



WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 3.1 – ÜBERARBEITET August 2010
Version 4.0 – ÜBERARBEITET März 2013
Version 4.1 – ÜBERARBEITET März 2014
Version 4.2 – ÜBERARBEITET Oktober 2015
Version 4.3 – ÜBERARBEITET Jänner 2017

Kapitel 10: Kumite



Partner Of:



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
World Martial Arts Committee

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 10- Kumite	5
1. Beschreibung	5
2. Altersklassen	5
3. Uniform	6
4. Ablauf	7
5. Kampffläche	8
6. Betreten & Verlassen der Wettkampffläche	9
7. Wettkampfdauer	9
8. Erzielen einer Wertung	9
9. Entscheidungskriterien	11
10. Verbotene Handlungen	12
11. Strafen	14
12. Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes	15
13. Protest	16
14. Die Kampfrichter-Kommission:	16
15. Organisation von Kunitewettkämpfen	18
Anhang I - Kampfrichterkommandos	19
Anhang II - Kampfrichtergesten	20

Einleitung:

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WMAC – Amateur - Wettkampfregele. Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitglieder. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch, falls erforderlich, in Betracht gezogen werden. Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle englische Version. Ohne spezielle schriftliche Genehmigung des WMAC oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, herausgegeben noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung. Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des WMAC als PDF geladen werden.

NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE

Internationale Regeln & Richtlinien



Jänner 2017

Lieber Leser,

wir sind sehr erfreut, die Version 4.2 unserer Regeln und Richtlinien des World Martial Arts Committee zu veröffentlichen. Dies ist definitiv das ausführlichste Wettkampfturnier - Regelwerk, das heutzutage erhältlich ist und wir sind stolz, es für Ihren Gebrauch zu veröffentlichen. Dies wurde ausschließlich durch harte Arbeit und den Einsatz Einzelner aus aller Welt ermöglicht. Wir möchten allen Personen recht herzlich für die Mitarbeit an diesem ausführlichen Regelwerk danken.

Ralf Schulz (GER) - Kumite

All diese Regeln und Richtlinien, die Sie diesem Dokument entnehmen können, sind bei WMAC sanktionierten Events anzuwenden. In diesem Fall darf von diesen nicht abgewichen werden außer bei außergewöhnlichen Umständen und dann auch nur mit schriftlicher Erlaubnis des Kampfrichterobmanns (IRC) in Verbindung mit dem Hauptkampfrichter (Supervisor) des jeweiligen Events. Die Anweisungen und Entscheidungen des Kampfrichterobmanns hinsichtlich dieser Regeln sind ausschlaggebend und bindend. Bei Beschwerden/Protesten ist seine Entscheidung maßgeblich und endgültig!

Dieses Regelwerk kann auch für nicht sanktionierte Events verwendet werden. In diesem Fall muss der Veranstalter des Events folgende Ausführung in schriftlicher Form in der Ausschreibung anbringen: „Diese Veranstaltung wird ausgerichtet nach dem offiziellen WMAC - Regelwerk“.

Das World Martial Arts Committee ist ständig bemüht, sich weiter zu entwickeln. Wir arbeiten beständig am Ausbau unseres Regelwerks sowie dessen Verbreitung in Veranstaltungen und Turnieren. Dieses Regelwerk sollte vor den Events kontrolliert werden, um gegebenenfalls Änderungen mit uns zu besprechen und einfließen zu lassen.

Mit besten Grüßen

Harald Folladori
WMAC World Präsident

TEIL 10- Kumite

1. Beschreibung

Kumite (jap. „treffende Hände“) wurde im japanischen Karatedo eingeführt, damit die Karatekas die Möglichkeit haben, auch in der modernen Welt ihr Können miteinander zu messen. Bereits auf Okinawa ist das Randori (Übungskampf) lange Zeit als Trainingswerkzeug benutzt worden, unterlag jedoch auf dem japanischen Hauptland den Regulationen gegen illegale Straßenkämpfe und musste daher umgeformt werden. Es entstand neben dem abgeschwächten, kontrollierten Randori heutiger Zeit das Kumite als regulierte Wettkampfform. Das hier niedergeschriebene Regelwerk orientiert sich stark an den Regularien der WKU und der WKF, um Kumite im WMAC nach einem gemeinsamen Regelwerk durchzuführen.

2. Altersklassen (Gewichtsklassen identisch wie im Kickboxen – Pointfight, siehe Ausschreibung):

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	6 bis 9 = U10
Junioren	10 bis 13 = U14
Kadetten	14 bis 17 = U18
Erwachsene	- 35
Veteranen	+ 35
Meister	+ 45

2.1 Kategorien:

Männer/ Frauen	U10	-25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg,+50kg
Männer	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden.

3. Uniform

Teilnehmer und ihre Trainer (Coaches) müssen offizielle Kleidung tragen wie vorgeschrieben.

Die Kampfrichter-Kommission (KR-Kommission) kann jeden Kampfrichter (KR), Teilnehmer oder Coach, der sich nicht an diese Regel hält, vom Turnier ausschließen.

3.1 Kampfrichter

Hauptkampfrichter (HKR) und Spiegelkampfrichter (SKR) müssen die offizielle Kleidung tragen.

Offizielle Kleidung

- das WMAC-Hemd ODER ein schwarzes T-Shirt mit der Aufschrift „Referee“ auf dem Rücken
- eine dunkelgraue, dunkelblaue oder schwarze unifarbene Hose ohne Umschlag
- schwarze oder dunkelblaue Socken
- schwarze Hallenschuhe

3.2 Teilnehmer

Teilnehmer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen oder Aufnäher. Ausnahme: das Vereins-, Verbands- und Nationalembem oder Fahne des Landes darf getragen werden. Es muss auf der linken Brustseite des Karate-Gis angebracht werden und darf nicht größer sein als 10 cm im Durchmesser. Die offiziellen Markenlabel dürfen getragen werden. Diese sind z. B. rechts unten auf der Jacke und auf Hüfthöhe auf der Hose platziert. Zudem dürfen bei Wettkämpfen ab nationaler Ebene aufwärts vom Ausrichterverband vorgeschriebene Markierungen (z. B. Land und Startnummer auf dem Rücken) entsprechend der anzuwendenden Vorschrift am Gi angebracht werden.

Bis zur nationalen Ebene trägt ein Kontrahent einen roten (Aka), der andere einen blauen Gürtel (Ao). Bei internationalen Meisterschaften sind zusätzlich die Faust- und Fußschützer in der Farbe des Gürtels zu tragen.

Der Karate-Gi muss sauber und passend sein und darf kein Unfallrisiko bergen. Hierzu reicht die Jacke mindestens bis zur Hüfte, höchstens bis zur Hälfte des Oberschenkels, die Ärmel reichen bis zur unteren Hälfte des Unterarmes, maximal bis zum Handgelenk. Frauen sollen ein weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Hose reicht bis zur unteren Hälfte des Unterschenkels, maximal bis zum Sprunggelenk. Die Bänder des Anzugs sind so verschnürt, dass keine Schlaufen heraushängen.

Die Gürtel sind zwischen 3 und 4 cm breit (handelsübliche Obi) und umgebunden mindestens 15 cm zu beiden Seiten des Knotens überstehend, höchstens so lang, dass sie über dem Knie enden.

Jeder Teilnehmer tritt sauber und gepflegt auf, insbesondere ist auf kurze Finger- und Fußnägel sowie bei langem Haar auf einen festen Zopf zu achten. Eng anliegende Stirnbänder, die das Haar aus dem Gesicht halten, sind gestattet, wenn sie nicht verrutschen können und das Haar zu kurz ist, um einen Zopf zu binden.

Jedwede Art von Schmuck und Accessoires ist verboten. Hierzu gehören insbesondere, aber nicht ausschließlich Ringe, Ketten, Piercings, Haarreife und Ohringe/-stecker, auch herausnehmbare Zahnspangen und Brillen. Sportbrillen stellen bei einem Treffer auf die Brille ein ebenso großes Risiko dar wie normale Brillen und sind daher auch verboten. Das Tragen von Kontaktlinsen geschieht auf eigene Verantwortung. Das Überkleben eines Piercings oder Ohrsteckers reicht nicht aus. Kommt ein Teilnehmer der Aufforderung durch den Hauptkampfrichter oder den Mattenchef, seinen Schmuck zu entfernen, nicht nach, ist er für den gesamten Wettkampf wegen Selbst- und Fremdgefährdung disqualifiziert.

Zahnschutz und Tiefschutz/Brustschutz sind Pflicht.

Die Schutzausrüstung muss der angegebenen Norm entsprechen.

Benutzen von Verbänden oder Tape ist nur erlaubt, wenn die Verletzung während des Turniers entstanden ist und/oder wenn die Kampfrichter-Kommission dieses nach Beratung mit einem Arzt (Sanitäter) für gut befindet.

Coach:

Der Coach (Trainer) muss während des gesamten Turniers deutlich zu erkennen sein (Aufschrift „Coach“ /Namensschild o. ä.).

Erläuterung:

Die Teilnehmer tragen nur den roten oder blauen Gürtel. Graduierungen dürfen während des Kampfes (Kumite) nicht getragen werden.

Die üblichen Karate-Kumite-Handschützer sind blau oder rot. Das Stoßkissen darf sich nicht verschieben lassen.

Der Zahnschutz sollte durch einen Zahnarzt angepasst sein (von dieser Regel wird aber bei Turnieren aus Kostengründen abgesehen).

Sowohl Ärmel als auch Hose der Karatekleidung dürfen nicht aufgerollt werden. Schmutzige oder zerrissene Kleidung darf nicht getragen werden.

4. Ablauf

Anfang, Unterbrechung und Ende eines Wettkampfes

Die Terminologie und die Gestik, die durch die HKR und Seiten-KR während eines Wettkampfes verwendet werden, sind unter Anlage I und II aufgeführt.

4.1 Die Kampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Plätze ein und grüßen stehend gleichzeitig mit den Teilnehmern ab. Danach verkündet der HKR den Anfang des Kampfes mit den Worten „Shobu Sanbon (Ippon) Hajime“.

4.2 Der HKR unterbricht den Kampf durch „Yame“, wenn er eine wertbare Technik sieht. Er gibt den Teilnehmern ein Zeichen, wieder auf die vorgeschriebenen Positionen zurückzukehren.

4.3 Der HKR kehrt auf seine Position zurück und der Spiegelkampfrichter zeigt mittels Handzeichen seine Meinung an. Der HKR entscheidet und vergibt Ippon, Nihon oder Sanbon mit der vorgeschriebenen Gestik. Der HKR verkündet daraufhin den Fortgang des Wettkampfes mit den Worten „Tsuzukete Hajime“ und der entsprechenden Gestik.

4.4 Wenn ein Teilnehmer die Gesamtpunktzahl 8 erreicht hat, ruft der HKR „Yame“, schickt die Teilnehmer auf ihre Plätze zurück und nimmt seinen eigenen Platz ein. Danach wird ein Teilnehmer durch die Worte „Aka/Ao no kachi“ und entsprechender Gestik zum Sieger erklärt. Hiermit beendet der HKR auch gleichzeitig den Wettkampf

4.5 Ist die Wettkampfzeit vorbei, ruft der HKR „Yame“ und kehrt auf seinen Platz zurück. Bei Punktgleichstand ruft der HKR „Enchosen“ und der Kampf geht für die Dauer von 1 Minute weiter. Der nächste Punkt bringt die Entscheidung. Fällt in der Verlängerung kein Punkt, gewinnt der Teilnehmer mit den geringeren Sanktionen (Chukoku, Keikoku, Hansoku Chui). Herrscht auch hier Gleichstand, wird bis zum nächsten wertbaren Treffer gekämpft. Im Team-Kumite gibt es kein Encho-Sen und der Kampf wird unentschieden (Hikiwake) gewertet.

4.6 Der HKR zeigt den Sieger an oder verkündet ein Unentschieden („Hikiwake“).

4.7 Der Hauptkampfrichter sollte, wenn er mit den folgenden Situationen konfrontiert wird, den Kampf durch „Yame“ unterbrechen:

- Wenn ein oder beide Teilnehmer sich außerhalb der Kampffläche befindet/befinden oder wenn der SKR „Yogai“ anzeigt. Der HKR lässt beide Teilnehmer auf ihren Platz zurückkehren.
- Wenn der HKR oder der SKR einen Regelverstoß bemerkt.

- Wenn der HKR den Kampf unterbricht, ruft dieser nicht nur „Yame“, sondern macht auch das dazu gehörende Handzeichen. Der HKR muss bei der Wertung den Kämpfer benennen (Aka/Ao), über die Angriffszonen informieren (Jodan, Chudan, Gedan), den Angriff bezeichnen (Tsuki, Uchi oder Geri) und abschließend die Wertung bekannt geben.
- Wenn ein Teilnehmer seinen Gegner festhält, ohne dass direkt eine effektive Technik folgt
- Wenn ein oder beide Teilnehmer fallen oder geworfen werden, ohne dass darauf direkt eine effektive Technik folgt

Erläuterung:

Vor dem Beginn eines Kampfes ruft der HKR die Teilnehmer auf ihre vorgeschriebenen Plätze. Sollte sich einer oder beide zu früh dorthin begeben, so wird dieser durch Handzeichen nach außerhalb der Linie zurückgeschickt.

Die Teilnehmer müssen auf die vorgeschriebene Weise grüßen und zwar durch eine deutliche Beugung des Oberkörpers. Ein schnelles Nicken wird nicht akzeptiert und ist zudem auch unhöflich. Der HKR kann auch ein Grüßen seiner Person fordern, wenn dies nicht freiwillig erfolgt, und zwar durch die Gestik, wie in Anlage II dargestellt.

Vor Wiederaufnahme des Kampfes hat der HKR dafür zu sorgen, dass die Teilnehmer wieder im Yoi auf ihren vorgeschriebenen Positionen stehen.

Der HKR sollte den Kampf so schnell wie möglich wieder weiterlaufen lassen.

5. Kampffläche

- Die Wettkampffläche muss eben und frei von gefährlichen Hindernissen sein.
- Die Wettkampffläche muss ein durch Matten ausgelegtes Viereck sein.
- Die Wettkampffläche muss grundsätzlich ein Viereck von 8 x 8 m (von der Außenseite gemessen) sein.
- Die Wettkampffläche darf bis zu 1 m erhöht werden (Podium). Diese Plattform muss in einem solchen Fall mindestens 10 x 10 m betragen. Diese 100 m² beinhalten die Wettkampffläche sowie eine Sicherheitszone.
- Zwei gleichlange Linien (Länge 1 m), an der sich die Kämpfer aufstellen, müssen in einem Abstand von 1,5 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche rechtwinklig zur Hauptkampfrichterlinie gezogen sein.
- Eine Linie von 0,5 m muss 2 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche gezogen sein, an der sich der Hauptkampfrichter aufstellt.
- Eine gerade Linie muss innerhalb der Kampffläche mit 1 m Abstand von der Außenlinie gezogen werden. Dieser Platz zwischen den Linien darf in einer anderen Farbe und die innere Linie unterbrochen sein. Es genügt bei Tatamimatten auch, wenn die äußeren Tatami eine andere Farbe haben, als die inneren, sodass die Kämpfer schnell erkennen können, wenn sie sich dem Mattenrand nähern.

Erläuterung:

Es dürfen sich keine Reklameschilder, Mauern, Pfeiler usw. näher als 1 m an der Wettkampffläche befinden.

Die Matten, die benutzt werden, müssen einen rutschfesten Untergrund haben und dürfen an der Oberfläche nicht zu rau sein. Sie dürfen nicht so dick wie Judomatten sein, da diese einen Kampf nur verlangsamen würden. Der Hauptkampfrichter (HKR) trägt Sorge und Verantwortung dafür, dass keine Verschiebung der Matten während eines Kampfes geschieht, da dies gefährlich ist und Verletzungen verursachen kann.

6. Betreten & Verlassen der Wettkampffläche

Teilnehmern wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche treten und sie dürfen dies nur an dieser Stelle. Ausnahme: Wenn durch einen Irrtum des Kampfgerichts oder HKR beide Kämpfer mit vertauschten Plätzen stehen, dürfen sie aneinander vorbei zu ihrem Platz gehen.

Bevor die Kämpfer ihren Kampf beginnen, prüft der Hauptkampfrichter, ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, fordert er die Teilnehmer mit einer Geste auf, die Kampffläche zu betreten. Der SKR ist dadurch ebenfalls aufgefordert, die Kampffläche zu betreten und seine Position einzunehmen.

Vor dem Beginn jeder Runde verbeugen sich die Teilnehmer voreinander und vor den Kampfrichtern.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sich die Kämpfer erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern. Dem Gegner zum Dank die Hand zu reichen, ist erlaubt. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie diese betreten haben.

7. Wettkampfdauer

7.1 Die Kumite-Wettkampfzeit beträgt 3 Minuten für Herren Senioren (Einzel und auch Team), 2 Minuten für Damen und Junioren, 1 Minute und 30 Sekunden für Kinder.

7.2 Die Zeit beginnt, wenn der HKR das Startzeichen gibt und wird bei „Yame“ jedes Mal unterbrochen.

7.3 Der Zeitnehmer gibt ein deutliches Signal mit einem Gong oder einer Klingel für „Atoshi baraku“ (noch 30 Sekunden) und ein doppeltes Signal für das Ende der Wettkampfzeit.

8. Erzielen einer Wertung

Das Ergebnis eines Kampfes ergibt sich durch das Erzielen von Wertungen (Ippon – 1P, Nihon – 2P, Sanbon – 3P) bis zu einem Ergebnis von 8 Punkten (6 Punkte bei Kinderturnieren). Bei Erreichen von 8 Punkten durch einen Teilnehmer wird der Kampf sofort beendet. Gleiches gilt bei Hansoku (Disqualifikation für den Kampf), Shikkaku (Disqualifikation für das gesamte Turnier) und Kiken (Aufgabe) eines Teilnehmers. Bei Hansoku, Shikkaku und Kiken wird die Punktzahl des Siegers auf 8 erhöht.

8.1 Ein „**Ippon**“ wird aufgrund folgender Kriterien zuerkannt:

- Jodan- oder Chudan-Fauststoß (Tsuki)
- Jodan- oder Chudan-Fußstoß (Geri)
- Jodan- oder Chudan-Schlagtechnik (Uchi)

8.2 Ein „**Nihon**“ wird aufgrund folgender Kriterien zuerkannt:

- Kombinationstechniken, wobei jede einzelne Technik trifft
- Übernehmen eines Angriffes und Treffen auf eine ungedeckte Trefferzone des Gegners
- schwierige treffende Techniken

8.3 Ein „**Sanbon**“ wird aufgrund folgender Kriterien zuerkannt:

- Kombinationstechniken in unterschiedlichen Höhen, wobei jede einzelne Technik trifft
- Jodan-Fußstoß (Geri), -Fauststoß (Tsuki) oder -Schlagtechnik (Uchi) ohne harten Kontakt
- Fangen eines Angriffs oder Fegen des Gegners mit direkt folgender, treffender Technik

8.4 Angriffe beschränken sich auf folgende Zonen:

- Kopf
- Gesicht (Wangen und Stirn)
- Bauch
- Brust
- Rücken (mit Ausnahme des Schultergelenks und Wirbelsäule)
- Körperseite

8.5 Eine zieltreffende Technik zu gleicher Zeit mit dem Endsignal ist gültig. Eine zieltreffende Technik nach dem Yame oder das Einstellen des Kämpfens kann zu einer Strafe führen.

8.6 Treffer, die erzielt werden, wenn beide Teilnehmer sich außerhalb der Kampffläche befinden, sind ungültig. Ein Treffer, der erzielt wird, während der Gegner die Kampffläche verlässt, ist gültig, wenn der Treffende bei Abschluss der Technik die Kampffläche nicht verlassen hat und das Yame noch nicht kam.

8.7 Wenn beide Teilnehmer gleichzeitig einen gültigen Treffer landen, gibt es keine Wertung (Ai-Uchi).

Erläuterung:

Das Erreichen von 3 Sanbon entscheidet den Kampf. Dabei werden 8 Punkte nicht überschritten.

Beispiel:

Aka hat 6 Ippon, erzielt noch einen Sanbon => theoretisch 9 Punkte, es werden aber nur 8 gezählt.

Von einer Technik mit einer „guten Form“ wird erwartet, dass diese gewisse Eigenschaften aufweist, und zwar in Bezug auf die wahrscheinliche Effektivität im Rahmen der Auffassungen des traditionellen Karate. Eine „korrekte Haltung“ ist ein Teil dieser guten Form. Sie zeigt sich in Form von nicht-aggressiver Haltung, tiefer Konzentration, die deutlich während einer Technik erkennbar ist und zu einem gültigen Treffer führt. Das energische Durchführen einer Technik wird ebenso durch die Kraft und die Geschwindigkeit bestimmt wie durch den erkennbaren Willen, den Gegner zu treffen. Es ist keine Zurückhaltung zu merken. „Zanshin“, eines der Kriterien, die am häufigsten vergessen werden, kennzeichnet den Zustand von andauernder Konzentration, die auch nach einem gültigen Treffer aufrecht erhalten bleibt. Die Konzentration muss die Technik überdauern, da man sich bewusst sein sollte, dass der Gegner seinerseits einen Gegenangriff ausführen könnte. „Gutes Timing“ ist das Ausführen einer Technik in dem Augenblick, in dem sie den größtmöglichen Effekt erzielt. Es bedeutet ebenfalls den richtigen Abstand, der nötig ist, um eine Technik so wirkungsvoll wie möglich durchzuführen.

Sollte sich ein Gegner während eines Angriffes schnell rückwärts bewegen, ist der Effekt dieser Technik stark vermindert. Das Bestimmen des Abstandes steht auch im direkten Bezug mit der Stelle, auf die die auszuführende Technik gerichtet wird, sprich mit dem Ziel. Um zu treffen, muss die Technik tief in das Ziel eindringen können, d. h. als Beispiel: Schlagen oder Stoßen mit einem gestreckten Arm sind weniger wirkungsvoll und müssen dementsprechend bewertet werden.

Sollte ein Stoß ausgeführt werden und dieser stoppt zwischen Hautkontakt und etwa bis 3 cm vor dem Gesicht, wobei der stoßende Arm nicht ganz gestreckt ist, ist das der richtige Abstand. Die Körperteile dürfen niemals unkontrolliert bewegt werden – unabhängig vom Abstand und Ziel.

Eine schlechte Technik ist und bleibt eine schlechte Technik, egal, wie sie ausgeführt wird. Ein "Jodan"-Tritt ohne „gute Form“ erzielt keine Wertung. Techniken jedoch, die schwierig auszuführen sind, können den HKR eher überzeugen, diese mit einem Sanbon zu bewerten, auch wenn die „gute Form“ nicht ganz erreicht wird, aber die Ausführung korrekt ist.

Faustregeln:

Techniken, die „normalerweise“ eine Ippon-Wertung erhalten, werden mit Nihon bewertet, wenn sie als „technisch schwer“ angesehen werden. Die Abwehr eines Angriffes mit Gegenangriff mit guter Technik in eine gültige Trefferzone auf den Körper des Gegners kann einen Nihon ergeben.

Eine Fegetechnik muss nicht unbedingt zur Folge haben, dass der Gegner durch Balancebrechen fällt. Für einen Nihon ist eine Balancestörung mit guter Folgetechnik ausreichend. KR sollten nicht zu schnell unterbrechen, denn oft genug werden erfolgreiche Angriffe vorzeitig durch das „Yame“ unterbrochen und somit die Möglichkeit zum Landen eines Treffers genommen. Man sollte eine Zeitspanne von ca. 2 Sekunden einräumen.

Kombinierte Angriffe sind aufeinander folgende Angriffe in schneller Folge, die mindestens mit einem Ippon bewertet werden können.

Eine Technik mit einer guten Form auf das Schulterblatt wird gewertet. Die Zone, wo keine Treffer erfolgen dürfen, ist das Gelenk.

Das Endsignal gibt an, dass die Möglichkeit zum Punkten vorbei ist, auch wenn der HKR nicht direkt den Kampf stoppt. Dies bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Diese können auch noch nach dem Kampf gegeben werden, und zwar bis zu dem Augenblick, in dem die Teilnehmer das Shiao (Wettkampffläche) verlassen. Danach können Strafen nur durch den Chief-Referee oder durch die KR-Kommission vergeben werden.

Ein echtes Aiuchi ist selten, da die zwei Techniken nicht nur zugleich landen müssen, sondern es müssen auch beides gültige Treffer sein (gute Form etc.). Während eines Kampfes landen zwei Gegner häufiger zwei Techniken gleichzeitig, aber selten sind beide wertbar. Der HKR muss kein Aiuchi anzeigen, wenn nur eine der beiden Techniken tatsächlich getroffen hat, da somit die Voraussetzungen für Aiuchi nicht mehr gegeben sind.

9. Entscheidungskriterien

9.1 Wenn während eines Einzelwettkampfes weder Punkte erreicht wurden, noch eine Niederlage feststeht durch Kiken, Hansoku oder gar Shikkaku, wird die Entscheidung aufgrund folgender Punkte fällt:

- Eventuell zuerkannte Sanbon, Nihon oder Ippon
- Die Haltung, der Kampfgeist und die Kraft des Teilnehmers
- Die taktische und technische Überlegenheit

Bei Einzelwettkämpfen mit dem gleichen Resultat für beide Kämpfer gilt folgendes:

Wenn am Ende eines Kampfes keiner der Teilnehmer mehr Punkte hat, wird der Kampf für unentschieden (Hikewake) erklärt, und es folgt eine Verlängerung (Encho-Sen).

Eine Verwarnung oder Strafe während des Kampfes wird mit in die Verlängerung genommen.

9.2 Beim Team-Kumite ist die Mannschaft mit den meisten Einzelsiegen das Siegerteam.

9.3 Wenn zwei Teams die gleiche Anzahl an Siegen aufweisen, wird das Team mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt. Hierbei zählen die gewonnenen und verlorenen Kämpfe.

9.4 Wenn beide Teams einen Gleichstand sowohl an Siegen als auch an Punkten aufweisen, muss ein Stechen stattfinden. Sollte auch hier ein Gleichstand erzielt werden, folgt „Enchosen“.

Erläuterung:

„Enchosen“ ist die Verlängerung eines Wettkampfes. Es ist kein „neuer Kampf“, somit bleiben die Strafen in der Verlängerung bestehen.

Wenn während eines Mannschaftskampfes die gleiche Anzahl an Siegen und Punkten erzielt wurde, kommt es zu einem Stechen = Entscheidungskampf zwischen zwei ausgesuchten Karatekas. Die Namen der Kämpfer müssen innerhalb von einer Minute nach Bekanntmachung des Stechens durch die offizielle Person (Coach) bekannt gegeben werden. Sollte auch hier ein Unentschieden erzielt werden, wird im **Enchosen** bis zum Fallen eines Punktes gekämpft.

10. Verbotene Handlungen

Folgende Handlungen sind verboten:

- Techniken, bei denen die Kehle berührt wird.
- Techniken mit zu hartem Kontakt auf erlaubte Trefferzonen. Alle verwendeten Techniken müssen kontrolliert sein. Jede Technik, die den Kopf oder das Gesicht trifft und in einer sichtbaren Verletzung resultiert, muss bestraft werden, sofern die Verletzung nicht durch den Empfänger selbst verursacht wird (z. B. blindes Hineinlaufen in die Technik)
- Angriffe auf die Geschlechtsteile, Gelenke oder Spann
- Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken (z. B. Teisho, Nukite)
- gefährliche Würfe, die in ihrer Form vorhersehbar sind, bei denen das sichere Fallen des Gegners unmöglich ist
- Techniken, die durch ihren Charakter die Sicherheit des Gegners in Gefahr bringen
- direkte Angriffe auf Arme und Beine
- wiederholtes Verlassen der Wettkampffläche (Yogai) oder Zeitschinden. Yogai bezieht sich auf die Situation, in der sich der Körper oder ein Körperteil eines Teilnehmers außerhalb der Wettkampffläche auf dem Fußboden befindet. Eine Ausnahme ist, wenn der Teilnehmer geschubst, gestoßen bzw. geworfen wurde.
- Ringen, Drücken oder Festhalten ohne direkte Folgetechnik
- Mubobi - ergibt sich aus der Situation, bei der ein oder beide Teilnehmer die eigene Sicherheit oder die des Gegners in Gefahr bringt (Rücken zuwenden, unkontrolliertes Schlagen, Treten oder Stoßen)
- Simulieren von Verletzungen, um sich einen Vorteil zu verschaffen
- Jedes unerhörte Benehmen gegenüber einem Mitglied der offiziellen Vertretung kann zu einer Disqualifikation führen.

Erläuterung:

Jeder Kontakt mit der Kehle muss bestraft werden. Techniken zum Gesicht dürfen kontakten und können Punkte erzielen unter der Voraussetzung von Kontrolle und keinem zu harten Kontakt. Beim Beurteilen des Kontaktes muss der KR auf viele Dinge achten, z. B. ob der „Getroffene“ den Kontakt verschlimmert hat durch wildes Hineinlaufen in die Technik, obwohl der Angriff sauber und kontrolliert war (unkontrollierte Bewegungen, Hineinlaufen, Kopfwegdrehen aus Angst, etc.).

Dies sind einige Beweggründe, um eine Technik positiv/negativ zu bewerten. Aber es muss bei der Beurteilung von zu hartem Kontakt aufgepasst werden. Sie sollte nicht als Entschuldigung bei einer falschen Beurteilung verwendet werden. Zudem sollte der KR eventuelle Größenunterschiede (Länge, Gewicht) beachten, die z. B. bei Mannschaftswettkämpfen oder offenen Gewichtsklassen vorkommen können. Der HKR hat die Verpflichtung, den verletzten Teilnehmer die ganze Zeit zu beobachten. Dessen Verhalten kann bei der Entscheidung von wesentlicher Bedeutung sein. Der HKR sollte einen Augenblick warten, bevor er eine Entscheidung fällt, um zu sehen, wie die Symptome der Verletzung sich entwickeln (z. B. Nasenbluten, was in einigen Fällen erst kurze Zeit später einsetzt). Das Beobachten des verletzten Teilnehmers ist auch notwendig, um zu vermeiden, dass dieser eventuell einen Nutzen hieraus ziehen will, wie z. B. Reiben mit dem Handschutz, um so die Verletzung visuell zu verstärken, sowie wildes Schnauben (bei verwundeter Nase). Auch Verletzungen von vorherigen Kämpfen können Symptome mit sich bringen und müssen nicht unbedingt durch den letzten Kontakt entstanden sein.

Der trainierte Karateka kann harten Kontakt wegstecken, die auf muskulöse Teile des Körpers ausgeführt werden. Die ist jedoch bei Treffern auf Brustbein und Rippen nicht möglich. Daher muss Kontrolle bei jeder Technik oberstes Gebot sein.

Ein unabsichtlicher Tritt in die Geschlechtsteile kann die gleiche Wirkung mit sich bringen wie ein absichtlicher Tritt, da beide dem Getroffenen gewisse Siegchancen rauben. Deshalb muss der HKR in beiden Fällen eine Strafe vergeben.

Fegetechniken, die zu hoch angesetzt werden, können Knieverletzungen verursachen. Der HKR muss die Wertbarkeit der Fegetechnik beurteilen und nicht effektive und schmerzhaft Techniken sofort bestrafen.

Das Gesicht beginnt 1 cm oberhalb der Augenbrauen, verläuft nach unten, wobei die Schläfen eingeschlossen sind, wird schmaler ab dem Jochbein und verläuft hinunter bis einschließlich Kinn.

Die zwei offenen Handtechniken sind nur Beispiele von verbotenen Techniken.

Sollte ein wirkungsvoller Treffer von innen heraus erfolgen und zur selben Zeit ein Verlassen der Kampffläche des Gegners erfolgen, wird sowohl der Treffer gewertet als auch Yogai bestraft. Sinnloses Zeitschinden ist z. B. umeinander Herumdrehen, ohne dass eine Aktion erfolgt. Es darf erwartet werden, dass die Kämpfer am Beginn eines Kampfes einander abtasten. Jedoch sollte in annehmbarer Zeit auf seriöse und effektive Angriffe übergewechselt werden. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der Kampf durch den HKR unterbrochen und der Teilnehmer verwarnet bzw. beide Teilnehmer. Der Teilnehmer, der sich während des Kampfes nur zurückzieht, nimmt seinem Gegner die Möglichkeit, einen Treffer zu erzielen und muss nach Unterbrechung durch den HKR bestraft werden. Derartige ist häufig in den letzten Sekunden eines Kampfes zu beobachten.

Ein Beispiel für Mubobi ist z. B. eine Situation, in der ein Teilnehmer sich in voller Hingabe in einen Kampf stürzt und dabei seine eigene Sicherheit außer Acht lässt. Oder einige Kämpfer haben z. B. einen so tiefen Gyakuzuki, dass sie nicht mehr in der Lage sind, einen Gegenangriff abzuwehren. Diese „offenen“ Angriffe fallen unter den Begriff Mubobi und können keine Wertung erzielen. Für die Sicherheit der Teilnehmer muss schon im frühen Stadium durch den KR darauf hingewiesen werden.

Als taktischen Zug wenden sich einige Teilnehmer vom Gegner ab und zwar direkt, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, um den Kampfrichter darauf hinzuweisen, dass man gepunktet hat. Dabei lassen sie ihre Deckung fallen und achten nicht mehr auf den Gegner. Das ist ein deutliches Beispiel für Mubobi. Um eine Wertung zu erhalten, muss auch nach der ausgeführten Technik „Zanshin“ bewahrt bleiben.

Das Vortäuschen von Verletzungen ist ein ernsthaftes Vergehen und bildet einen Verstoß gegen die Regeln. Übertreibungen oder absichtliches Verschlimmern einer Verletzung wie z. B. Rollen über den Boden oder Zusammenbrechen können sogar ein Shikkaku zur Folge haben. Zur Verdeutlichung: Es kann eine Warnung oder Strafe gegeben werden bei Vortäuschung von Verletzungen, die gar nicht existieren, oder Übertreibung von Verletzungen.

Der Coach bekommt für die Zusammenarbeit mit der Wettkampfororganisation einen Platz durch die KR-Kommission zugewiesen. Dieser Platz hat in der Nähe der Wettkampffläche zu sein. Der Coach hat zwischen

den Kämpfen die Möglichkeit, seine Kämpfer aufzusuchen. Auch muss zur Unterstützung des Coaches, der Teilnehmer und der KR eine Anzeigetafel vorhanden sein, die für alle genannten Personen gut einsehbar sein muss. Diese befindet sich in der Regel gegenüber der HKR-Ausgangsposition.

11. Strafen

Die folgenden Strafen sind möglich:

11.1 Chukoku (Verwarnung):

Verwarnungen werden ausgesprochen, um einem Vergehen zuvorzukommen bzw. ein solches zu bestrafen.

11.2 Keikoku:

Dies ist eine Strafe, die ausgesprochen wird und eine Positivwertung in Form eines Ippons für den Gegner zur Folge hat. Keikoku wird bei kleinen Verstößen gegeben, bei denen im gleichen Kampf schon eine Verwarnung ausgesprochen wurde oder das Vergehen nicht schwer genug ist, um ein Hansoku-Chui zu geben.

11.3 Hansoku-Chui:

Diese Strafe zieht eine Positivwertung in Höhe eines Nihon für den Gegner nach sich. Normalerweise wird diese Strafe für ein Vergehen im selben Kampf gegeben, für das schon Keikoku ausgesprochen wurde oder das nicht schwer genug ist, um Hansoku zu geben.

11.4 Hansoku:

Diese Strafe wird gegeben bei einem sehr ernsthaften Vergehen oder wenn vorher schon ein Hansoku-Chui gegeben wurde. Die Folge eines Hansoku für den Gegner ist die Erhöhung der Punktzahl auf 8.

11.5 Shikkaku:

Diese Strafe bedeutet die Disqualifikation für das ganze Turnier. Die Punktzahl des Gegners erhöht sich auf 8. Um die Grenze eines Shikkaku zu bestimmen, sollte die KR-Kommission um Rat gefragt werden.

Shikkaku kann in folgenden Fällen gegeben werden:

-Wenn ein Teilnehmer sich dermaßen unsportlich benimmt, dass das Ansehen des Karate-Do Schaden nimmt und wenn gewisse Handlungen ausgeführt werden, die den Regeln des Turniers absolut widersprechen.

Erläuterung:

Eine Strafe kann direkt nach dem Verstoß gegen die Regeln auferlegt werden. Eine Wiederholung des gleichen Vergehens kann nur eine Straferschwerung zur Folge haben. Somit kann nicht zuerst ein Kontakt mit Keikoku bestraft werden und danach mit einer Verwarnung.

Strafen werden nicht untereinander zusammengefasst, d. h. eine Verwarnung für Kontakt ergibt nicht automatisch ein Keikoku beim ersten Mal Yogai. Die Reihenfolge der Strafen ist identisch, und zwar Verwarnung – Keikoku – Hansoku oder Shikkaku. Es sollte dabei erwähnt werden, wofür die Strafen ausgesprochen werden, z. B. Yogai – Yogai Keikoku – Yogai Hansoku-Chui – Yogai Hansoku usw. Sollten sich durch die Positivwertungen 8 ergeben, so wird der bestrafte Teilnehmer zum Verlierer erklärt und der Gegner zum Sieger (Aka/Ao no kachi).

Verwarnungen

Diese werden bei kleineren Verstößen gegeben, die laut KR-Team die Chancen zum Sieg nicht genommen haben.

Keikoku

Ein Keikoku kann direkt und ohne Verwarnung gegeben werden. Diese Strafe wird bei leichter Beeinträchtigung der Siegchancen des Gegners ausgesprochen.

Hansoku-Chui

Hansoku-Chui kann ebenfalls direkt nach einem Verstoß oder in der o. g. Reihenfolge gegeben werden, wenn die Siegchancen des Gegners ernsthaft beeinträchtigt sind.

Hansoku

Ein Hansoku kann als Fortsetzung von vorherigen Strafen ausgesprochen werden, kann aber bei ernsthaften Vergehen auch direkt gegeben werden. Hansoku wird ausgesprochen, wenn die Chance zum Sieg durch das Vergehen gleich Null ist.

Shikkaku

Ein Shikkaku kann direkt ohne vorherige Warnung ausgesprochen werden, und zwar auch ohne eigenes Verschulden des Teilnehmers. Es reicht aus, wenn der Coach oder ein nicht am Turnier teilnehmendes Mitglied oder eine Abordnung des Vereins sich unsportlich benimmt und so dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet. Wenn ein Kampfrichter der Meinung ist, dass ein Teilnehmer böswillig vorgegangen ist, sei es mit oder ohne Verletzung, ist Shikkaku und nicht Hansoku die einzig richtige Strafe.

12. Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes

12.1 Kiken oder Aufgabe ist die Entscheidung, die gefällt wird, wenn der oder die Teilnehmer nicht mehr in der Lage sind, den Wettkampf fortzusetzen. Dies kann durch die Entscheidung des HKR oder durch die Aufgabe des Kämpfers erfolgen. Verletzungen, die nicht durch den Gegner entstanden sind, können ein Grund zur Aufgabe sein.

12.2 Wenn zwei Teilnehmer sich gleichzeitig verletzen oder Probleme haben aufgrund von Vorverletzungen und durch den Wettkampfarzt für nicht mehr kampffähig erklärt werden, dann wird der Teilnehmer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand werden beide auf den Platz platziert, den ein Sieger nach dem Kampf erhalten hätte.

12.3 Ein verletzter Teilnehmer, der durch den Wettkampfarzt für nicht mehr kampffähig erklärt wird, darf an diesem Tag nicht mehr am Wettkampf teilnehmen.

12.4 Ein verletzter Teilnehmer, der durch Disqualifikation seines Gegners gewinnt, kann nicht ohne Zustimmung des Wettkampfarztes weiterkämpfen. Wird dieser Kämpfer bei einem nächsten Kampf wieder verletzt und sein Gegner durch diese Aktion disqualifiziert, wird dieser Teilnehmer automatisch für den Rest des Turniers aus dem Wettkampf herausgenommen.

12.5 Wenn ein Teilnehmer verletzt ist, so unterbricht der HKR sofort den Kampf und ruft den anwesenden Arzt. Dieser ist befugt, eine Diagnose zu stellen und die Verletzung zu behandeln.

12.6 Jeder Teilnehmer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder auf seinen Beinen steht, wird nicht mehr für fähig gehalten, weiter am Turnier teilzunehmen und soll automatisch aus dem Turnier genommen werden.

Erläuterung:

Selbstverschuldete Verletzungen bilden kein Problem hinsichtlich Strafverkündung. Jedoch beim Beurteilen einer Verletzung, die durch eine Technik des Gegners verursacht wurde, muss das KR-Team überlegen, ob diese Technik gültig war, gut ausgeführt, in einer erlaubten Trefferzone, im richtigen Moment und mit Kontrolle. Diese Anhaltspunkte helfen dem KR-Team bei der Entscheidungsfindung, ob der verletzte Teilnehmer durch Kiken zum Verlierer erklärt oder dessen Gegner für sein Vergehen bestraft wird. Wenn ein Arzt einen Kämpfer für nicht mehr kampffähig erklärt, muss diese Entscheidung auf der Teilnehmerkarte vermerkt werden. Die Schwere der Verletzung muss auch den anderen KR mitgeteilt werden.

Ein Kämpfer kann durch Disqualifikation seines Gegners siegen, der wiederholt kleinere Vergehen begeht. Eventuell hat der Sieger Verletzungen davon getragen, die unerheblich sind. Ein zweiter Sieg auf die gleiche Art und Weise hat eine Herausnahme des Teilnehmers aus dem Turnier zur Folge, auch wenn er physisch in der Lage sein sollte weiterzukämpfen.

Der Wettkampfarzt ist verpflichtet, einen Rat zu geben, falls eine medizinische Behandlung notwendig sein sollte.

Um dafür zu sorgen, dass die Glaubwürdigkeit des Sportes aufrecht erhalten bleibt, werden die Teilnehmer, die Verletzungen simulieren, sehr, sehr streng bestraft, je nach Schwere des Vergehens eventuell sogar auf Lebenszeit gesperrt. Teilnehmer, die für das Simulieren mit Shikkaku bestraft worden sind, werden direkt von der Wettkampffläche entfernt und dem Wettkampfarzt für eine nähere Untersuchung übergeben. Dieser wird seine Diagnose vor dem Ende des Turniers der KR-Kommission vorlegen, die als Basis zur Entscheidungsfindung dient.

13. Protest

13.1 Niemand darf beim KR-Team gegen eine gefällte Entscheidung protestieren.

13.2 Wenn die Handlungen der Kampfrichter im Widerspruch zum Regelwerk stehen, kann nur durch den offiziellen Vertreter des Vereins Protest beim Chef-Kampfrichter des Turniers eingelegt werden.

13.3 Der Protest muss schriftlich eingereicht werden und zwar direkt nach dem Wettkampf, auf den er sich bezieht. Die einzige Ausnahme bildet ein Protest hinsichtlich eines Verwaltungs-, technischen oder Schreibfehlers. Dieser muss direkt nach Entdeckung an den Mattenchef bekannt gegeben werden.

13.4 Der Protest muss einem Mitglied der KR-Kommission vorgelegt werden. Bei Zeit und Gelegenheit wird sich die KR-Kommission mit dem Fall befassen und klären, durch welche Umstände dieser Protest zustande kam. Wenn alle Faktoren berücksichtigt worden sind, wird ein Bericht erstellt. Lediglich die KR-Kommission ist befugt, notwendige Maßnahmen zu ergreifen.

Erläuterung

Der Protest muss die Namen der Teilnehmer, das KR-Team (namentlich aufgelistet) und exakte Angaben über den Grund des Protestes enthalten. Generelle Klagen über allgemein geltende Regeln werden nicht als Protest anerkannt. Der/Die Protesteinreicher müssen die Gültigkeit ihres Protestes beweisen. Im Falle eines schriftlichen Fehlers während eines Wettkampfes kann der Coach den Shiaovertreter respektvoll und höflich auf diesen Fehler hinweisen.

Shiaovertreter:

- Tischbesetzung
- HKR
- KR-Kommission

Letztere führen die Untersuchung durch. Eventuell vorhandene Videoaufnahmen und Befragungen von allen betroffenen Personen können zu einem objektiven Urteil und zur Gültigkeit des Protestes führen.

Wenn das KR-Team den Protest für gültig erklärt, sollen entsprechende Maßnahmen getroffen werden. Zudem müssen diese Maßnahmen so erfolgen, dass eine Wiederholung der Protestursache vermieden wird.

14. Die Kampfrichter-Kommission:

Kampfinspektor, Hauptkampfrichter und Spiegelkampfrichter

14.1 Die Aufgaben und Pflichten der KR-Kommission

Gewährleistung der richtigen Vorbereitungen für jeden Wettkampf bezüglich:

- Bereitstellung von Wettkampfflächen
- Bereitstellung von Material (z. B. Uhren, Klingeln, Anzeigetafel etc.)
- Wettkampfverlauf und -leitung
- Sicherheitsmaßnahmen, usw.

Aufstellung der KR-Teams (Haupt-, Seiten-KR usw.) und Einsetzen des Shiaovertreters (Leiter der Wettkampffläche), der auch die KR beobachtet

Einsatz von Ersatzkampfrichtern (Kampfinspektor, HKR und SKR dürfen nicht von sich aus mit anderen Teams wechseln. Dieses bleibt Aufgabe des Chief-Referee.)

Abgabe des abschließenden Urteils in technischen Fragen, die sich während des Wettkampfes ergeben können und nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind

14.2 Befugnisse des Kampfinspektors (Kansa)

Der Kampfinspektor (Kansa) muss zwischen Schreiber und Zeitnehmer sitzen.

Er überwacht und leitet die Aktionen am Wettkampftisch (Zeitnehmer, Schreiber und Anzeigetafeln).

Wettkampfergebnisse werden erst gültig nach Kontrolle, Bestätigung und Unterschrift durch den Kampfinspektor.

14.3 Befugnisse des HKR

Der HKR (Shushin) hat die Befugnis, Wettkämpfe zu starten, zu leiten und zu beenden.

- Vergabe von Sanbon, Nihon oder Ippon
- Erläuterung einer Entscheidung, wenn notwendig
- Vergabe von Strafen und Verwarnungen vor, während und nach einem Wettkampf
- Registrieren von Meinungsäußerungen des SKR (Handsignale)
- Verkündung von Verlängerung (Enchosen)
- Die Befugnisse des HKR beschränken sich nicht nur auf den Shiao, sondern umfassen dessen gesamte Umgebung
- Der HKR gibt alle Kommandos und verkündet sämtliche Mitteilungen

14.4 Befugnisse des SKR

Er unterstützt den HKR.

Der SKR soll mit voller Konzentration den Kampf überwachen und Signale an den HKR in folgenden Fällen geben:

- wenn ein Sanbon, Nihon oder Ippon gesehen wird
- wenn ein Teilnehmer eine verbotene Technik oder Handlung durchführt oder im Begriff ist, diese durchzuführen
- wenn eine Verletzung bzw. das Unwohlsein eines oder beider Teilnehmer bemerkt wird
- wenn einer oder beide Teilnehmer sich außerhalb der Wettkampffläche befinden oder begeben
- in allen anderen Fällen, in denen es notwendig ist, den HKR auf sich aufmerksam zu machen

Erläuterung:

Für die Erklärung einer Entscheidung kann der HKR nach dem Wettkampf mit der KR-Kommission sprechen. Ansonsten gibt der HKR an niemanden eine Erklärung ab. Ein guter Kampfrichter sollte niemals den zügigen Ablauf eines Kampfes behindern, wenn es nicht unbedingt notwendig ist. Das Kommando „Yame“ in Verbindung mit „Torimasen“ (keine Wertung) sollte vermieden werden.

Der HKR braucht den Kampf nicht zu unterbrechen, wenn die Signale des SKR seiner Meinung nach nicht korrekt sind oder die Techniken der Teilnehmer nicht wertbar sind. Diese Signale kann er überstimmen, wenn er den Kampf nicht unterbricht („Torimasen“ während des Kampfes anzeigen). Bevor er den SKR überstimmt, sollte er sich versichern, ob dieser eventuell eine bessere Position hatte.

Die SKR sollen nur Treffer anzeigen, die sie wirklich gesehen haben.

15. Organisation von Kunitewettkämpfen

15.1 Jedes Turnier kann aus den Elementen Kumite und Kata bestehen. Beim Kumite gibt es ebenso wie bei Kata zwei Möglichkeiten:

- Einzelwettbewerb
- Mannschaftswettbewerb

Die Einzelkunitewettkämpfe werden in Gewichtsklassen und in andere Kategorien aufgeteilt. Die Gewichtsklassen werden bei Einzelwettkämpfen auch in Gruppen unterteilt. Der Ausdruck „Wettkampf“ wird auch zwischen zwei Mannschaften benutzt.

15.2 Beim Teamkampf muss jedes Team aus einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern bestehen.

15.3 Die Teilnehmer sind alle Mitglieder eines Teams. Es gibt keinen festen Ersatz (Reserve).

15.4 Vor jeder Runde muss ein Teamvertreter ein offizielles Formular bei der Wettkampfleitung abgeben mit den Namen und der Aufstellung des Teams. Die Aufstellung kann vor jeder Runde geändert werden. Nach Abgabe ist jedoch keine Änderung mehr möglich.

15.5 Ein Team kann disqualifiziert werden, wenn ein Teilnehmer oder Coach die Zusammenstellung oder Reihenfolge des Teams nachträglich geändert hat.

15.6 In der ersten Runde eines Teamwettbewerbs darf ein Team nur teilnehmen, wenn es die vorgeschriebene Anzahl an Teilnehmern hat.

15.7 Bei Einzelwettkämpfen darf kein Teilnehmer durch einen anderen ersetzt werden.

15.8 Teilnehmer an Einzelwettkämpfen oder Mannschaften, die zu Beginn eines Turniers noch nicht eingetroffen sind, werden disqualifiziert.

Erläuterung:

Eine Runde ist ein gesonderter Teil des Wettkampfes, aus dem eventuell Finalisten hervorgehen. Im Kumitesystem wird nach einem KO-System gearbeitet, d. h. in jeder Runde fallen 50 % der Teilnehmer heraus (inkl. eventueller Freilose).

Zur Verdeutlichung: Runde = herausfliegen oder weiterkommen.

In einem Wettkampf mit Matrix- oder Poolsystem hat jeder Teilnehmer mindestens einen Kampf. Falls es bei den Namen der Teilnehmer Probleme gibt, können diese durch Nummern ersetzt werden. Bei der Aufstellung zu Beginn eines Turniers stehen nur die Teilnehmer, also keine Trainer oder andere Bedienstete. Das Formular mit der Reihenfolge beim Mannschaftswettbewerb kann nur durch den Coach oder durch eine durch den Verein angewiesene Person ausgefüllt werden. Diese muss auch deutlich als Coach oder Vereinsvertreter erkennbar sein, da ansonsten die Annahme des Formulars verweigert wird.

Die Liste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Landes oder Clubs
- Farbe der Gürtel (Team)
- Reihenfolge der Starter (1 – 5)

Sowohl die Namen als auch die dazugehörigen Nummern müssen notiert werden. Falls durch einen Schreibfehler nicht die richtigen Teammitglieder gegeneinander kämpfen, wird dieser Kampf ungeachtet des Resultates für ungültig erklärt. Um derartiges zu vermeiden, sollte sich der Sieger immer am Wettkampftisch melden und den Sieg bestätigen lassen, bevor er zu seinem Platz zurückkehrt.

Anhang I - Kampfrichterkommandos

Shomen ni Rei	-	Gruß zum Publikum
Shinpan ni Rei	-	Gruß zu den Kampfrichtern
O tagai ni Rei	-	gegenseitiger Gruß der Kämpfer
Shobu Sanbon Hajime	-	Beginn des Kampfes mit Wertung bis zu drei Punkten
Yame	-	Unterbrechen des Kampfes
Tsuzukete	-	Weiterkämpfen, wenn die Kämpfer irrtümlich annehmen, der Kampf sei unterbrochen worden
Tsuzukete Hajime	-	Weiterkämpfen nach Unterbrechung des Kampfes
Atoshi Baraku	-	noch 30 Sekunden bis zum Ablauf der Zeit
Encho-Sen	-	Verlängerung des Kampfes
Moto no Ichi	-	Ausgangspositionen einnehmen
Yogai	-	Verlassen der Kampffläche, nicht durch Techniken des Gegners verschuldet
Yogai chui	-	erneutes Verlassen der Kampffläche
Atenai Yo Ni	-	Warnung für zu harten Kontakt
Atatta	-	getroffen, zu harter Kontakt
Mubobi	-	Selbstgefährdung
Shido	-	Ermahnung
Chukoku	-	Verwarnung, erster geringer Regelverstoß dieser Kategorie
Keikoku	-	Verwarnung, zweiter geringer oder erster mittelschwerer Regelverstoß dieser Kategorie
Hansoku Chui	-	Verwarnung, dritter geringer Regelverstoß oder erster schwerer Regelverstoß dieser Kategorie, letzte Warnung vor der Disqualifikation
Hansoku	-	Disqualifikation vom Kampf, Punkte werden auf null, die des Gegners auf 8 gesetzt
Shikkaku	-	Disqualifikation vom gesamten Wettkampf, alle bisherigen Erfolge auf diesem Wettkampf werden aberkannt, die Kampfrichterkommission legt das Ausmaß der Disqualifikation fest (z. B. Wettkampfsperre usw.)
Hansoku/Shikkaku Make	-	Niederlage durch Disqualifikation
Aka	-	Rot
Ao	-	Blau
Aka / Ao no Kachi	-	Rot / Blau gewinnt
Aka / Ao Ippon	-	1 Punkt für Rot / Blau
Aka / Ao Nihon	-	2 Punkte für Rot / Blau
Aka / Ao Sanbon	-	3 Punkte für Rot / Blau
Kachi	-	Sieg
Make	-	Niederlage
Hiki Wake	-	Unentschieden
Ai-Uchi	-	gleichzeitiger Treffer beider Kämpfer
Nuketa	-	Technik vorbei, kein Treffer
Torimasen	-	keine Wertung
Kiken	-	Aufgabe eines Kämpfers durch den Kämpfer selbst, den Arzt oder den HKR
Maitta	-	„Ich gebe auf.“
Shugo	-	Zusammenrufen der Kampfrichter beim Hauptkampfrichter
Shobu	-	Sieg oder Niederlage
Fusen Sho	-	kampfloser Sieg

Anhang II - Kampfrichtergesten

Shomen ni Rei

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



O tagai ni Rei

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



Shobu Sanbon Hajime / Tsuzukete Hajime

„Fangt an zu kämpfen!“/ „Kämpft weiter!“ Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück. Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung.

Wenn er „Shobu Sanbon“ / „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.



Yame

„Stopp!“ Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes.

Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.



Ippon (1 Punkt)

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



punktenden Wettkämpfers.

Nihon (2 Punkte)

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



Sanbon (3 Punkte)

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



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.



Aka/Ao no Kachi (Sieg für Aka/Ao)

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



Hikiwake

„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe) 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.



Passivität

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



Torimasen

„Keine Wertung, Verwarnung oder Strafe“ Der HKR kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Abwärtsbewegung mit nach unten gerichteten Handflächen.



Übermäßiger Kontakt

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



Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung

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



Yogai

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



Kampfvermeiden

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



Drücken, Fassen oder Brust-an-Brust stehen ohne Technik innerhalb von 2 Sekunden

Der HKR hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



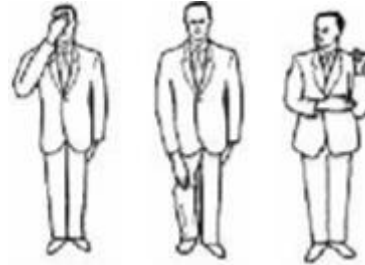
Gefährliche und unkontrollierte Angriffe

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



Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen

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



Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners oder unhöfliches Verhalten

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



Shugo

„Zusammenrufen der Kampfrichter“ Der HKR ruft den SKR zu sich, indem er seinen Arm ausstreckt, die Handfläche nach oben, dann den Arm anwinkelt, sodass die Handfläche vor seinem Gesicht ist.

