

Schiedsrichter – Wettkampfbreglement

Karate Belp



Vorwort

Im Sport-Karate werden Wettkämpfe abgehalten, um die karatetechnischen Fähigkeiten einzelner Teilnehmer festzustellen. An sich ist es zu bedauern, da die Tendenz vorherrscht, sich zu viel auf das Gewinnen von Wettkämpfen zu konzentrieren. Wer das tut, vernachlässigt oft das Üben der Grundtechniken und versucht sich zu früh im freien Kampf. Karate-Wettkämpfe sollten unter guten Ausgangsbedingungen und in angemessener Gesinnung abgehalten werden. Der Wunsch allein, Wettkämpfe zu gewinnen, ist schädlich, weil dabei die ernsthaften Bemühungen zu kurz kommen, die zum Erlernen der körperlichen und geistigen Grundlagen notwendig sind.

Karate ist von Jugend und Sport anerkannt.

Höflichkeit und Respekt dem Gegner und den Schiedsrichtern gegenüber sind Pflicht eines jeden Wettkämpfers.

Rohe Kraft und wilder Kampfesmut gehören nicht in das Bild eines durchtrainierten Karatekas.

Ohne Schiedsrichter gäbe es an Wettkämpfen keine Sieger und auch keine Verlierer. Die Schiedsrichter entscheiden, welche Kampftechnik oder Kata besser gewertet werden soll. Dies ist manchmal einfacher gesagt als getan. Viele Faktoren innert dem Bruchteil einer Sekunde beurteilen zu können, ist sicherlich nicht einfach. Die meisten Schiedsrichter sind deshalb aktive oder ehemalige Wettkämpfer, und haben eigene Turniererfahrungen vorzuweisen. Unser Anforderungsprofil an die Schiedsrichter ist eine langjährige Karateerfahrung, im Minimum der 2. Dan Schwarzgurt und eine Eignung als Richter. Mit Handzeichen oder Flaggen geben Haupt-Schiedsrichter und Eckrichter Wertungen, die Gründe keiner Wertung oder Verwarnungen zum Ausdruck. Nur der Haupt-Schiedsrichter ist berechtigt, einen Kampf oder eine Kata zu unterbrechen. Der Haupt-Schiedsrichter beachtet die Meinung der EckSchiedsrichter und entscheidet über Punkt, Verwarnung oder keine Wertung nach dem Mehrheitsprinzip. Man muss bei diesem Mehrheitsprinzip beachten, dass der HauptSchiedsrichter ebenfalls eine Meinung hat und in der Kata Ausscheidung zum Beispiel bei zwei rot und zwei weiss sich für eine Farbe entscheiden kann, oder ein Unentschieden geben kann.

Die folgenden Unterlagen geben Aufschluss über das Schiedsrichterwesen und sind gleichzeitig Lernmaterial für Schiedsrichter und für die Wettkampfund Turnier-Vorbereitung. Beim Fehlen von Bestimmungen gilt das Urteil des ChefSchiedsrichters.

Grundsätzliches

Karate Belp bezweckt die Förderung und Verbreitung des traditionellen japanischen SHOTOKAN-Karate.

Kennzeichnend für dieses Karate im Wettkampf ist der Verzicht auf Trefferwirkungen am Gegner (Kontakt) mit gesundheitsschädigenden Folgen.

Bei einem Karate-Wettkampf haben sich die Karatekas dem Urteil der Schiedsrichter zu beugen. Intervenieren darf bei einem Urteil nur der Coach, und zwar unmittelbar nach dem Kampf. Ansonsten ist jeglicher Einwand verboten. Der Einwand kann an den OberSchiedsrichter der jeweiligen Kampffläche gemacht werden.

Die oberste Instanz ist der ChefSchiedsrichter, und nur ein Ober-Schiedsrichter kann eine Problematik dem ChefSchiedsrichter unterbreiten.

Der Verband und die Organisation lehnen jegliche Verantwortung bei Verletzungen und Unfällen ab.

Jeder Karateka hat sich selber zu versichern und wird bei der Ausschreibung des Turniers darauf hingewiesen. Die Schiedsrichter sind meist erfahrene Karatekas im Wettkampfbereich. Sie sind verpflichtet die Wettkämpfer nach ihren Leistungen zu beurteilen und neutral zu bewerten.

Der Schiedsrichter Die Schiedsrichter werden in folgende Kategorien unterteilt: 1. Ober-Schiedsrichter – kontrolliert das Turnier 2. Chef- oder Haupt-Schiedsrichter – Tatami-Chef 3. Eck-Schiedsrichter Schiedsrichterreglement

Aspirant-Schiedsrichter ab 3. KYU (ab 18 Jahren) Der Aspirant-Schiedsrichter ist ein Karateka, der Interesse am Schiedsrichterwesen hat und wird als «Neuling» eingestuft Die ersten zwei Jahre ist er am Schreibertisch eingeteilt. Durch Schiedsrichterkurse wird er mit den Gesten der Eck- und Haupt-Schiedsrichter vertraut gemacht.

FUKUSHIN» (Eck-Schiedsrichter) ab 2. DAN Der Eck-Schiedsrichter muss die Gesten mit den Fahnen Rot und Weiss beherrschen und die Zeichen des Haupt-Schiedsrichters interpretieren können. Durch mehrjähriges Praktizieren an Wettkämpfen und in den Karateschulen kann sich der Eck-Schiedsrichter nach zirka zwei Jahren für die Prüfung zum Haupt-Schiedsrichter anmelden. Der Eck-Schiedsrichter wird auch als «KANSER» (Protokollführer) eingesetzt.

«SHUSHIN» (Haupt-Schiedsrichter) Der Haupt-Schiedsrichter muss sämtliche Gesten des Eck- und Haupt-Schiedsrichters beherrschen und ist für die Wettkämpfer verantwortlich. Er leitet den Wettkampf und ist befugt, den Kampf oder die Kata zu unterbrechen. Der Haupt-Schiedsrichter spricht Punkte und Verwarnungen aus und ist dem Ober-Schiedsrichter unterstellt.

Schiedsrichter International (automatisch) Diese Schiedsrichter können an internationalen Turnieren eingesetzt werden und sind als Kampfflächen-Chef einsetzbar. Als Kampfflächen-Chef obliegt ihm die Einteilung der Schiedsrichter während dem Wettkampf. Er muss Kenntnisse haben im Auslosungsmodus und ist auch verantwortlich für den Schreibertisch. Der Kampfflächen-Chef teilt auch den Protokollführer für den Wettkampf ein und kontrolliert die zuständigen Zeitnehmer am Pooltisch.

Ober-Schiedsrichter Der Chef-Schiedsrichter ist die höchste Instanz des Schiedsrichterwesens. Der Ober-Schiedsrichter ist verantwortlich für das Reglement, Schiedsrichter-Prüfungen, Schiedsrichterfragen und für dessen Administration. Pooleinteilung, Schiedsrichterausbildung und Kontrolle der Schiedsrichter an Turnieren gehören zu seinem Aufgabenbereich.

Änderungen, Interpretationen, Erläuterungen und Anpassungen am Schiedsrichterwesen werden zusammen mit dem Chef-Instruktor, dem technischen Direktor, den Kader Chefs und dem Chef-Schiedsrichter ausgearbeitet. Der Ober-Schiedsrichter ist befugt Schiedsrichter von Wettkämpfen auszuschliessen.

«KANSER» (Protokollführer) Der «KANSER» ist der Protokollführer eines Wettkampfs und schreibt alle Punkte und Verwarnungen auf. Der «KANSER» arbeitet unabhängig vom

Schreibertisch und ist während seiner Tätigkeit nicht ansprechbar. Er kann mit der Pfeife den Haupt-Schiedsrichter auf einen vorliegenden Fehler aufmerksam machen.

Die Schiedsrichterausrüstung

Die Schiedsrichteruniform wird auch bei Karate-Prüfungen und offiziellen Karate-Anlässen getragen. Graue Hose, weisses langarmiges Hemd (im Sommer wird auch ein Kurzarmhemd toleriert), eine Krawatte und ein dunkelblauer Blazer sind Pflicht. Die Krawatte stellt der Verband zur Verfügung. Bei Aspiranten ist der Blazer freiwillig.

Jeder Schiedsrichter muss eine persönliche Schiedsrichterpfeife haben. An Turnieren soll jeder Schiedsrichter eine Kopie der Ausschreibung bei sich haben, damit bei Unsicherheiten die Wettkampfvorschriften nachgelesen werden können. Im Minimum eine Kopie der Ausschreibung muss am Schiedsrichtertisch aufliegen.

Von Vorteil wird eine Kurzform, Notizen oder einzelne Begriffe und Regelungen des Reglements mit sich geführt. Ein Notizzettel und Schreibzeug sollte vorhanden sein, um Notizen, Fragen und Unsicherheiten festzuhalten.

Schmuck, Uhren, Handy, etc. sind zu entfernen. Mobiltelefone sind auszuschalten und nicht am Hosenbund zu tragen.

Die Schiedsrichter sind während des Wettkampfes barfuss. (Schuhe siehe Ausschreibung) Kaugummi und dergleichen sind während des Einsatzes für Schiedsrichter unzulässig.

Weisungen an die Schiedsrichter

Alle Schiedsrichter sind verpflichtet, sich die Regeln aktuell zu halten, um ihre Fähigkeit als Richter zu bewahren. Jeder Schiedsrichter muss jährlich mindestens einen Wiederholungskurs absolvieren. Bei Ausscheidungskämpfen können alle Schiedsrichter eingesetzt werden. Höher qualifizierte Schiedsrichter werden als Chef- oder Haupt-Schiedsrichter eingesetzt.

Bei Finalkämpfen sollten nach Möglichkeit nur Haupt-Schiedsrichter richten. Für Finalkämpfe entscheidet der Chef-Schiedsrichter, wer auf einer Kampffläche als Schiedsrichter eingesetzt wird.

- An Turnieren wird ein Protokoll (Schiedsrichterrapport) über den Einsatz aller Schiedsrichter geführt, um eine Kontrolle über ihre Tätigkeit zu haben. Der jeweilige Haupt-Schiedsrichter oder Kampfflächen-Chef ist für diese Arbeit verantwortlich.
- Während des Turniertages haben sich die Schiedsrichter auf der eingeteilten Kampffläche zu befinden.
- Wer sich von der Kampffläche entfernen will, muss sich beim Kampfflächen-Chef abmelden.
- Den Schiedsrichtern ist der Kontakt mit Wettkämpfern und Zuschauern am Turniertag untersagt. Einzig Begrüssungen sind erlaubt.
- Der Chef-Schiedsrichter kann Personen ausschliessen, die ihrer Funktion nicht gerecht werden.
- Übervorteilen von Wettkämpfern kann bis zu einem Entzug der Schiedsrichterlizenz führen.
- Jeglicher Körperkontakt zu Wettkämpfern ist dem Schiedsrichter untersagt.
- Schiedsrichter dürfen im Kampffeld nicht zwischen den Wettkämpfern durchgehen.

- Jeglicher Fehler eines Karatekas muss durch den Haupt-Schiedsrichter oder Eck Schiedsrichter angezeigt werden.

Schiedsrichter-Ethik

- Sei unbefangen, richte neutral und nach deinem besten Wissen und Gewissen. → Sei selbstsicher und würdig gegenüber dem Karate Do.
- Sei dir deiner Verantwortung den Karatekas gegenüber bewusst.
- Sei darauf vorbereitet, dass Zuschauer und Karatekas nicht deiner Meinung sind.

Begriffserklärungen / Fachausdrücke

Begriffe Haupt-Schiedsrichter

- A.) Start, Unterbrechen, Weiterkämpfen und Beenden
- B.) Wertungen geben
- C.) Begründung einer oder keiner Wertung
- D.) Verwarnungen (Negativwertungen)
- E.) Urteil und Verlängerung
- F.) Weiteres

- | | | | |
|----|----|--------------------|------------------------------|
| A) | 1. | Shobu Ippon Hajime | Kampfbeginn |
| | 2. | Yame | Stopp |
| | 3. | Tsuzukete Hajime | Weiterfahren nach Unterbruch |

| | | | |
|----|----|-----------------|---|
| | 4. | Moto no ichi | Auf die Startlinie zurück |
| | 5. | Ato Shibaraku | Noch 30 Sekunden bis zum Schluss |
| | 6. | Naka e | Aufforderung ins Kampffeld zu treten |
| B) | 1. | Aka | Rot |
| | 2. | Shiro | Weiss |
| | 3. | Wazaari | Halber Punkt (90% Punkt) |
| | 4. | Ippon | Ganzer Punkt |
| | 5. | Awasete Ippon | Erreichen von einem Ippon durch Wazaari (zusammengezählt) |
| C) | 1. | Yowai | Technik nicht gut genug (schwach) |
| | 2. | Uketemasu | Blockierte Technik |
| | 3. | Nuketemasu | Technik vorbei |
| | 4. | Maai | Distanz nicht korrekt |
| | 5. | Ai uchi | Gleichzeitige Technik beider Karatekas |
| | 6. | Mienai | Nichts gesehen |
| | 7. | Hayai | Gegner war schneller |
| | 8. | Torimasen | Keine oder ungültige Wertung |
| D) | 1. | Keikoku | Aufmerksam machen auf ein Vergehen |
| | 2. | Hansoku Chui | Verwarnung eines Kämpfers |
| | 3. | Hansoku | Disqualifikation |
| | 4. | Shikkaku | Platzverweis |
| | 5. | Mubobi | Gefährdung, Angst oder Passivität in Kampf |
| | 6. | Kiken | Aufgabe oder Nichtantreten des Kämpfers |
| | 7. | Jogai | Kampflinie übertreten |
| E) | 1. | Hantei | Urteil |
| | 2. | Kachi | Gewinner |
| | 3. | Hikiwake | Unentschieden |
| | 4. | Encho Sen | Verlängerung |
| | 5. | Saishiai | Zusätzlicher Kampf |
| | 6. | Sakidori | Nächster Punkt entscheidet den Gewinner |
| F) | 1. | Fukushin Shugo | Alle Schiedsrichter zusammenrufen |
| | 2. | Fukushin | Einzelne Schiedsrichter rufen |
| | 3. | Shome ni Rei | Gruss zur Fahne |
| | 4. | O - toga ni Rei | Gruss zu einander (Wettkämpfer) |
| | 5. | Shimpa ni Rei | Gruss zu den Schiedsrichtern |

| | | |
|-------------|---|-----------------------------------|
| Kanser | = | Protokollführer |
| Shushin | = | Haupt-Schiedsrichter |
| Fukushin | = | Eck-Schiedsrichter |
| Shitei Kata | = | Pflicht Kata Heian 1-5 + Tekki 1 |
| Sentei Kata | = | Bassai Dai, Kanku Dai, Empi, Jion |
| Tokui Kata | = | Freikata |

Begriffe Eck-Schiedsrichter

- A.) Wertungen geben oder nicht geben
 B.) Kriterium einer Wertung oder keiner Wertung
 C.) Verwarnungen
 D.) Urteil
- | | | | |
|----|----|--------------|--|
| A) | 1. | Aka | Rot |
| | 2. | Shiro | Weiss |
| | 3. | Wazaari | Halber Punkt |
| | 4. | Ippon | Ganzer Punkt |
| | 5. | Toremasen | Keine Wertung |
| B) | 1. | Yowai | Ungenügende/schwache Technik |
| | 2. | Uketemasu | Blockierte Technik |
| | 3. | Nuketemasu | Technik vorbei |
| | 4. | Maai | Distanz nicht korrekt |
| | 5. | Ai uchi | Gleichzeitige Technik beider Karatekas |
| | 6. | Mienai | Nichts gesehen |
| | 7. | Hayai | Gegner war schneller |
| C) | 1. | Keikoku | Aufmerksam machen auf ein Vergehen |
| | 2. | Hansoku Chui | Verwarnung eines Kämpfers |
| | 3. | Hansoku | Disqualifikation |
| | 4. | Jogai | Kampflinie übertreten |
| D) | 1. | Kachi | Gewinner |
| | 2. | Hikiwake | Unentschieden |

Gestiken des Haupt-Schiedsrichters



Shobu Ippon
Sanbon Hajime
Kampfbeginn



Yame
Stopp



Moto no Ichi
Auf die Startlinie



Tsuzukete
Hajime
Weiterfahren
nach Unterbruch



Ippon
Ganzer Punkt



Waza-ari
90% Punkt



Ai-uchi
Gleichzeitig



Hayai
Schneller



Ma-ai
Distanz



Nukete Imasu
Vorbei



Uke Imasu
Blockiert



Yowai
Schwach



Torimasen
Keine Wertung



Jogai
Kampflinie übertreten



Fukushin Shugo
Schiedsrichter
herrufen (Einzel)



Fukushin Shugo
Schiedsrichter
herrufen (Alle)



Hikiwake
Unentschieden



Aka no Kachi
Rot (Weiss) hat
gewonnen



Keikoku
Ermahnung



Chui
Verwarnung



Hansoku
Disqualifikation



Kiken
Aufgabe



Shikkaku
Platzverweis

Flaggenzeichen der Eck-Schiedsrichter



IPPON
Aka/Shiro no Kachi
Ganzer Punkt



Waza-ari
90% Punkt



Ai-uchi
Gleichzeitig



Hikiwake
Unentschieden



Uke Imasu
Blockiert



Nukete Imasu
Vorbei



Jogai
Kampffläche
übertreten



Yowai
Schwach



Torimasen
Keine Wertung



Hayai
Schneller



Ma-ai
Distanz



Mienai
Nichtgesehen



Keikoku
Ermahnung



Chui
Verwarnung



Hansoku
Disqualifikation

Entscheidungshilfe KATA-Wertung

| Eck-Schiedsrichter | Urteil des Haupt-Schiedsrichters |
|--|-----------------------------------|
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ X | Weiss gewinnt |
| ○ ○ ● X | Weiss gewinnt oder Unentschieden |
| ● ● ● ● ● ● ● ○ ● ● ● X | Rot gewinnt |
| ● ● X ○ | Rot gewinnt oder Unentschieden |
| X X X X ○ X X ● ○ X X X X X X ● | Unentschieden |
| ○ ○ ● ● | Weiss oder Rot oder Unentschieden |
| ○ ○ X X | Weiss oder Unentschieden |
| X X ● ● | Rot oder Unentschieden |

Der Karateka

Karateka Ausrüstung

Jeder Karateka hat im weissen, sauberen Karate-Gi anzutreten. Er hat den Gürtel zu tragen, der seinem Kyu- oder Dan-Grad entspricht.

Werbeaufschriften auf dem Karate-Gi sind nicht zugelassen. Abzeichen der Karateschule und der eigene Name in angemessener Grösse sind jedoch erlaubt.

Männer dürfen kein Unterhemd tragen, bei Frauen ist das Tragen eines Unterhemdes erlaubt.

Jeglicher Schmuck, Uhren etc. ist abzulegen (v.a. Piercing). Finger- und Fussnägel sind kurzgeschnitten zu halten, oder bei beruflicher Notwendigkeit (z.B. Musiker oder Mannequin) abzukleben, damit keine Verletzungen verursacht werden.

Zugelassen für den Wettkampf sind bei Herren: Tiefschutz, Zahnschutz und weisser Handschutz gemäss Ausschreibung).

Bei Damen sind obligatorisch: Brustschutz, Zahnschutz und weisser Handschutz (gemäss Ausschreibung). Schiedsrichterreglement

Massgebend für die Schutzausrüstung ist die jeweilige Ausschreibung. Sonstige Schützer müssen vom Chef-Schiedsrichter bewilligt werden.

Der Betreuer (Coach)

Die Betreuerin oder der Betreuer stellen eine wichtige Bezugsperson für den Wettkämpfer dar. Zusammen mit den Teamkollegen ist der Coach der Ansprechpartner vor, während und nach dem Turniereinsatz. Der Coach ist ein Stützpunkt des jeweiligen Karatekas, der ihm hilft, sich am Turniertag zurechtzufinden. Er ist besorgt für Turniermaterial wie, Handschützer, Zahnschützer, Wettkampfgürtel (rot oder weiss) und weist den Karateka beim Fehlen daraufhin. Der Coach hat seine Funktion im Karate-Gi oder Trainer mit Gürtel zu erfüllen. Er trägt eine Coachbinde als Erkennungszeichen.

Der Coach muss mit dem Turnierreglement und Schiedsrichterwesen vertraut sein. Während des Turniers muss der Betreuer der Karatekas einige Aufgaben erfüllen:

- Betreuung der Karatekas während des Wettkampfes.
- Abmelden eines Karatekas, welcher am Wettkampftag nicht anwesend ist.
- Richtige Positionierung (Pool) des Karatekas.
- Motivieren des Karatekas.
- Trösten und positive Kritik.
- Beratung zum Ess- und Trinkverhalten.
- Organisatorische Abklärungen wie Mittagessen und Mitfahrgelegenheit treffen.
- Aufbewahren von Gegenständen wie Brille und dergleichen.
- Bei unangebrachtem Benehmen kann der Coach vom Ober-Schiedsrichter zurechtgewiesen werden und kann auch vom Platz verwiesen werden.
- Während ein Karateka im Einsatz ist, hat sein Coach in Sitzposition zu verweilen und ruhig zu sein.

Bei unangebrachtem Benehmen des Coachs, kann gegen den jeweiligen Karateka eine Negativwertung ausgesprochen werden. Der Coach hat sich so zu verhalten, dass es dem Karate gegenüber würdig ist. Unpassende Äusserungen durch den Coach oder durch Wettkämpfer sind zu unterlassen.

Turnier oder Wettkampf

Der Turnierveranstalter

Wer vom Verband einen Karate-Cup oder die Verbandsmeisterschaft übernommen hat, ist für folgende Punkte verantwortlich:

Halleneinrichtung, Übernahme von Speisen und Getränken für Schiedsrichter, Arzt, und bereitstellen von Helfern am Turniertag. Die Helfer an den Schreibertischen müssen genau orientiert sein, wie die Startliste benutzt und die jeweiligen Sieger weitergeschrieben werden. In der Regel braucht es drei Personen pro Schreibertisch.

Der Veranstalter stellt nach Möglichkeit die Schreiber. Für das Schiedsrichteraufgebot ist der Verband besorgt und zuständig.

Turnierausschreibung

Die Turnierausschreibung erfolgt durch den Veranstalter zwei Monate im Voraus. Die Ausschreibung sollte auf hellem Papier geschrieben sein, damit diese kopiert werden kann. Darin muss enthalten sein:

- Austragungsort mit Ortsplan
- Austragungszeit (Zeitplan)
- Austragungsdatum
- Austragungskriterien (Zahnschutz etc.)
- Disziplinenbeschreibung mit Anmeldeformularen
- Höhe des Startgeldes
- Auslosungsdatum, Ort & Zeit
- Organisator und Chef-Schiedsrichter
- Verpflegungsmöglichkeiten
- Anmeldefrist (ein Monat vor Turnierbeginn)
- Hinweis über die Versicherung

Falls ein Wanderpokal (Kombinationssieger) zu gewinnen ist, muss dies ausdrücklich in der Ausschreibung erwähnt werden.

Für einen Wettkampf ist immer die Turnierausschreibung massgebend. Rekurse können durch den Chef-Schiedsrichter und der technischen Kommission mit entsprechender Info an die Dojo-Leiter gemacht werden.

Turnier-Örtlichkeit

Halleneinrichtung

Um ein Karate-Turnier durchführen zu können, muss die Hallen- oder Saalgrösse auf den Anlass angepasst sein. Zuschauer und Wettkämpfer müssen während dem Anlass getrennt sein. Die nötigen Abgrenzungen müssen gut ersichtlich gekennzeichnet sein. Optimal sind Hallen mit einer separaten Tribüne und einer Hallengrösse für mindestens drei Kampfflächen.

Jede der drei Kampfflächen wird nach A/B/C oder durch Farbe ersichtlich gekennzeichnet. Es muss einen Bereich geben, in welchem sich die Wettkämpfer aufwärmen können. E

in Mikrophon mit der entsprechenden Lautsprecheranlage muss für die Begrüssung und für wichtige Informationen zur Verfügung stehen.

Für die Schiedsrichter muss Kaffee und Mineralwasser gratis bereitgestellt werden. Bei längeren Veranstaltungen muss auch für die Zwischenverpflegung gesorgt sein.

Sitzbänke oder Stühle für die Schiedsrichter müssen neben dem Schreibtisch bereitgestellt sein. Der «SHOMEN» (die Fahnen des Verbandes, der Schweiz und Japan) sollte nach Möglichkeit auf der gegenüberliegenden Seite der Zuschauer angebracht werden. Eine Stunde vor Wettkampfbeginn muss die Halle fertig eingerichtet sein.

Dazu gehören die Kennzeichnung der Kampfflächen, Schreibtische mit den nötigen Utensilien wie Zeitmesser, Wettkampfbegleitet, Schiedsrichterfahnen, Startlisten, dem Gabentisch etc. (siehe Checkliste).

Startlisten müssen bei den jeweiligen Kampfflächen ersichtlich sein.

Des Haupt-Schiedsrichters rechte Seite ist beim Kumite rot, bei Kata weiss.

Die Wettkampfflächen müssen entsprechend gekennzeichnet sein.

Der Haupt-Schiedsrichter wechselt bei Kata und Kumite die Seite der Wettkampffläche.

Geschultes Ersthilfe Personal (Samariter, FAGE, oder Arzt) muss an jedem Turnier anwesend sein. Zusätzlich muss eine Person anwesend sein, die mit einem Auto einen Verletzten ins Spital oder zu einem Notfallarzt fahren kann. Diese Person muss vom Veranstalter gestellt werden. Es müssen genügend Parkplätze vorhanden sein.

Die Signalisation muss so angebracht werden, dass nicht ortskundige Personen die Turnhalle oder den Austragungsort problemlos finden können.

Prinzipiell haben sich keine Zuschauer in der Wettkampfhalle aufzuhalten.

Für Videofilm- oder Fotoaufnahmen kann durch den Organisator oder Chef-Schiedsrichter eine Ausnahme gemacht werden. I

In Wettkampfhallen dürfen keine Getränke und Esswaren herumliegen, die durch ihren Geschmack oder ihre Wirkung ein Karateka in irgendeiner Weise beeinflussen können.

Das Rauchen in der Wettkampfhalle ist strikte verboten.

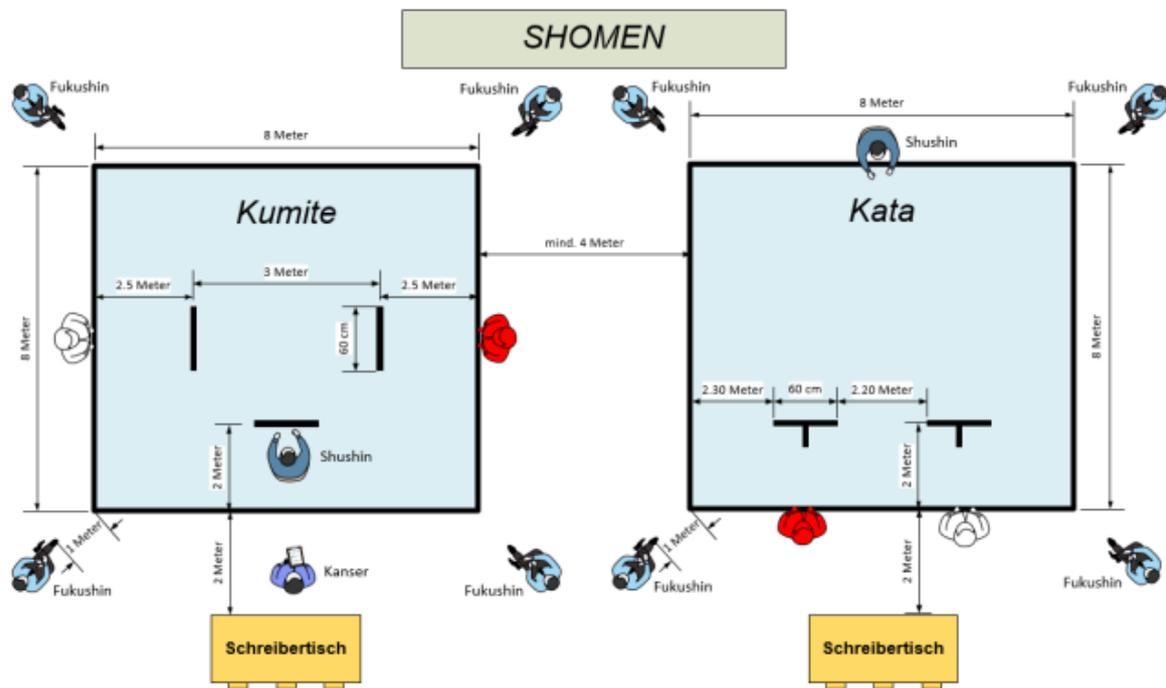
Für die gesamte Halleneinrichtung und Ordnung ist der Veranstalter verantwortlich. Die Kampffläche Die Kampffläche muss eben geschaffen und rutschsicher sein.

Ein Kampffeld ist quadratisch und misst 8 x 8 Meter. Es muss mindestens 4 Meter Freiraum zur nächsten Kampffläche eingehalten werden (je 2 Meter pro Kampffläche).

Es dürfen sich keine Reklametafeln, Wände, Pfeiler o.ä. näher als 3 Meter an der Kampflinie befinden.

Beim Kumite müssen für die Wettkämpfer zwei Linien von zirka 60cm Länge, 3 Meter voneinander getrennt in der Kampffläche angebracht sein. Für den Haupt-Schiedsrichter wird ebenfalls eine Markierung, 2 Meter vom Kampfflächenrand aus, gemacht.

Beim Kata müssen ebenfalls zwei Linien von zirka 60cm Länge, 2 Meter von der Aussenlinie entfernt, angebracht sein.



Turnier - Material

- o Tischgong 1 pro Kampffläche
- o Turnieruhr 1 pro Kampffläche
- o Schiedsrichter Fahnenpaar 5 pro Kampffläche
- o Schiedsrichter Punktetafel 5 pro Kampffläche
- o Turnierrgürtel rot und weiss 6 pro Kampffläche
- o Punktetafeln 1 pro Kampffläche
- o Rechner o Schreibmaterial o Rote Bänder o Handschützer, nur als Reserve
- o Wegweiser o Protokollblätter für den Kansa o Kata-Karten für die Ausscheidung
- o Coach-Armbinden

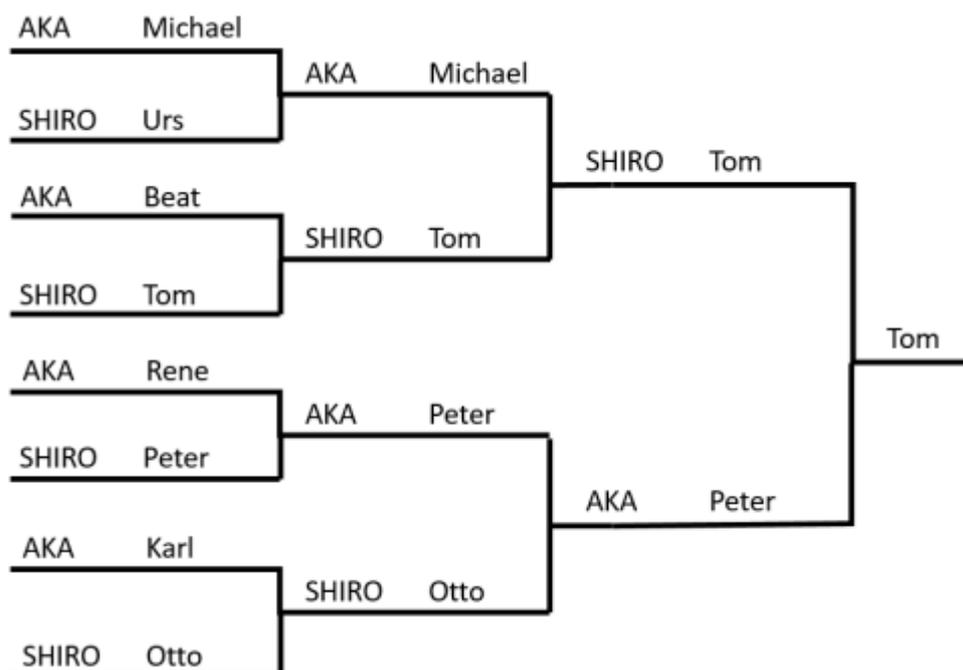
Der Auslosungsmodus und die Startliste

Die Startliste wird so geschrieben, dass die Helfer an den Schiedsrichtertischen ohne Probleme den Ablauf der jeweiligen Kategorie vorantreiben können. Die Verantwortung dafür hat der Verband. Die Auslosung wird vom Veranstalter bestimmt.

Erst am Wettkampftag werden die Karatekas mit einem Freilos in der Startliste nach vorne geschrieben. Eventuelle Fehler oder Korrekturen bei der Auslosung können so noch berichtigt werden.

Bei der Auslosung ist darauf zu achten, dass die besten Acht der Punkteliste des Verbandes nicht zu Beginn der Ausscheidung aufeinandertreffen. Favoriten sind dementsprechend zu «setzen», damit ein ausgewogener Wettkampf stattfinden kann.

Beispiel einer Startliste Erster Kampf Zweiter Kampf Dritter Kampf Sieger



Turnierablauf Vor dem Turnierbeginn müssen sich alle Wettkämpfer und Schiedsrichter aufstellen, um den «SHOMEN» und zueinander «O-TAGA NI» grüßen zu können. Der Präsident oder dessen Abgeordneter wird aufgefordert, eine kleine Ansprache zu halten. Ebenfalls kann der Organisator einige Worte an die Wettkämpfer und die Zuschauer richten. Die Unterscheidung in Alterskategorien erfolgt gemäss Ausschreibung. Schiedsrichterreglement

In den Alterskategorien können zusätzlich Unterteilungen in Kyu- oder Dan-Grade gemacht werden. Massgebend ist die Turnierausschreibung.

In der Kategorie Team-Kata der Junioren sind gemischte Teams zugelassen.

Wettkämpfer derselben Kategorie sollten die Ausscheidung und das Finale im gleichen Pool (Kampffläche) absolvieren. Bei der Zuteilung einer Kategorie zu einem Pool, wird darauf geachtet, dass jeder Pool möglichst gleichviele Teilnehmer hat. Der Turnierplan ist so zu gestalten, dass ein möglichst rationeller Ablauf stattfinden kann. Die Zuteilung der Schiedsrichter zu den jeweiligen Kampfflächen ist Sache des ChefSchiedsrichters.

Die Auswahl der Schiedsrichter aus den verschiedenen Schulen muss möglichst gemischt sein, damit keine Bevorzugungen passieren können. Die Reihenfolge der Ausscheidungen: Kata Einzel, Team Kata, Kumite Einzel und Team Kumite. Aus zeitlichen Gründen können einzelne Ausscheidungen und Finalrunden auf einer anderen Kampffläche ausgetragen werden. Dies entscheiden die Oberschiedsrichter der jeweiligen Kampfflächen. Die Finalkämpfe finden anschliessend an die Ausscheidungskämpfe statt.

Bei zu wenig Anmeldungen in Team- und Einzeldisziplinen, kann direkt die Finalrunde durchgeführt werden. Finalwettkämpfe können auch, wenn zu wenig Anmeldungen vorliegen, nur mit vier Wettkämpfern stattfinden.

Dies entscheidet die Person, die für den Verband die Auslosung macht. Schiedsrichter sollten um die Objektivität zu gewähren, während einer Durchgangsrunde nicht gewechselt werden.

Im Kata-Finale ist ein Schiedsrichterwechsel unmöglich. Die Mittagszeit muss so bemessen sein, dass Wettkämpfer und Schiedsrichter genügend Zeit haben um eine Mahlzeit einzunehmen - mindestens jedoch eine Stunde.

Die Preisverteilung findet in der Regel auf der gleichen Kampffläche statt, auf welcher das Finale durchgeführt wurde. Eine weitere Möglichkeit ist, dass am Ende des Halbtages eine gemeinsame Preisübergabe stattfindet. Die Entscheidung obliegt dem Veranstalter und dem Chef-Schiedsrichter. Am Schluss wird ein gemeinsamer Gruss zueinander «O-TAGA NI» und zu den Fahnen «SHOMEN» gemacht.

Checkliste für den Veranstalter

- o Reservation der Turnhalle
- o Einteilung und Aufgabenbereiche der Helfer
- o Preise und Gaben für Rang 1-3
- o Einladen von Ehrengästen
- o Ausschreibung des Turniers durch das Sekretariat
- o Turniermaterial
- o Arzt mit Benachrichtigung des jeweiligen Spitals
- o Verpflegung für Teilnehmer und Schiedsrichter
- o Parkplatz o Utensilien in der Turnhalle (Tische, Stühle etc.)
- o Werbung
- o Mikrofonanlage
- o Hallendekoration
- o Demonstrationen
- o Wegweiser
- o Schreibmaterial für Protokollführer und Schreiber

- o Rechner für Final Kata
- o Telefon oder Natel
- o Verbandsreglement

KATA

Der KATA-Wettbewerb Bei der Ausscheidung im Kata starten jeweils zwei Karatekas gegeneinander. Beide Karatekas haben die gleiche Kata zu zeigen. Bei Turnieren, die Kyu-relevant durchgeführt werden, darf die Kata nur bis zu dem Grad ausgelost werden, die der Gürtelfarbe des tieferen Kyu-Grades entspricht. Ansonsten gelten die Katas «**HEIAN SHODAN, NIDAN, SANDAN, YONDAN, GODAN**» und «**TEKKI SHODAN**». Grundsätzlich ist die Turnierausschreibung maßgebend.

Bei einem «**HIKIWAKE**» wird die zweite Kata neu ausgelost, oder die nächst tiefere Kata kann zur Austragung kommen. Bei der zweiten Kata muss eine Entscheidung gefällt werden. Beim Ausscheidungs-Wettbewerb gehen vier oder acht Karatekas ins Finale. Maßgebend für die Teilnehmerzahl ist die Turnierausschreibung. Die Final-Kata kann vom Teilnehmer frei ausgewählt werden, muss aber der offiziellen Kata-Liste entsprechen. Grundsätzlich ist die Turnierausschreibung massgebend.

In der Regel sind fünf Schiedsrichter und ein Protokollführer für den Wettkampf notwendig. Bei zu wenig Schiedsrichter kann der Wettbewerb auch mit drei Schiedsrichter durchgeführt werden. In der Finalrunde können bis sieben Schiedsrichter eingesetzt werden. Diese Entscheidung unterliegt dem Chef-Schiedsrichter. In der Ausscheidung mit Flaggensystem ist der Verlierer endgültig ausgeschieden.

Liegt ein Versehen vor, zum Beispiel, dass ein falscher Name am Schreibertisch weitergeschrieben wurde, oder eine andere Person fälschlicherweise am Start war, kann nur der Coach beim Schiedsrichterreglement Ober-Schiedsrichter intervenieren. Dieser entscheidet zusammen mit dem Chef-Schiedsrichter von Fall zu Fall.

Jeder Sieger muss sich nach der Kata beim Schreibertisch melden, um sicher zu gehen, dass man den richtigen Namen eingetragen hat.

In der Finalrunde wird jede einzelne Frei-Kata nach Punkten bewertet. Die Ausgangsnote bei der Kata-Bewertung beträgt 8.0.

Jeder Karateka wird höchstens dreimal aufgerufen, an den Start zu kommen. Erscheint dieser nicht, gilt der Kämpfer als disqualifiziert («**HANSOKU**») Beim Notensystem im Finale wird jeweils die höchste und niedrigste Note gestrichen (Streichnote).

Die restlichen werden addiert und geben so die Endpunktzahl. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht.

Sind zwei mit gleicher Punktzahl, entscheidet die höhere Punktzahl der tieferen Streichnote über den Sieger. Wenn diese gleich sind, entscheidet die höhere Punktzahl der höheren Streichnote. Ist diese ebenfalls gleich, müssen die Karatekas nochmals gegeneinander antreten.

Bei dieser Wiederholung sind die restlichen Punkte der anderen Finalisten bereits abgeschlossen und haben keinen Einfluss mehr.

Es darf bei diesem Durchgang die gleiche Kata gezeigt werden. Bei einem weiteren Unentschieden kann vom Hauptschiedsrichter verlangt werden, dass eine andere Kata gezeigt wird.

Ablauf des Kata-Wettbewerbs

Zwei Karatekas stehen sich beim Wettkampffeld gegenüber. Sie stehen auf der Gegenseite des Haupt-Schiedsrichters, grüssen diesen und warten auf den Einlass ins Wettkampffeld. Der Haupt-Schiedsrichter gibt ihnen das Zeichen «NAKA E», dass sie ins Kampffeld zu der markierten Linie eintreten sollen. Das Wort «NAKA E» wird dabei nicht ausgesprochen. Weiss ist die Person auf der rechten Seite des Haupt-Schiedsrichters. Bei der Ausscheidung wird vom Haupt-Schiedsrichter durch Karten die Kata ausgewählt, die beide Karatekas zu zeigen haben. Der Haupt-Schiedsrichter zeigt die gezogene Karte den Wettkämpfern, und spricht den Katanamen (z.B. Heian Nidan) aus. Die Wettkämpfer wiederholen den Katanamen und bekunden damit, dass sie diese Kata kennen. Mit einem Pfiff aus der Schiedsrichterpfeife beginnt der Wettkampf. Nach Beendigung der Kata gehen beide Karateka selbständig zu ihrer Ausgangsposition zurück und warten auf das Schiedsrichterurteil.

Der Haupt-Schiedsrichter fordert die Eck-Schiedsrichter auf, durch das Kommando «HANTEI» und einem längeren und einem kurzen Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, ihre Meinung kund zu tun. Die Eck-Schiedsrichter äussern mit roter oder weisser Flagge ihre Meinung, wer die bessere Leistung der beiden Karatekas gezeigt hat

Der Haupt-Schiedsrichter nimmt die Meinung der Eck-Schiedsrichter wahr und bekundet mit einem kurzen Pfiff, dass er diese gesehen hat, und damit die Eck-Schiedsrichter die Flaggen wieder herunter in die Ausgangsposition nehmen können. Der Haupt-Schiedsrichter gibt das Urteil bekannt, indem er die rote, oder weisse Fahne hebt und so den Sieger bestimmt. Der Haupt-Schiedsrichter urteilt nach dem Mehrheitsprinzip, wobei er seine Meinung auch geltend machen kann. Die Karatekas treten vorwärts aus dem Kampffeld und die Wettkämpfer grüssen einander.

In der Finalrunde gibt der Karateka seine Kata bekannt, die er vorzeigen will. Der Haupt-Schiedsrichter wiederholt den Kata-Namen und der Karateka beginnt ohne Kommando mit der Kata. Nach Beenden der Frei-Kata wartet der Karateka auf seine Punktzahl, und tritt danach vorwärts aus dem Kampffeld.

6.2. Kriterien für die Kata-Bewertung Zur Bewertung einer Kata in der Ausscheidung, sowie im Finale gelten folgende Richtlinien:

Richtige Reihenfolge der Techniken, Bedeutung jeder Bewegung, ein Bewusstsein des Ziels, Rhythmus und Timing der entsprechenden Kata, richtiges Atmen, Hüfteinsatz, Hüftposition und Krafteinsatz.

Bewertet wird ausschließlich das Vortragen einer Kata. Der Schwierigkeitsgrad einer jeden Kata ist anders. Die Ausführung der Kata muss bewertet werden und nicht der Schwierigkeitsgrad der Kata. Der Sieger im Kata-Wettbewerb sollte eine möglichst perfekte Leistung gemäss seinem Niveau vortragen können.

6.3. Team-Kata Im Team Kata sind drei Karatekas, die gemeinsam eine Kata aus der offiziellen Kataliste vorzeigen.

Die Kata ist frei wählbar, und bei der Vorführung ist gleich vorzugehen wie bei der Einzeldisziplin Kata. Die Anordnung der Karatekas ist festgelegt. Vom Haupt-Schiedsrichter aus gesehen ist eine Person in der Mitte mit einem gewissen Abstand vor den beiden Karatekas, die jeweils einer links und einer rechts hinter ihm stehen. Der Abstand zueinander ist so zu bemessen, dass die Kata innerhalb des Kampffeldes gezeigt werden kann. Bewertet wird die Synchronität der drei Karatekas, richtige Reihenfolge der Techniken, die Bedeutung jeder Bewegung, das Bewusstsein des Ziels, Rhythmus und Timing der entsprechenden Kata, richtiges Atmen, Hüfteinsatz, Hüftposition und Krafteinsatz.

Team-Katas werden immer im Punktesystem bewertet. Die Ausgangsnote bei der Kata Bewertung beträgt 8.0.

Offizielle Kata-Liste

Heian Shodan, Nidan, Sandan, Yondan, Godan, Tekki Shodan, Nidan, Sandan, Bassai Dai, Bassai Sho, Kanku Dai, Kanku Sho, Empi, Jion, Hangetsu, Nijushiho, Gangaku, Jiin, Chinte, Jitte, Meikyo, Wankan, Unsu, Sochin, Gojushiho Sho, Gojushiho Dai.

Bei der Ausscheidung werden Heian Shodan bis und mit Tekki Shodan verlangt, gemäss Ausschreibung. An internationalen Turnieren können die Katas Bassai Dai, Kanku Dai, Empi und Jion im Halbfinale verlangt werden.

Die Finalkata ist frei wählbar. Ebenfalls die Teamkata.

Der Kumite-Wettkampf

Bei Kyu-Graden (weiss bis braun Gurt) kann anstelle von Freikampf ein , «**KIHON IPPON KUMITE**», zur Austragung kommen. Diese Partnerübungen sind Vorübungen auf den Freikampf, und geben Aufschluss über das Kampfverhalten der Karatekas. Selbstsicherheit, Körperkontrolle und eine anwendbare Technik sind die Zielsetzungen dieser Kampfform. Im Finale kann laut Ausschreibung ein anderes «KUMITE» zur Austragung kommen.

Diese Kampfform wird durchgeführt, damit auch KYU-Grade Wettkampferfahrung sammeln können. Diese Disziplin wird im Flaggensystem durchgeführt. Der Verlierer scheidet jeweils aus. Bei einem «HIKIWAKE» muss das Kumite nochmals wiederholt werden und muss zu einem Ergebnis führen. Im «Kihon Ippon Kumite» wird der Wettkampf mit der linken Seite durchgeführt. Der Sieger hat sich nach dem Kampf am Schreibtisch zu melden, damit der richtige Name eingetragen und weitergeschrieben wird.

Jeder Karateka wird höchstens dreimal aufgefordert, an den Start zu kommen. Erscheint dieser nicht, gilt der Kämpfer als disqualifiziert («HANSOKU»).

Bei einem falschen Schiedsrichterentscheid, kann der Coach unmittelbar nach dem Kampf beim Ober-Schiedsrichter oder Chef-Schiedsrichter intervenieren. Grundsätzlich gilt die Turnierausschreibung als Grundlage einer Disziplin. Die technische Kommission ist für diese Ausschreibung verantwortlich und massgebend. Die Turnierausschreibung wird vom Sekretariat gemacht

Der Haupt-Schiedsrichter tritt rückwärts aus dem Kampffeld und fordert die Eck-Schiedsrichter durch das Kommando «HANT E» und einem längeren und einem kurzen Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife auf, ihre Meinung kund zu tun. Die Eck-Schiedsrichter äussern mit roter oder weisser Flagge ihre Meinung über die bessere Leistung der beiden Karatekas. Der Haupt-Schiedsrichter nimmt die Meinung der Eck-Schiedsrichter wahr und bekundet mit einem kurzen Pfiff, dass er diese gesehen hat, und damit die Eck-Schiedsrichter die Flaggen wieder herunter in die Ausgangsposition nehmen können. Der Haupt-Schiedsrichter tritt ins Kampffeld ein und gibt das Urteil bekannt, indem er die

rechte oder linke Hand nach oben hebt. Jeweiliger Karateka hat gewonnen, dessen Hand der Haupt Schiedsrichter anzeigt.

Die Karatekas treten vorwärts aus dem Kampffeld und die Wettkämpfer grüssen einander.

Bei einem «HIKIWAKE» wird das ganze «KUMITE» wiederholt, und muss zu einer Entscheidung führen. Wenn anstelle «GYAKU ZUKI» die Kontertechnik frei wählbar ist, muss dies in der Turnierausschreibung ausdrücklich vermerkt sein. Wenn die Blocktechnik frei wählbar ist, muss dies in der Turnierausschreibung ausdrücklich vermerkt sein.

Bewertungskriterien der Schiedsrichter für KIHON IPPON Kumite

Bei dieser Disziplin wird ein kraftvoller Angriff und eine ebensolche Kontertechnik verlangt.

Genauere Distanz «MAAI» und ein schnelles und gezieltes Kontern mit Timing sind die Hauptschwerpunkte bei dieser Disziplin. Beim «KIHON IPPON KUMITE» wird jeder Angriff nur einmal gemacht.

Die Ausgangsstellung des Angreifers ist «ZENKUTSU DACHI» mit dem linken Bein vorne.

Die Ausgangsstellung des Verteidigers ist «SHITZENTAI». Der erste Angriff ist «OI ZUKI JODAN», der zweite «OI ZUKI CHUDAN» und der dritte «MAE GERI CHUDAN».

Jeder Angriff muss in «ZENKUTSU DACHI» vorwärtsgelaufen werden.

Fuss des Angreifers ist innen (ausser bei «MAE GERI»).

Blockiert werden die Angriffe mit «AGE UKE, SOTO UKE» und mit «GEDAN BARAI». Bei «MAE GERI» ist «TAISABAKI» erlaubt.

Die Block- und Kontertechnik kann frei ausgewählt werden, wenn nichts Anderes in der Turnierausschreibung steht. 7.2.1. Turnierablauf vom KIHON IPPON Kumite Beide Karatekas stehen an der Linie des Kampffeldes. Rot auf der rechten Seite des HauptSchiedsrichters, Weiss auf der linken Seite. Ein Gruss erfolgt.

Der Haupt-Schiedsrichter gibt das Zeichen «NAKA E» und die Karatekas betreten das Kampffeld. Beide Karatekas gehen in die Mitte des Kampffeldes und nehmen die nötige Distanz ein.

Der Haupt-Schiedsrichter gibt das Kommando «KIHON IPPON KUMITE HAJIME» und der Kampf beginnt. Rot «AKA» geht in die Ausgangsstellung mit dem rechten Bein nach hinten in «ZENKUTSU DACHI GEDAN BARAI», und gibt seinen Angriff «JODAN» bekannt und greift an.

Weiss blockiert mit «AGE UKE», und kontert sofort mit Gyaku Zuki.

Beide Karatekas stehen auf (Angreifer rückwärts, Verteidiger vorwärts), Rot geht in die Ausgangsstellung und kündigt seinen zweiten Angriff «CHUDAN» an.

Weiss blockiert mit «SOTO UKE», und kontert sofort mit Gyaku Zuki. Beide Karatekas stehen auf (Angreifer rückwärts, Verteidiger vorwärts), Rot geht in die Ausgangsstellung und kündigt seinen dritten Angriff «MAE GERI» an.

Weiss blockiert mit «GEDAN BARAI», und kontert sofort mit Gyaku Zuki.

Beide Karatekas stehen auf und das Ganze beginnt mit «SHIRO» als Angreifer.

Nach Beendigung des «KIHON IPPON KUMITE» stehen beide Karatekas auf und gehen auf ihre Markierung zurück. Der Haupt-Schiedsrichter tritt aus der Kampffläche aus und fordert die Eck-

Schiedsrichter auf, durch das Kommando «HANTEI» und einem längeren und einem kurzen Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, ihre Meinung kund zu tun.

Die Eck-Schiedsrichter äussern mit roter oder weisser Fahne ihre Meinung, über die bessere Leistung der beiden Karatekas.

Der HauptSchiedsrichter nimmt die Meinung der Eck-Schiedsrichter wahr und bekundet mit einem kurzen Pfiff, dass er diese gesehen hat und damit die Eck-Schiedsrichter die Flaggen wieder herunter in die Ausgangsposition nehmen können.

Der Haupt-Schiedsrichter tritt ins Kampffeld ein und gibt das Urteil bekannt, indem er die rechte oder linke Hand nach oben hebt. Jeweiliger Karateka hat gewonnen, dessen Hand der HauptSchiedsrichter anzeigt.

Die Karatekas treten vorwärts aus dem Kampffeld und die Wettkämpfer grüssen einander.

Bei einem «HIKIWAKE» wird das «KUMITE» auf der linken Seite wiederholt und muss zu einer Entscheidung führen.

Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das KIHON IPPON Kumite

1. Die Distanz muss in jeder Hinsicht stimmen.
2. Kontakt mit Verletzungsfolge ist verboten.
3. Richtige Stellung (linkes Bein vorne, resp. nach einem Unentschieden das rechte Bein)
4. Korrektes Kontern.
5. Der Angriffsbereich vom Angreifer in «JODAN» darf nicht nach unten gedrückt werden.
6. Die Angriffe und der Konter dürfen nicht zurückgezogen werden («HIKITE»).
7. Die Kontertechnik muss mit Kiai ausgeführt werden.

JIYU Kumite

Kumite (Freikampf) Im Freikampf gilt es, mit Karatetechniken einen Gegner zu besiegen, ohne dass er verletzt wird.

Kontakte zum Kopf und Oberkörper sind nicht nötig, um ein «**WAZA ARI**» oder «**IPPON**» zu erhalten. Kontrolle zu haben über seine Karatetechnik, Kraft, Zielsicherheit und Kampfgeist ist das höchste Ziel jedes einzelnen Karatewettkämpfers. In der Regel sind fünf Schiedsrichter und ein Protokollführer für den Wettkampf notwendig. Bei zu wenig Schiedsrichtern kann der Wettbewerb auch mit drei Schiedsrichtern durchgeführt werden. Haupt-Schiedsrichter und Eck-Schiedsrichter haben nicht die gleiche Entscheidungskraft. Der Haupt-Schiedsrichter darf sich nicht über die Mehrheit der Entscheidung der EckSchiedsrichter hinwegsetzen, ohne ein «**FUKUSHIN SHUGO**» gemacht zu haben.

Bei einem «**FUKUSHIN SHUGO**» muss sich die Mehrheit der Schiedsrichter einig sein, um ein Urteil «**HANTEI**» fällen zu können. Der «**KANSER**» muss bei «**FUKUSHIN SHUGO**» einbezogen werden, hat aber kein Recht mitzusprechen. Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten effektiv, und die Zeitmessung wird bei «**YAME**» immer unterbrochen und geht bei «**TSUZUKETE HAJIME**» weiter. Beim Erzielen eines

«**IPPON**» oder «**AWASETE IPPON**» ist der Kampf entschieden, wenn nach «**SHOBU IPPON**» gekämpft wird.

Bei Kämpfen mit mehr als einem «**IPPON**» gilt die Turnierausschreibung als Grundlage. Auch die Kampfzeit kann variieren.

Wenn die Kampfzeit abgelaufen ist, gewinnt derjenige, der mehr «**WAZARI**» erzielt hat.

Wenn kein Sieger ermittelt werden kann, wird eine Verlängerung «**ENCHO SEN**» durchgeführt. Die Kampfzeit ist 2 Minuten effektiv und Negativwertungen (KEIKOKU und HANSOKU CHUI) des vorderen Kampfes werden in diesen Kampf nicht miteinbezogen. Bleibt dieser Kampf ohne Sieger, wird ein letzter Kampf «**SAKIDORI SHOBU**» durchgeführt. Sieger ist derjenige, der den ersten «**WAZA ARI**» erzielt. Bei einem Unentschieden entscheidet das Mehrheitsprinzip der Schiedsrichter.

Jeder Karateka wird höchstens dreimal aufgefordert, an den Start zu kommen. Erscheint dieser nicht, gilt der Kämpfer als disqualifiziert («**HANSOKU**») Zahnschutz, Tiefschutz und Handschützer bei den Herren, Zahnschutz, Brustschutz und Handschützer bei den Damen sind obligatorisch.

JYU Kumite Jugendliche

Bei Jugendlichen unter 16 Jahren gelten strengere Regeln! Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Erwachsenen, jedoch werden Kontakte strenger gewertet. Treffer zum Kopf mit Kontakt werden zwingend verwarnet und bei Wiederholung wird der Kämpfer disqualifiziert. Schläge zum Kopf müssen vor dem Kontakt gestoppt werden. Schläge chudan „skin touch“ erlaubt.

Team JYU Kumite

Im Team Kumite sind drei (eine Ersatzperson) oder fünf (zwei Ersatzpersonen) Karatekas pro Team am Start.

Vor dem Wettkampf muss die Reihenfolge der Kämpfer am Schreibertisch so abgegeben werden, dass die gegnerische Mannschaft keine Kenntnis der Reihenfolge hat.

Bei Nichteinhalten der Reihenfolge der Wettkämpfer, wird diese Mannschaft disqualifiziert. Die Reihenfolge kann bei jeder nächsten Runde geändert werden, muss aber vor dem Wettkampf neu am Schreibertisch gemeldet werden.

Bei der Aufstellung vor einem Mannschaftskampf müssen nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft präsentiert werden. Folgende Richtlinien gelten für das Team Kumite:

1. Die Anzahl der Siege entscheidet über die Siegermannschaft «**KACHI**»
2. Die Anzahl der «**IPPON**» entscheidet über die Siegermannschaft (Awasete gewonnen)
3. Bei Unentschieden erfolgt ein StICKkampf
4. Die Anzahl der vollen «**IPPON**» zählen vor den «**WAZARI**» Negativwertungen werden von Karateka zu Karateka im Team Kumite nicht übernommen.

Bei einem Unentschieden stellt jede Mannschaft einen Kämpfer. Dieser Kampf entscheidet über den Sieg der Mannschaft.

Bei einem «**ENCHO SEN**» werden die Negativwertungen übernommen und es gewinnt derjenige, der den ersten «**IPPON**» erzielt.

Bei einem Unentschieden kommt «SAKIDORI» zur Austragung, wobei der erste «WAZARI» den Sieger ermittelt. Bei «SAKIDORI SHOBU» werden Negativwertungen von vorher nicht übernommen. Die Wettkampfdauer ist gleich wie beim «JIYU KUMITE» 2 Minuten effektiv. Eine Turnierausschreibung kann Änderungen zulassen.

Zahnschutz, Tiefschutz und Handschützer bei den Herren, Zahnschutz, Brustschutz und Handschützer bei den Damen sind obligatorisch .

Turnierablauf vom Team JIYU Kumite Zwei Karatekas stehen sich am Wettkampffeld gegenüber, und grüssen sich.

Sie stehen auf der linken und rechten Seite des Haupt-Schiedsrichters, und warten auf den Einlass ins Wettkampffeld. Der Haupt-Schiedsrichter gibt ihnen das Zeichen («NAKA E»), so dass diese ins Kampffeld zu der markierten Linie eintreten sollen. Das Wort «NAKA E» wird dabei nicht ausgesprochen.

Rot ist die Person auf der rechten Seite des Haupt-Schiedsrichters und trägt einen roten Gürtel. Beide Wettkämpfer und der Haupt-Schiedsrichter betreten das Kampffeld gleichzeitig bis zu den entsprechenden Markierungen und warten dort.

Der HauptSchiedsrichter gibt das Kommando «SHOBU IPPON HAJIME» und der Wettkampf ist eröffnet. Bei «YAME» wird der Wettkampf sofort unterbrochen. Danach gibt der Haupt-Schiedsrichter Punkte, Verwarnungen oder eine Begründung bekannt und führt mit dem Kommando «TSUZUKETE HAJIME» den Kampf weiter.

Nach 1 1/2 Minuten Kampfzeit (effektiv), muss vom Schreibertisch ein akustisches Zeichen gegeben werden (meistens ein Gongsignal), das besagt, dass noch 30 Sekunden Kampfzeit zur Verfügung stehen.

Der Haupt-Schiedsrichter gibt diesen Hinweis mit den Worten «ATO SHIBARAKU» zum Ausdruck.

Wenn die Kampfzeit abgelaufen ist, wird mit «YAME» der Wettkampf beendet. Wenn ein Sieger ermittelt werden kann, gibt der Haupt-Schiedsrichter den Sieger im Kampffeld stehend bekannt. Wenn der Kampf unentschieden ist, tritt der Haupt-Schiedsrichter aus dem Kampffeld hinaus und informiert die Eck-Schiedsrichter über den Punktestand.

Der Haupt-Schiedsrichter fordert die Eck-Schiedsrichter auf, durch das Kommando «HANT E» und einem längeren Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, ihre Meinung kund zu tun. Die EckSchiedsrichter äussern mit roter oder weisser Flagge ihren Entscheid. Der HauptSchiedsrichter nimmt die Meinung der Eck-Schiedsrichter wahr und bekundet mit einem kurzen Pfiff, dass er diese gesehen hat, und damit die Eck-Schiedsrichter die Flaggen wieder herunter in die Ausgangsposition nehmen können.

Der Haupt-Schiedsrichter begibt sich ins Kampffeld, und verkündet das Urteil zBsp. «HIKIWAKE». Danach bekundet der Haupt-Schiedsrichter mit dem Ausdruck «ENCHOSEN», dass es eine Verlängerung gibt (nur im Einzel möglich, ausser einem Stichkampf).

Der Haupt-Schiedsrichter gibt das Kommando «HAJIME» und die Verlängerung ist eröffnet. Bei einem weiteren Unentschieden ist der Ablauf gleich, wie bei dem ersten Unentschieden.

Die letzte Verlängerung wird aber mit «SAKIDORI SHOBU» bekundet, und muss zu einem Ergebnis führen. Der erste «WAZA ARI» in dieser letzten Runde führt zum Sieg. Bei einem «HIKIWAKE» muss durch die Schiedsrichter eine Entscheidung getroffen werden.

Der Haupt-Schiedsrichter tritt aus der Kampffläche, und fordert die Eck-Schiedsrichter auf, durch das Kommando «HANT E» und einem längeren und kurzen Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, ihre Meinung kund zu tun.

Die Eck-Schiedsrichter äussern mit roter und weisser Fahne ihren Entscheid. Der Haupt-Schiedsrichter nimmt die Meinung der Eck-Schiedsrichter wahr und bekundet mit einem kurzen Pfiff, dass er diese gesehen hat, und damit die Eck-Schiedsrichter die Flaggen wieder herunter in die Ausgangsposition nehmen können. Der Haupt-Schiedsrichter begibt sich ins Kampffeld, und gibt das Urteil mit «AKA / SHIRO NO KACHI» bekannt.

Die Karatekas und der Haupt-Schiedsrichter treten rückwärts aus dem Kampffeld. Die Karatekas grüssen sich gegenseitig.

Kriterien für einen «IPPON» oder «WAZA ARI»

Im Interesse der Wettkämpferinnen und Wettkämpfer ist die Verletzungsgefahr der Karatekas möglichst auszuschließen oder frühzeitig zu erkennen.

IPPON

1. Korrekte Ausführung einer Technik mit guter Haltung.
2. Starker Kampfgeist.
3. Richtige Distanz und Timing.
4. Korrektes Greifen und Loslassen.
5. Starke Technik zum korrekten Trefferort. Ein «IPPON» kann auch für eine Technik gegeben werden, die eine der oben genannten Kriterien nicht erfüllen, die aber eine der folgenden Bedingungen erfüllt:
 - Wenn ein Gegner keine Reaktion zeigt beim Angriff
 - Wenn ein Konterangriff trifft, wenn der Gegner angreift.
 - Wenn die Angriffstechnik den Gegner aus dem Gleichgewicht bringt.
 - Wenn eine Technik den Gegner zu Fall bringt.
 - Wenn mehrere Techniken den Gegner gezielt treffen.
 - Wenn einem Angriff ausgewichen und korrekt gekontert wird.

Ein Beinfeger mit unmittelbar folgender wertbarer Technik. Ein Nichtantreten eines Karatekas gilt als «IPPON» (wichtig beim Teamwettkampf).

WAZA ARI

Wenn ein oder zwei Kriterien, die es für einen «IPPON» braucht nicht gegeben werden können, kann man «WAZA ARI» geben.

Die Angriffe sind auf folgende Körperteile beschränkt: Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, Brust, Rücken und die Körperseiten. Eine Technik aufs Schulterblatt wird nicht gewertet.

Eine wertbare Technik, die mit dem Ende der Kampfzeit zusammenfällt, ist gültig.

Ein Angriff, der nach einem Kommando zur Kampfunterbrechung erfolgt, wird nicht gewertet, und kann zu einer Strafe für den Angreifer führen.

Eine korrekte Technik wird nicht gewertet, wenn sich beide Kämpfer ausserhalb der Kampffläche befinden.

Eine wertbare Technik, die einen Gegner aus der Kampffläche zwingt, ist zu bewerten.

Verbotene Handlungen bei allen Kumiteformen

Aus Fairness sind einige Handlungen im und während des Wettkampfes nicht erlaubt. Grundsätzlich sind es Handlungen, die sich gesundheitsschädigend auswirken können, oder nicht in die Philosophie des Karate passen.

Folgende Handlungen werden nicht gewertet oder haben negative Folgen für den Karateka:

- Tragen von Brille oder Prothese.
- Sprechen während des Kampfes (Schimpfwörter).
- Halten des Gegners, wenn ein Schlag angebracht wird.
- Schläge unter die Gürtellinie.
- Direkte Angriffe auf Arme, Beine und Gelenke. (ausser bei korrekt ausgeführtem «ASHI BARAI»)
- Jeglicher Kontakt mit Verletzungsfolge.
- Unkontrolliertes und aggressives Verhalten.
- Angriffe mit «NUKITE» zum Gesicht.
- Unnötiges Aufprallen des Körpers.
- Gefährliche Würfe.
- Schmähungen und Provokation gegen Schiedsrichter.
- Beissen oder kratzen.
- Missachten der Schiedsrichterweisungen.
- Übertreten der Kampflinie.
- Vortäuschen einer Verletzung.
- Umklammern des Gegners.
- Angriff auf Augen und Geschlechtsteil.
- Angriff mit dem Kopf.
- Jegliche Technik nach dem «YAME».
- Gefährdung des Gegners.
- Doping und Drogen ist unzulässig.

Diese Handlungen könnenden Ausschluss des Wettkämpfers am Wettkampftag bewirken. Je nach Situation kann ein Wettkämpfer für eine gewisse Zeit für Wettkämpfe gesperrt werden. Bei einer

Sperre eines Wettkämpfers über den Turniertag hinaus, ist ein Urteil der Schiedsrichter und der technischen Kommission nötig. Der Wettkämpfer und der Dojo-Leiter werden schriftlich über das Urteil informiert. Bei einer vorsätzlich zugeführten Verletzung muss ein Wettkämpfer mit den gesetzlichen Folgen rechnen (Zivilklage). Schienbeinschutz ist nicht zugelassen. Bei körperlichen Behinderungen können Ausnahmen gemacht werden.