	8,0	(*)	
		↓	5,3	5,7	6,1	6,5	6,9	7,3	7,7			
			5,4	5,8	6,2	6,6	7	7,4	7,8			
			()	5,5	5,9	6,3	6,7	7,1	7,5	7,9		
Anpassung / Adjustment	v. Überblick / from overview	schlecht / bad	etwas schlechter / below ave.		etwas besser /above ave.	gut / good						②
	Technique	(-) 0,2	(-) 0,1		(+) 0,1	(+) 0,2						
	Timing / Maai	(-) 0,2	(-) 0,1		(+) 0,1	(+) 0,2						
	Budo Aspect	(-) 0,2	(-) 0,1		(+) 0,1	(+) 0,2						
	Choreography	(-) 0,2	(-) 0,1		(+) 0,1	(+) 0,2						
Zwischensumme der Anpassungspunkte / sub-total adjustment										(+/-)	③	
Zwischensumme der Basispunkte / sub-total of basic points (elimination) ① +/- ②											(*)	④
Zusatzpunkte / skill points	Hauptindruck / mastery impression	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2	(*)	⑤	
	Zwischensumme der Basis- und Zusatzpunkte / sub-total of basic ③ + skill ④ point (final)										(*)	⑥
Strafpunkte	fehlende Basistechniken / missing basic techniks	☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Zeit zu Ende / time over	☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2 per 5 seconds										
	Zögern, Unterbrechung / hesitation	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	kein Todome (Finale) / no todome	☐ X 0,5										
	Angriff am Ziel vorbei / offense- off target	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Verteidigung / defense	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Todome am Ziel vorbei / todome missing the target	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	verfehlte Defensivtechniken / missing defense technic	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Fingerspitzen im Auge / fingertips in the Eye	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Verteidigung - Greifen, Clinch (unnötig) / defense - grab, clinch (unnecessary)	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Jogai	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Todome vom Mann zur Frau / todome by male to female	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Offensive von einer Frau / offensive by female	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	keine Verbeugung / no bowing	☐ ☐ ☐ ☐ X 0,2										
	Position, Richtung / position, direction	X ☐ 1/2 step / X ☐ per 30° X 0,2										
Zwischensumme der Strafpunkte / sub-total of penalty points											(*)	⑦
Endpunkte / final score Vorrunde / elimination ③ - ⑥ Finale / final ⑤ - ⑥												

Unterschrift des Kampfrichter /
signature of judge