



# KUMITE & KATA

# WETTKAMPFREGELN

der Shotokan Karatedo International Austrian Federation (SKIAF)



# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen</b> .....	3
<b>Allgemeine Bestimmungen</b>	
§ 1 Wettkampffläche.....	4
§ 2 Offizielle Kleiderordnung.....	5
§ 3 Wettkampforganisation.....	7
§ 4 Kampfgericht.....	7
§ 5 Betreuer.....	8
<b>Kumite-Regeln</b>	
§ 6 Organisation von Kumite-Wettkämpfen.....	9
§ 7 Wettkampfzeit.....	9
§ 8 Wertung.....	10
§ 9 Entscheidungskriterien.....	12
§ 10 Verbotenes Verhalten.....	13
§ 11 Strafen.....	14
§ 12 Verletzungen und Unfälle im Wettkampf.....	15
§ 13 Offizieller Protest.....	16
§ 14 Rechte und Pflichten.....	16
§ 15 Beginn, Unterbrechen und Beenden von Wettkämpfen.....	18
<b>Yakusoku-kumite-Regeln</b>	
§ 16 Organisation von Yakusoku-kumite-Wettkämpfen.....	20
§ 17 Kihon ippon-kumite.....	20
§ 18 Jiyu ippon-kumite.....	21
<b>Kata-Regeln</b>	
§ 19 Organisation von Kata-Wettkämpfen.....	22
§ 20 Entscheidungskriterien.....	22
§ 21 Kō-haku-Wettkämpfe.....	24
§ 22 Wertungs-Wettkämpfe.....	24
<b>Schlussbestimmungen</b>	
§ 27 Gültigkeit.....	26
§ 28 Änderungen.....	26
<b>Anhang I: Hansoku, Jogai, Mubobi</b> .....	27
<b>Anhang II: Terminologie und Gesten</b> .....	28
<b>Anhang III: Bewertungskriterien für Kumite</b> .....	30
<b>Anhang IV: Bewertungskriterien für Yakusoku-kumite</b> .....	33
<b>Anhang V: Kata</b> .....	34
<b>Anhang VI: Bewertungskriterien für Kata</b> .....	35
<b>Anhang VII: Gesten</b> .....	37



## Anmerkungen

Folgende japanische Begriffe werden generell *nicht* übersetzt:

Turnierleiter → **Kōto-chō**

Obmann (der Kampfrichter) → **Kansa**

Hauptkampfrichter → **Shushin**

Seitenkampfrichter → **Fukushin**

Flaggenentscheid → **Kō-haku**

*Weitere Begriffserklärungen sind unter Anhang II (Terminologie und Gesten) zu finden.*

Die Kapitel „Referee Training and Licensing System“ und „Appendix VIII Shomen“ fehlen zur Gänze in dieser Übersetzung.

Alle Angaben zu Personen sind sowohl für männliche als auch weibliche Personen anzuwenden, auch wenn sie nur in einer geschlechtsspezifischen Form (z.B. der Wettkämpfer, der Athlet etc.) angeführt sind.

**In Zweifelsfällen sind vorrangig die Regeln der englische Originalversion der „SKIEF Competition Rules 2.1“ anzuwenden!**

### ZUSATZREGELN DER SKIAF

1. Die Technische Kommission (Kampfrichtergremium) der SKIAF kann einzelne Punkte der SKIEF Wettkampfbregeln entsprechend anpassen.

**Die für SKIAF Meisterschaften gültigen Zusatzregeln sind BLAU geschrieben.**

Regeln, die nicht für die SKIAF gelten, wurden in dieser Übersetzung beibehalten, sind jedoch ~~wie am Beispiel~~ durchgestrichen.

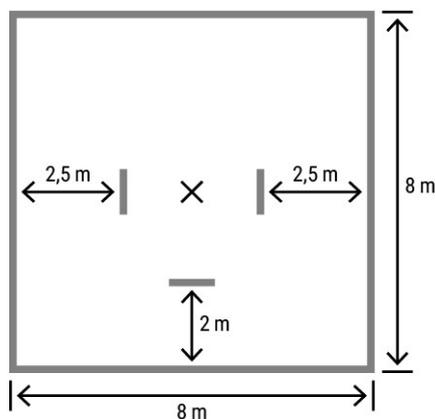
2. Karateka, welche aus anderen Verbänden zum SKIAF gewechselt haben, dürfen erst nach 1 Jahr SKIAF-Mitgliedschaft an einem Turnier teilnehmen.
3. Bei der Österreichischen Meisterschaft und beim Kinder- und Jugendcup muss ein „Turnierordner“ gestellt werden (im Regelfall der Dōjō-Leiter des ausrichtenden Vereins). Seine Aufgaben sind:
  - a) Urkunden, Medaillen und Pokale übernehmen, kontrollieren und für die Siegerehrung bereitlegen,
  - b) Haftungsausschlüsse überprüfen,
  - c) Personen auf die gekennzeichneten Bereiche hinweisen,
  - d) sich um Anliegen von Betreuern, Athleten oder Zuschauern kümmern und ggf. zu den zuständigen Personen weiterleiten,
  - e) einen reibungslosen Ablauf des Turniers sicherstellen.

# Allgemeine Bestimmungen

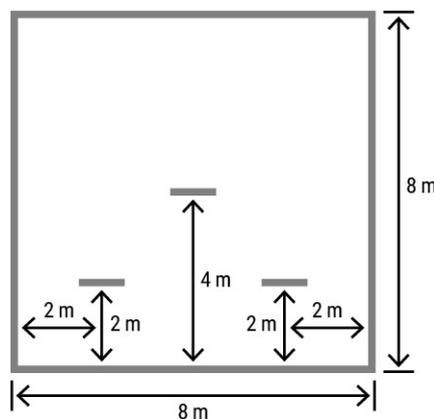
## § 1 WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass sämtliche Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss quadratisch mit jeweils einer Seitenlänge von acht Metern sein (von außen gemessen). Zusätzlich muss auf jeder Seite mindestens ein Meter als Sicherheitszone eingerichtet werden. Die Wettkampffläche darf maximal einen Meter über Bodenniveau angehoben werden. Die Größe der erhöhten Plattform muss mindestens zwölf mal zwölf Meter betragen, damit sowohl für die Wettkampffläche als auch für die Sicherheitszone genügend Platz vorhanden ist.
3. Außerhalb der Sicherheitszone dürfen sich im Umkreis von einem Meter (gemessen vom äußeren Rand der Sicherheitszone) keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. befinden.
4. Die Matten sollen eine rutschfeste Unterseite und eine Oberfläche mit einem niedrigen Reibungswert aufweisen. Sie dürfen nicht so dick wie Judo-Matten sein, da diese die Karatebewegungen behindern. Der Shushin muss sicherstellen, dass die einzelnen Mattenmodule während eines Wettkampfs nicht verrutschen, da Lücken zwischen den Matten gefährlich sind und ein Verletzungsrisiko darstellen.
5. Die Positionen der Wettkämpfer und des Shushin müssen in der Wettkampffläche wie folgt gekennzeichnet sein:

KUMITE



KATA



6. Die Fukushin sitzen innerhalb der Sicherheitszone.
7. Der Kansa sitzt außerhalb der Sicherheitszone rechts hinter dem Shushin.
8. Der Leiter des Kampfrichtertisches sitzt am offiziellen Kampfrichtertisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.



## § 2 OFFIZIELLE KLEIDERORDNUNG

1. Kōto-chō, Kansa, Shushin, Fukushin, sowie Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die nachfolgend definierte offizielle Bekleidung tragen.
2. Das Kampfrichtergremium kann Offizielle oder Wettkämpfer, die gegen die Kleiderordnung verstoßen, von der Wettkampffläche verweisen und vom Turnier ausschließen.
3. Kleiderordnung für Kōto-chō, Kansa, Shushin und Fukushin
  - a) Kōto-chō, Kansa, Shushin und Fukushin müssen bei allen Turnieren und Kampfrichterschulungen die vom Kampfrichtergremium vorgeschriebene offizielle Bekleidung tragen. Schmuck, Uhren und (am Gürtel befestigte) Mobiltelefone sind nicht gestattet.
  - b) Die offizielle Bekleidung besteht aus:
    - marineblauer Blazer mit dem offiziellen SKIEF Kampfrichterabzeichen für internationale Turniere
    - weißes Hemd (lang- oder kurzärmelig – wird vom Organisationskomitee des Turniers entschieden und mitgeteilt)
    - offizielle Krawatte ohne Krawattennadel
    - einfarbige, graue Tuchhose (ohne Aufschlag)
    - weibliche Offizielle dürfen eine Haarklammer tragen
4. Kleiderordnung für Wettkämpfer
  - a) Athleten, die einen Karategi aus dünnem, durchsichtigem Stoff oder mit Netzeinsatz tragen, werden von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Die einzigen erlaubten Beschriftungen am Karategi neben dem persönlichen Namen (der in der unteren rechten Ecke der Karategi-Jacke über dem Herstellerzeichen vertikal geschrieben sein sollte) sind ein SKIF-Logoaufnäher (entweder der Shotokan-Tiger oder die senkrecht geschriebenen japanischen Schriftzeichen) und eine Nationalflagge auf der linken Brustseite der Jacke. Befindet sich bereits das SKIF-Logo oder die japanischen Schriftzeichen auf der linken Brustseite der Jacke, darf die Nationalflagge auf dem linken Ärmel angebracht sein.

Das Herstellerzeichen darf sich ebenfalls auf dem rechten Saum der Karategi-Jacke befinden. Sollte sich das Herstellerzeichen an anderer Stelle befinden (Brust, Schulter, oberer Rücken usw.), muss es kleiner als 5 cm<sup>2</sup> sein und mit weißem Stoff eingenaht sein (das Überkleben des Herstellerzeichens mit Klebeband ist nicht gestattet). Abzeichen und Stickereien größer als 5 cm<sup>2</sup> sind nicht zulässig.
  - b) Die vom Organisationskomitee ausgegebene Startnummer muss auf dem Rücken des Karategi befestigt sein, vorzugsweise am Gürtel.
  - c) Bei Kō-haku-Wettkämpfen muss einer der beiden Wettkämpfer einen roten Gürtel zusätzlich zum eigenen tragen.
  - d) Die mit Gürtel gebundene Jacke des Karategi muss so lang sein, dass sie bis über die Hüften reicht, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.



- e) Die Ärmel der Karategi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen und müssen die Unterarme wenigstens bis zur Hälfte bedecken; sie dürfen weder nach innen oder nach außen hochgekrempelt sein.
- f) Die Hosenbeine dürfen nicht weiter als bis zu den Fußknöcheln reichen und müssen die Schienbeine wenigstens zu zwei Drittel bedecken; sie dürfen weder nach innen oder nach außen hochgekrempelt sein.
- g) Die Haare der Wettkämpfer müssen sauber und in einer Länge geschnitten sein, sodass der Wettkampf ungehindert durchgeführt werden kann. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt. Falls der Shushin die Haare eines Wettkämpfers für zu lang und/oder als unsauber erachtet, kann das Kampfrichtergremium den Wettkämpfer von der Teilnahme ausschließen.
- h) Haarklammern aller Art sind in Kumite-Wettkämpfen verboten. In Kata-Wettkämpfen ist das Tragen von dezenten Haarklammern erlaubt.
- i) Die Fingernägel der Wettkämpfer müssen kurz geschnitten sein. Jeglicher Schmuck (Uhren, Haarschmuck, Ringe, Armbänder, Halsketten usw.) ist verboten.
- j) Festsitzende Zahnsparren sind erlaubt, jedoch muss in Kumite-Wettkämpfen ein Zahnschutz über der Zahnsparre getragen werden können. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für allfällige Verletzungen.
- k) In Kumite-Wettkämpfen ist folgende Schutzausrüstung verpflichtend: weiße Handschützer – **ausgenommen Österreichische Meisterschaft in den Wettkampfkategorien ab 19 Jahren und Kawasoe Memorial Cup** – und ein weißer oder transparenter Zahnschutz. Das Tragen eines Tiefschutzes ist zulässig, aber nicht verpflichtend. Schienbeinschützer sind verboten. Wettkämpferinnen dürfen darüber hinaus einen Brustschutz unter dem Karategi tragen. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der SKIF genehmigt sein.
- l) Das Tragen von Brillen ist in Kumite-Wettkämpfen verboten. Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- m) Weibliche Wettkämpfer, die aus religiösen Gründen ihr Haar bedecken müssen, dürfen ein schwarzes Kopftuch verwenden. Der Hals muss jedoch immer unbedeckt bleiben. Das Tragen von Turbanen oder Stirnbändern während des Wettkampfs ist nicht gestattet. Athleten, die beabsichtigen, während des Wettkampfs ein Kopftuch zu tragen, müssen im Voraus bei der Kampfrichterbesprechung die Genehmigung des Kampfrichtergremiums einholen.
- n) Der Shushin muss unter Berücksichtigung des Rates des Turnierarztes die Verwendung von Bandagen, Polsterungen oder Stützverbänden, die aufgrund von Verletzungen getragen werden müssen, genehmigen. Demungeachtet müssen in der ersten Runde – sowohl bei Kata- als auch bei Kumite-Wettkämpfen – die Wettkämpfer verletzungsfrei sein (keine Verbände).
- o) Erscheint ein Wettkämpfer unangemessen gekleidet auf der Wettkampffläche, so wird er oder sie nicht sofort disqualifiziert, sondern er oder sie erhält eine Minute Zeit, um die Kleidung in Ordnung zu bringen.

5. Kleiderordnung für Betreuer:

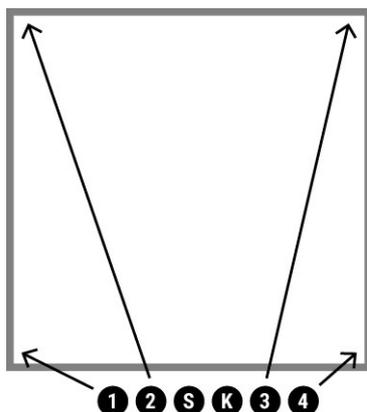
- a) Betreuer müssen den offiziellen Trainingsanzug ihres Landes tragen (Jacke und Hose).
- b) Kurze Hosen sind nicht erlaubt.

§ 3 WETTKAMPFORGANISATION

1. Ein Karateturnier kann aus Kumite- und/oder Kata-Wettkämpfen bestehen.
2. Kein Athlet darf in einem Einzelwettkampf durch einen anderen ersetzt werden. Wenn ein Wettkämpfer anstelle eines anderen Teammitglieds antritt, werden beide – sowohl der Wettkämpfer als auch das Teammitglied, das zum Wettkampf hätte antreten sollen – disqualifiziert (Shikkaku).
3. Einzelne Wettkämpfer oder Teams, die nicht auf der Wettkampffläche erscheinen, wenn sie aufgerufen werden, verlieren das Recht, weiter am entsprechenden Wettkampf teilzunehmen (Kiken).

§ 4 KAMPFGERICHT

1. Das Kampfgericht für jeden Wettkampf besteht aus einem Shushin, vier Fukushin und einem Kansa. Bei den Kata-Finali kann das Kampfgericht zwei zusätzliche Fukushin umfassen.
2. Für einen reibungslosen Ablauf des Turniers unterstützen zusätzlich mehrere Zeitnehmer, Ansager, Listenführer und Leiter der Kampfrichtertische die Durchführung der Wettkämpfe.
3. Zu Beginn eines Wettkampfs steht der Shushin am äußeren Rand der Wettkampffläche. Die Fukushin stehen beiderseits des Shushin. Zu seiner Linken stehen der erste und zweite Fukushin, zu seiner Rechten der Kansa und der dritte und vierte Fukushin.
4. Nach den geläufigen Verbeugungen der Wettkämpfer und des Kampfgerichts tritt der Shushin einen Schritt zurück, die Fukushin und der Kansa drehen sich nach innen und alle verbeugen sich voreinander. Danach nimmt jeder seinen Platz ein.





5. Beim Wechsel des gesamten Kampfgerichts gehen die scheidenden Offiziellen einen Schritt nach vorne, drehen sich um und wenden sich dem neuen Kampfgericht zu. Auf das Kommando des neu eingesetzten Shushin verbeugen sie sich voreinander und verlassen in einer Reihe (alle in dieselbe Richtung blickend) die Wettkampffläche. Wenn einzelne Fukushin wechseln, tritt der neu eingesetzte Fukushin vor den bisherigen, beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann ihre Plätze.
6. Jedes Mitglied des Kampfrichtergremiums sowie der Kōto-chō können während eines Wettkampfs alle oder einzelne Mitglieder des Kampfgerichts austauschen.
7. ~~Während der Vorrunden (Kō-haku-Modus) müssen die Shushin und Fukushin aufstehen und einen anderen Shushin oder Fukushin ihren Platz einnehmen lassen, falls ein Wettkämpfer ihres eigenen Landes antritt.~~
8. Während der Vorrunden (Kō-haku-Modus) sowie während eines Kata-Finales behalten der Shushin und die Fukushin ihre Plätze bei, auch wenn ein Mitglied seines eigenen Vereins oder Landes am Wettkampf teilnimmt.

## § 5 BETREUER

1. Betreuer dürfen sich im gesamten Turnierbereich um ihre Athleten kümmern. Sie dürfen sich jedoch zu keinem Zeitpunkt auf der Wettkampffläche aufhalten. Ausschließlich ein Arzt darf die Wettkampffläche betreten, wenn er vom Shushin gerufen wird.
2. Die Anzahl der pro Land zugelassenen Betreuer wird zuvor vom Organisationskomitee zusammen mit dem Kampfrichtergremium festgelegt und in der offiziellen Einladung bekannt gegeben. Während eines Wettkampfs ist jeweils nur ein Betreuer pro Land neben der Wettkampffläche zugelassen.
3. Betreuer, die sich unangemessen benehmen und/oder gegen die Wettkampfregeln verstoßen, können vom Kōto-chō ~~oder einem Mitglied des Kampfrichtergremiums~~ nach Absprache mit dem Kampfrichtergremium der Wettkampffläche verwiesen werden (Shikkaku).



# Kumite-Regeln

## § 6 ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

1. Kumite-Wettkämpfe können in Teamwettkämpfe (Ippon shōbu) und in Einzelwettkämpfe (Ippon-han shōbu oder Ippon shōbu) unterteilt werden. Weiters können die Einzelwettkämpfe ~~in Gewichtsklassen und/oder~~ in eine offene Kategorie unterteilt werden.
2. In Teamwettkämpfen muss die Anzahl der Wettkämpfer ungerade sein. Ein Team besteht entweder aus insgesamt sieben (fünf Kämpfer und zwei Reserve) oder aus insgesamt vier Mitgliedern (drei Kämpfer und eine Reserve). Jedes Team muss zu Beginn der ersten Runde vollzählig sein (fünf oder drei Kämpfer); es kann in den folgenden Runden mit weniger Mitgliedern weitergekämpft werden (falls einzelne Teammitglieder nicht mehr antreten können), solange das Team noch genügend Athleten aufbringt, um den Wettkampf zu gewinnen.

Kumite-Teams dürfen bei der Österreichischen Meisterschaft auch mit vereinsfremden Athleten gebildet werden, sofern die Wettkämpfer regelmäßig beim gemeldeten Verein trainieren! Solche Wettkampfgemeinschaften sind jedoch von der Vereinswertung ausgeschlossen und werden nicht zum Medaillenspiegel gezählt.

3. Vor jeder Runde muss ein Vertreter des Teams ein offizielles Formular mit den Namen und der Kampfreihenfolge der antretenden Teammitglieder am offiziellen Kampfrichtertisch abgeben. Die aus dem vollständigen Team von sieben (oder vier) Mitgliedern ausgewählten Wettkämpfer sowie die Kampfreihenfolge können für jede Runde geändert werden, sofern die neue Aufstellung dem offiziellen Kampfrichtertisch vor Beginn der Runde mitgeteilt wird; diese kann erst wieder geändert werden, wenn die laufende Runde beendet ist. Eine Team wird disqualifiziert, wenn eines seiner Mitglieder oder ihr Betreuer die Zusammenstellung oder die Kampfreihenfolge des Teams ohne vorherige schriftliche Mitteilung ändert.
4. Ein ausgefüllter und unterzeichneter Haftungsausschluss ist für die Teilnahme an einem Kumite-Wettkampf Pflicht. Die Überprüfung obliegt dem Turnierordner.
5. Voraussetzung für die Teilnahme an einem Kumite-Wettkampf ist die vorherige Teilnahme an einem Kata-Einzelwettkampf (ausgenommen Kawasoe Memorial Cup).

## § 7 WETTKAMPFZEIT

1. Die Dauer eines Kumite-Wettkampfes beträgt in den Kategorien der Männer, Frauen und Masters ab 16 Jahren (sowohl im Team- als auch im Einzelwettkampf) zwei Minuten sowie 90 Sekunden für die Wettkämpfe der Junioren (bis 15 Jahre). Die Dauer des Finalkampfes in der Senior-Kategorie beträgt für den Kumite-Einzelwettkampf der Männer mit Sanbon shōbu (6 Waza-ari) fünf Minuten sowie für den Kumite-Einzelwettkampf der Frauen mit Ippon-han shōbu (3 Waza-ari) drei Minuten.
2. Die effektive Kampfzeit beginnt, sobald der Shushin den Kampf frei gibt, und wird jedes Mal angehalten, wenn der Shushin „Yame“ ruft.



3. Der Zeitnehmer gibt deutlich hörbare Signale mit einem Gong oder Summer und zeigt damit „30 Sekunden bis zum Kampfbende“ (Ato shibaraku) oder „Zeit abgelaufen“ (was das Ende des Kampfes markiert) an.

## § 8 WERTUNG

1. Die folgenden Wertungen können vergeben werden:
  - a) Ippon (2 Waza-ari)
  - b) Waza-ari
2. Ein Waza-ari wird vergeben, wenn eine Technik in einen Wertungsbereichs gemäß den folgenden Kriterien ausgeführt wird:
  - a) Gute Form basierend auf den Merkmalen einer Technik, die eine wahrscheinliche Effektivität innerhalb traditioneller Karatekonzepte zeigt.
  - b) Sportliche Einstellung ist ein Teil der „guten Form“ und bezieht sich auf die höchste Konzentration während der Ausführung einer wertbaren Technik ohne erkennbar böswillige Absichten.
  - c) Kraftvolle Ausführung bedeutet die Kraft und Schnelligkeit einer Technik sowie der damit verbundene, erkennbare Wille, diese erfolgreich auszuführen.
  - d) Wachsamkeit (Zanshin) ist ein Kriterium, das bei der Vergabe von Wertungen am häufigsten vernachlässigt wird. Zanshin ist der Zustand permanenter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer die volle Konzentration, Beobachtung und das Bewusstsein um des Gegners Potential zum Kontern aufrechterhält. Er/sie wendet sein/ihr Gesicht während der Ausführung einer Technik nicht ab und behält den Gegner auch danach im Auge.
  - e) Gutes Timing, d.h. die Technik genau dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung verspricht.
  - f) Korrekte Distanz, d.h. die Technik genau aus der Distanz auszuführen, in der sie die größte Wirkung erzielt. Wird eine Technik ausgeführt während sich der Gegner rasch wegbewegt, verringert sich dadurch die potentielle Wirkung der Technik.
  - g) Korrekter Winkel
3. Ein Ippon kann in den folgenden Fällen vergeben werden, auch wenn die Technik nicht mit voller Effektivität ausgeführt wurde:
  - a) Ein direkter Konter (Deai), bevor der Gegner seinen Angriff vollständig ausführen konnte.
  - b) Ein unmittelbarer Angriff, nachdem nachdem der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht wurde.
  - c) Effizient ausgeführte Kombinationstechniken wie Tsuki und Tsuki, Keri und Tsuki, Wurftechnik (Nage) und Tsuki oder Keri usw.
  - d) Ein Angriff, nachdem der Gegner seinen Kampfgeist verloren hat (Mubobi).
  - e) Ein Angriff, bei dem der Gegner nicht in der Lage ist, zu reagieren.



4. Die Angriffe sind auf folgende Wertungsbereiche eingeschränkt:
  - a) Kopf
  - b) Gesicht
  - c) Hals/Nacken
  - d) Brust
  - e) Bauch
  - f) Rücken
5. Eine wirksame Technik, die zu dem Zeitpunkt ausgeführt wird, an dem das Ende des Wettkampfs durch den Shushin signalisiert wird (nicht durch Gong oder Summer), ist zu werten. Eine vermeintlich wertbare Technik, die nach der Aufforderung zur Unterbrechung oder zur Beendigung des Wettkampfes ausgeführt wurde, wird nicht gewertet und kann zu einer Strafe für den Übeltäter führen.
6. Keine Technik, wenngleich technisch korrekt ausgeführt, wird gewertet, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche befinden. Wenn jedoch einer der beiden Wettkämpfer eine wirksame Technik ausführt, sich dabei aber noch innerhalb der Wettkampffläche befindet und bevor der Shushin „Yame“ gerufen hat, ist diese Technik zu werten. *Es wird kein „Jogai“ gegen den Wettkämpfer, der sich außerhalb der Wettkampffläche befunden hat, ausgesprochen.*
7. Führen beide Wettkämpfer gleichzeitig eine effektive Wertungstechnik aus (Ai-uchi), erfolgt keine Wertung. Echte Ai-uchi sind selten. Beide Techniken müssen nicht nur gleichzeitig, sondern auch tatsächlich wertbar mit entsprechend guter Form usw. ausgeführt werden. Zwei Techniken können durchaus gleichzeitig treffen, aber selten sind beide – wenn überhaupt eine – wertbare Treffer. Der Shushin darf eine Situation nicht als Ai-uchi werten, in der nur eine der gleichzeitigen Techniken wirklich ein Treffer ist.
8. Das Ergreifen und Werfen des Gegners darf nur dann erfolgen, wenn zuvor ein echter Versuch einer Karate-Schlagtechnik ausgeführt wurde oder als Konter auf den Gegner, der seinerseits angegriffen und eine Wurf- oder Festhaltetechnik angesetzt hat.
9. Aus Sicherheitsgründen sind Würfe, bei denen der Gegner ohne Halten oder unkontrolliert geworfen wird, oder bei denen der Drehpunkt oberhalb der Hüfthöhe liegt, verboten und werden mit einer Verwarnung oder Strafe geahndet. Ausnahmen bilden konventionelle Karate-Beinfegetechniken, bei denen der Gegner beim Fegen nicht gehalten werden muss, wie z.B. Deashi-barai, Ko-uchi-gari, Kani-basami usw. Nachdem ein Wurf ausgeführt wurde, gibt der Shushin dem Wettkämpfer zwei bis drei Sekunden Zeit, um eine wertbare Technik zu versuchen.
10. Techniken, welche unterhalb des Gürtels platziert werden, können gewertet werden, solange sie oberhalb des Schambeines treffen. Der Hals-Nacken-Bereich ist ein erlaubter Angriffsbereich, welcher jedoch nicht getroffen werden darf (kein Kontakt). Sauber kontrolliert ausgeführte Techniken, welche den Hals-Nacken-Bereich nicht berühren, sind jedoch wertbar.
11. Ein Treffer auf dem Schulterblatt kann gewertet werden. Zum nicht wertbaren Bereich der Schulter gehört die Verbindung des Oberarmknochens mit dem Schulterblatt und dem Schlüsselbein.



12. Das Kampfgericht kann solange Strafen verhängen, bis die Athleten die Wettkampffläche nach der Begegnung verlassen haben. Danach können Strafen nur noch vom Kampfgerichtergremium verhängt werden.

## § 9 ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Ein Wettkampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer Ippon-han (zwei Ippon, ein Ippon plus ein Waza-ari oder drei Waza-ari) oder Ippon (ein Ippon oder zwei Waza-ari) im Kumite-Einzelwettkampf oder Ippon im Kumite-Teamwettkampf erzielt. Sollte am Ende der Kampfzeit kein Wettkämpfer Ippon-han oder Ippon erreicht haben, wird der Gewinner anhand der meisten Wertungen oder per Abstimmung durch das Kampfgericht (Hantei) ermittelt.
2. Ein Ippon zählt für die Ermittlung des Gewinners mehr als zwei Waza-ari (diese Regel gilt nur innerhalb der SKIEF, bei SKIF-Wettkämpfen resultiert dies in Hikiwake).
3. In Einzelwettkämpfen wird bei einem Unentschieden eine Verlängerung von zwei Minuten (Enchō-sen) ausgetragen. Enchō-sen ist eine Fortführung des Wettkampfs und alle Wertungen, Strafen und Verwarnungen aus der vorherigen Begegnung werden übernommen. Es gibt kein „Sudden Death“ (der Shushin darf den Wettkämpfer, welcher zuerst eine Wertung erzielt, nicht zum Gewinner erklären).
4. Am Ende der Verlängerung (Enchō-sen) wird der Gewinner anhand der meisten Wertungen ermittelt. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird ein völlig neuer Wettkampf von zwei Minuten (Sai-shiai) ausgetragen. Es werden keine Wertungen, Strafen und Warnungen aus den vorherigen Begegnungen übertragen. Sollte im Sai-shiai kein Wettkämpfer eine Wertung erzielen oder das Ergebnis unentschieden sein, wird der Gewinner durch eine endgültige Abstimmung des Kampfgerichts (Hantei) ermittelt. Eine Entscheidung zugunsten des einen oder anderen Wettkämpfers ist verbindlich und stützt sich auf folgende Kriterien:
  - a) die Einstellung, der Kampfgeist und die Stärke der Wettkämpfer,
  - b) die Überlegenheit der gezeigten Taktiken und Techniken,
  - c) die Mehrheit der initiierten Aktionen.
5. Im Teamwettkampf gibt es im Falle eines Unentschieden in den Wettkämpfen keine Verlängerung (Enchō-sen).

6. Das Gewinnerteam ist jenes mit den meisten Siegen (gewonnene Wettkämpfe). Sollten beide Teams die gleiche Anzahl an Siegen aufweisen,
- a) ist das Gewinnerteam jenes mit den meisten Ippon-Wertungen. Ein Ippon-kachi wird höher gewertet als ein Sieg durch zwei Waza-ari. Ein mit Hansoku-make oder Shikkaku-make oder Kiken eines Gegners erzielter Gewinn wird höher gewertet als Ippon-kachi (siehe Beispiel).

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	keine Wertung	→ Sieg AKA
1 Waza-ari	Ippon	→ Sieg SHIRO
keine Wertung	keine Wertung	→ Unentschieden
1 Waza-ari	keine Wertung	→ Sieg AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	→ Sieg SHIRO
↓		
Team <b>SHIRO</b> gewinnt		

Sollten beide Teams die gleiche Anzahl an Ippon-Wertungen erzielt haben,

- b) ist das Gewinnerteam jenes mit den meisten Waza-ari-Wertungen, wobei nur die Waza-ari-Wertungen der gewonnenen Wettkämpfe gezählt werden. (Verlorene Wettkämpfe haben keinen Einfluss auf die Entscheidung.)
- c) Sollte immer noch Wertungsgleichheit bestehen, nominiert jedes Teams einen Athleten für einen weiteren Wettkampf. Das Gewinnerteam wird nach dem Ergebnis dieses Wettkampfs ermittelt.
- d) Sollte dieser Wettkampf unentschieden enden, wird er mit Enchō-sen fortgesetzt, wobei alle Wertungen, Strafen und Verwarnungen gemäß den einzelnen Regeln übernommen werden.
7. Wenn der Ausgang eines Wettkampfs per Abstimmung (Hantei) entschieden werden muss, begibt sich der Shushin an den Rand der Wettkampffläche, ruft „Hantei“ und pfeift anschließend zweimal. Die Fukushin zeigen mithilfe ihrer Flaggen ihre Bewertung an, der Shushin hebt dazu den entsprechenden Arm. Der Shushin pfeift kurz, kehrt wieder auf seinen ursprünglichen Platz zurück und verkündet das Ergebnis der Abstimmung.

## § 10 VERBOTENES VERHALTEN

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt; alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden.
2. Techniken mit Kontakt zum Hals-Nacken-Bereich.
3. Angriffe auf Arme, Beine, Leisten, Gelenke oder den Rist.
4. Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken.
5. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken, die Verletzungen verursachen können.
6. Verlassen der Wettkampffläche (Jogai).



7. Muki-ryoku\* – Kampfvermeidung, um zu verhindern, dass der Gegner Wertungen erzielt (dies wird als Mubobi gewertet). \*nur innerhalb der SKIEF
8. Den Gegner ergreifen und versuchen, ihn niederzuwerfen, ohne zuvor einen echten Angriff auszuführen, es sei denn, der Gegner hat zuerst versucht, zu greifen oder zu werfen, sowie Wurftechniken, bei denen der Drehpunkt oberhalb der Hüfte liegt.
9. Unnötiges Umklammern, Ringen, Stoßen, Fegen (Ashi-barai) oder Ergreifen, ohne eine Schlagtechnik zu versuchen.
10. Techniken, die aufgrund ihrer Art und Weise nicht zur Sicherheit des Gegners kontrolliert werden können, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe, unabhängig davon, ob sie treffen oder nicht.
11. Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
12. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
13. Anreden oder Anstacheln des Gegners, Nichtbefolgen der Anweisungen des Shushin, unhöfliches Verhalten gegenüber dem Kampfgericht, sowie andere Verstöße gegen die Etikette.
14. Bei Teamwettkämpfen: Falls ein Wettkämpfer oder Betreuer aufgrund eines der oben genannten Verhaltensweisen verwarnet wird und dies in Shikkaku resultiert, wird das gesamte Team disqualifiziert.
15. Jubelposen, Siegestänze und ähnliche Aktionen führen zur Annullierung der Wertung.

## § 11 STRAFEN

1. Die folgenden Sanktionen können verhängt werden:
  - a) Keikoku – wird bei leichten Regelverstößen verhängt, welche nicht gravierend genug sind, um Hansoku-chui oder Hansoku auszusprechen.
  - b) Hansoku-chui – wird üblicherweise bei Regelverstößen verhängt, für die zuvor im selben Wettkampf Keikoku ausgesprochen wurde, kann aber auch direkt für schwere Verstöße verhängt werden, die noch kein Hansoku rechtfertigen. Hat der Gegner gleichzeitig einen Treffer erzielt, wird ihm entsprechend Waza-ari oder Ippon zugesprochen.
  - c) Hansoku – wird aufgrund eines ernsthaften Regelverstoßes verhängt oder wenn bereits Hansoku-chui ausgesprochen wurde. Dies führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers. Zusätzlich erhält der verletzte Wettkämpfer Ippon-kachi.
  - d) Shikkaku – bedeutet eine Disqualifikation vom gesamten Turnier. Um das Strafmaß von Shikkaku zu bestimmen, muss das Kampfrichtergremium konsultiert werden. Shikkaku kann ausgesprochen werden, wenn ein Wettkämpfer die Anweisungen des Shushin nicht befolgt, böswillig handelt oder ein Benehmen zeigt, das dem Ansehen und der Ehre des Karatedo schadet, oder wenn andere Handlungen als Verstoß gegen die Regeln und den Geist des Turniers angesehen werden. Sollte gegen ein Teammitglied Shikkaku ausgesprochen werden, erhält der Gegner zusätzlich Ippon-kachi.



Shikkaku kann direkt und ohne Vorwarnung verhängt werden. Ist der Shushin der Ansicht, dass ein Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Körperverletzung vorliegt oder nicht, ist Shikkaku und nicht Hansoku die angemessene Strafe. Ebenso wird ein Verhalten des Betreuers oder der Teammitglieder des Wettkämpfers, das dem Ansehen und der Ehre von Karatedo schadet, geahndet, selbst wenn der Wettkämpfer selbst kein Vergehen begangen hat.

Shikkaku muss öffentlich bekannt gegeben werden. Shikkaku kann auch für schlechtes und nachteiliges Verhalten außerhalb der Wettkampffläche verhängt werden.

2. Eine Strafe kann direkt für einen Regelverstoß verhängt werden. Kommt es aber zu einer wiederholten Übertretung innerhalb derselben Kategorie, muss die nächst höhere Strafe verhängt werden. Beispielsweise ist es nicht möglich, eine Verwarnung oder Strafe für übermäßigen Kontakt auszusprechen und dieselbe Verwarnung für einen zweiten übermäßigen Kontakt zu erteilen.
3. Wenn eine Strafe und eine Wertung gleichzeitig vergeben werden, wird immer zuerst die (negative) Strafe und dann die (positive) Wertung ausgesprochen.

*Eine Übersicht aller Strafen findet sich in Anhang I.*

## § 12 VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF

1. Kiken oder Startverzicht wird erteilt, wenn
  - a) die Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheinen,
  - b) nicht in der Lage sind weiterzukämpfen, den Wettkampf abbrechen oder
  - c) auf Anordnung des Shushin und/oder des Turniersarztes ausscheiden.

Gründe für die Aufgabe können Verletzungen sein, die nicht durch den Gegner verursacht wurden. Erklärt der Turnierarzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig, muss ~~eine Ecke vom Akkreditierungsausweis des Athleten abgeschnitten~~ [dies auf der Teilnehmerliste vermerkt](#) werden. Das Ausmaß der Kampfunfähigkeit muss für die übrigen Kampfgerichte ersichtlich sein.

2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden unter den Folgen zuvor davongetragener Verletzungen, und werden beide vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, wird der Sieg jenem Wettkämpfer zugesprochen, der die meisten Wertungen erzielt hat. Sollte Wertungsgleichheit bestehen, dann wird der Wettkampf per Abstimmung (Hantei) entschieden.
3. Ein verletzter Wettkämpfer, der vom Turnierarzt für kampfuntauglich erklärt wurde, darf am laufenden Turnier im Kumite-Wettkampf nicht mehr teilnehmen.
4. Ein Athlet, der verletzt wird und den Wettkampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Zustimmung des Turnierarztes nicht weiterkämpfen. Sollte der verletzte Wettkämpfer einen zweiten Wettkampf durch Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird er/sie sofort von weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen.



5. Wird ein Wettkämpfer verletzt, muss der Shushin den Wettkampf sofort unterbrechen und den Turnierarzt herbeirufen. Nur der Turnierarzt ist befugt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln. Der Shushin sollte den Turnierarzt nur rufen, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und ärztliche Hilfe benötigt. Der Shushin darf einen verletzten Athleten nicht berühren.
6. Erhält in Teamwettkämpfen ein Mitglied Kiken, so wird dem Gegner ein Ippon-kachi gutgeschrieben.

### § 13 OFFIZIELLER PROTEST

1. Niemand darf eine vom Kampfgericht getroffene Entscheidung direkt bei dessen Mitgliedern anfechten.
2. Wird eine Maßnahme/Entscheidung des Kampfgerichts für regelwidrig gehalten, darf ausschließlich der Delegationsleiter oder ein Betreuer des Wettkämpfers/des Teams beim Kansa Protest einlegen. Dies muss innerhalb einer Minute erfolgen.

Der Wettkampf muss sofort ausgesetzt werden, solange bis der Sachverhalt geklärt ist. Der Kansa prüft, ob das Problem durch Anwendung der Regeln gelöst werden kann; ist dies nicht möglich, wendet er sich an den Kōto-chō. Wenn immer noch keine Lösung gefunden werden kann, muss das Kampfrichtergremium verständigt werden. Anschließend prüft der Berufungsausschuss, bestehend aus dem Organisationskomitee und dem Kampfrichtergremium, die Umstände, die zur angefochtenen Entscheidung geführt haben. Videobeweise werden nicht berücksichtigt.

### § 14 RECHTE UND PFLICHTEN

1. Das Kampfrichtergremium der ~~SKIEF~~ SKIAF hat folgende Rechte und Pflichten:
  - a) Sicherstellung der korrekten Vorbereitung jedes Turniers in Zusammenarbeit mit dem Organisationskomitee hinsichtlich Anordnung der Wettkampfflächen, Bereitstellung und Einsatz aller Ausrüstungsgegenstände sowie erforderliche Einrichtungen, Durchführung und Überwachung der Wettkämpfe, Sicherheitsvorkehrungen usw.
  - b) Ernennung des Kōto-chō und seinen Einsatz an der betreffenden Wettkampffläche anordnen sowie Ergreifung entsprechender Maßnahmen auf der Grundlage der Berichte des Kōto-chō.
  - c) Beaufsichtigung und Koordinierung der gesamten Kampfrichterleistungen.
  - d) Ernennung von offiziellen Vertretern, falls erforderlich.
  - e) Letzte Entscheidungsinstanz bei technischen Fragen, die während eines Wettkampfs auftreten können und für die es in den Wettkampfbestimmungen keine Bestimmungen gibt.
2. Die Rechte und Pflichten des Kōto-chō (Turnierleiter) lauten wie folgt:
  - a) Delegation, Ernennung und Beaufsichtigung von Shushin und Fukushin in ihrem Zuständigkeitsbereich bei allen Wettkämpfen.
  - b) Die Leistungen von Shushin und Fukushin in ihrem Zuständigkeitsbereich überwachen und dafür Sorge tragen, dass die ernannten Offiziellen ihren übertragenen Aufgaben gewachsen sind.



- c) Den Shushin anweisen, den Wettkampf anzuhalten, wenn der Kansa einen Verstoß gegen die Wettkampffregeln signalisiert.
3. Die Rechte des Shushin (Hauptkampfrichter) lauten wie folgt:
    - a) Der Shushin ist befugt, Wettkämpfe zu leiten, einschließlich der Ankündigung von Beginn, Unterbrechung und Ende eines Wettkampfs, sowie Wertungen zu vergeben.
    - b) Dem Kōto·chō, dem Kampfrichtergremium oder dem Berufungsausschuss gegebenenfalls die Grundlage für eine getroffene Entscheidung zu erläutern.
    - c) Strafen verhängen und Verwarnungen erteilen, vor, während oder nach eines Wettkampfs.
    - d) Die Bewertungen der Fukushin einholen und entsprechend handeln. Grundsätzlich haben die Fukushin eine beratende Funktion; dennoch, sollten zwei oder mehrere Fukushin anders bewerten als der Shushin, ist Fukushin·shūgō obligatorisch.
    - e) Verlängerungen verlautbaren.
    - f) Abstimmungen durch das Kampfgericht (Hantei) durchführen und das Ergebnis bekanntgeben.
    - g) Bekanntgabe des Gewinners.
    - h) Der Zuständigkeitsbereich des Shushin ist nicht nur auf die Wettkampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch über deren gesamten umliegenden Bereich.
    - i) Der Shushin erteilt alle Befehle und Verlautbarungen.
  4. Die Rechte der Fukushin (Seitenkampfrichter) lauten wie folgt:
    - a) Unterstützung des Shushin durch Flaggen- und Pfeifsignale.
    - b) Ausübung des Stimmrechts bei einer zu treffenden Entscheidung.
    - c) Die Fukushin verfolgen aufmerksam die Aktionen der Wettkämpfer und signalisieren dem Shushin ihre Bewertung in den folgenden Fällen:
      - wenn ein wertbarer Treffer erkannt wird,
      - wenn ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung und/oder Technik ausführt,
      - wenn eine Verletzung oder ein Leiden eines Wettkämpfers bemerkt wird,
      - wenn ein oder beide Athleten die Wettkampffläche verlassen (Jogai),
      - in anderen Fällen, in denen es für notwendig erachtet wird, die Aufmerksamkeit des Shushin zu erwecken.
    - d) Die Fukushin dürfen nur das bewerten, was sie tatsächlich beobachten. Sind sie unsicher, ob eine Technik tatsächlich eine wertbare Zielregion getroffen hat, sollten sie „Nichts gesehen“ (Mienai) signalisieren.
  5. Der Kansa assistiert dem Kōto·chō und dem Shushin, indem er den laufenden Wettkampf beaufsichtigt. Sollten Entscheidungen des Shushin und/oder der Fukushin nicht den Wettkampffregeln entsprechen, fordert der Kansa den Shushin auf, den Wettkampf anzuhalten und die Regelwidrigkeit zu korrigieren. Wettkampfprotokolle werden erst nach Genehmigung durch den Kansa zu offiziellen Dokumenten. Im Falle von Fukushin·shūgō soll der Kansa nur nach Aufforderung des Shushin daran teilnehmen.



6. Der Leiter des Kampfrichtertisches führt ein separates Protokoll über die vom Shushin vergebenen Wertungen und beaufsichtigt gleichzeitig die Arbeit der bestellten Zeitnehmer und Listenführer.
7. Bei einer Abstimmung durch das Kampfgericht (Hantei) haben der Shushin und die Fukushin jeweils eine Stimme. Der Shushin ruft „Hantei“, pfeift zweimal und streckt einen Arm nach oben, während zeitgleich die Fukushin eine ihrer Flaggen heben. Hikiwake (Unentschieden) ist nicht erlaubt.

## § 15 BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON WETTKÄMPFEN

1. Die Begriffe und Gesten, die von Shushin und Fukushin während eines Wettkampfs verwendet werden müssen, sind in Anhang II aufgeführt.
2. Shushin und Fukushin nehmen nach den gegenseitigen Verbeugungen der Wettkämpfer ihre vorgesehenen Plätze ein; der Shushin ruft „Shōbu hajime“ und der Wettkampf beginnt. Betritt ein Athlet die Wettkampffläche vorzeitig, muss er/sie von dieser verwiesen werden. Die Wettkämpfer müssen sich ordentlich voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend.
3. Der Shushin unterbricht den Wettkampf mit dem Kommando „Yame“. Falls erforderlich, fordert der Shushin die Wettkämpfer auf, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen (Moto no ichi).
4. Der Shushin kehrt auf seinen Platz zurück und die Fukushin geben ihre Bewertung durch ein entsprechendes Signal kund. Wenn eine Wertung vergeben wird, benennt der Shushin den Wettkämpfer (Aka oder Shiro), die angegriffene Zielregion (Chūdan oder Jōdan), die wertbare Technik (Tsuki, Uchi oder Keri) und vergibt dann die entsprechende Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Danach eröffnet der Shushin mit dem Kommando „Tsuzukete hajime“ erneut den Wettkampf.
5. Bei der Wiederaufnahme eines Wettkampfes sollte sich der Shushin vergewissern, dass beide Wettkämpfer hinter ihren Linien stehen und bereit sind. Athleten, die auf und abspringen oder anderweitig herumzappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, ehe der Wettkampf wieder aufgenommen werden kann. Der Shushin muss den Wettkampf mit minimaler Verzögerung wieder eröffnen.
6. Erzielt ein Wettkämpfer während eines Wettkampfs Ippon (in einem Team- oder Einzelwettkampf) oder Ippon-han (in einem Einzelwettkampf), ruft der Shushin „Yame“, sodann fordert er die Athleten auf, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen und kehrt ebenfalls auf seinen Platz zurück. Als Nächstes wird der Gewinner dadurch bekannt gegeben, dass der Shushin seinen Arm auf der Seite des Gewinners nach oben streckt, **die erzielte Wertung nennt** und „Shiro (Aka) no kachi“ verkündet. Der Wettkampf ist damit beendet.
7. Nach Ablauf der Kampfzeit, egal ob die Wettkämpfer Ippon (in Team- oder Einzelwettkämpfen), Ippon-han (in Einzelwettkämpfen), gleiche oder gar keine Wertungen erzielt haben, ruft der Shushin „Yame“ und kehrt auf seinen Platz zurück. Anschließend begibt er sich an den Rand der Wettkampffläche und verkündet die Entscheidung. Im Falle eines Unentschieden gibt der Shushin „Hikiwake“ bekannt und gegebenenfalls den Beginn von Enchō-sen.



8. In einer der folgenden Situationen ruft der Shushin „Yame“ und unterbricht den Wettkampf vorübergehend:
- a) Wenn sich ein oder beide Athleten außerhalb der Wettkampffläche befinden.
  - b) Wenn der Shushin einen Wettkämpfer anhalten muss, den Karategi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
  - c) Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begangen hat.
  - d) Wenn der Shushin der Ansicht ist, dass ein oder beide Athleten den Wettkampf aufgrund von Verletzungen, Beschwerden oder anderen Gründen nicht fortsetzen können. In Rücksprache mit dem Turnierarzt entscheidet der Shushin, ob der Wettkampf fortgesetzt werden kann.
  - e) Wenn ein Wettkämpfer den Gegner ergreift und nicht unmittelbar eine Technik oder ein Wurf ausführt.
  - f) Wenn ein oder beide Athleten zu Boden fallen oder geworfen werden und keine wertbaren Techniken sofort folgen.
  - g) Wenn beide Wettkämpfer nach einem Sturz oder einem versuchten Wurf auf dem Boden liegen und zu ringen beginnen.
  - h) Wenn zwei oder mehr Fukushin eine Wertung, Verwarnung oder Strafe für denselben Wettkämpfer signalisieren.

*Weitere Bewertungskriterien für Kumite finden sich in Anhang III.*



## Yakusoku-kumite-Regeln

### § 16 ORGANISATION VON YAKUSOKU-KUMITE-WETTKÄMPFEN

1. Yakusoku-kumite-Wettkämpfe bestehen aus Kihon ippon-kumite und Jiyu ippon-kumite.
2. Yakusoku-kumite-Wettkämpfe umfassen Kō-haku- und Wertungs-Wettkämpfe.
3. Vor Turnierbeginn muss das Kampfrichtergremium via Einladung die Art der Angriffe (Tsuki, Keri usw.) und die Anzahl der Angriffe pro Wettkämpfer (einmal, zweimal usw.), die von den Athleten verlangt werden, bekannt geben.
4. Die verteidigende Seite kann die Abwehrtechniken frei wählen (Uke). Da die SKIF jedoch einen nummerierten Lehrplan für Yakusoku-kumite besitzt, erhalten diejenigen, die Techniken aus dem SKIF-Nummernsystem genau und kraftvoll anwenden, höhere Wertungen.
5. Das Kampfgericht sollte sowohl die Angriffs- als auch die Abwehrtechniken der Wettkämpfer bewerten.

### § 17 KIHON IPPON-KUMITE

1. Kihon ippon-kumite ist ein Wettkampf zwischen zwei Teams (Aka und Shiro) mit jeweils zwei Mitgliedern.
2. Zu Beginn eines Wettkampfs treten sowohl das Aka-Team, welches rote Gürtel zusätzlich zu ihren eigenen trägt, als auch das Shiro-Team an die Wettkampffläche und verbeugen sich vor dem Shushin.
3. Nach dem Verbeugen stellen sich die Partner jedes Teams gegenüber auf. Zuerst beginnen die Wettkämpfer auf der rechten Seite die verschiedenen Angriffstechniken auszuführen, welche im Vorfeld vom Kampfrichtergremium festgelegt wurden. Nachdem diese ihre erste Angriffsrunde beendet haben, vollführen die Wettkämpfer auf der linken Seite die Angriffstechniken, wobei die verteidigenden Seiten keine Abwehrtechniken anwenden dürfen, welche in diesem Wettkampf bereits vom Partner gezeigt wurden.
4. Nachdem beide Teams (Aka und Shiro) angegriffen und verteidigt haben, stellen sich alle Athleten nebeneinander am Rand der Wettkampffläche gegenüber dem Shushin auf.
5. Der Shushin fordert zur Abstimmung auf (Hantei) und verkündet das Ergebnis, wobei dieselben Modalitäten verwendet werden wie im Kō-haku-Modus bei Kata-Wettkämpfen.
6. Die Wettkämpfer verbeugen sich voreinander, dann vor dem Shushin und verlassen die Wettkampffläche.



## § 18 JIYU IPPON·KUMITE

1. Jiyu ippon-kumite ist ein Wettkampf zwischen zwei Teams (Aka und Shiro) mit jeweils zwei Mitgliedern.
2. Zu Beginn eines jeden Wettkampfs stellen sich sowohl das Aka- als auch das Shiro-Team am Rand der Wettkampffläche gegenüber dem Shushin auf. Nach einer Verbeugung vor dem Kampfgericht verlässt Shiro die Wettkampffläche.
3. Als erstes begibt sich das Aka-Team in die Mitte der Wettkampffläche. Nach den gegenseitigen Verbeugungen beginnt der Wettkämpfer auf der rechten Seite mit den verschiedenen Angriffstechniken, die im Vorfeld vom Kampfrichtergremium festgelegt wurden. Danach vollführt der Wettkämpfer auf der linken Seite seinerseits die Angriffstechniken, allerdings muss der Verteidiger dieses Mal andere Techniken anwenden als sein Partner in diesem Wettkampf zuvor. Nachdem das Aka-Team seine Vorführung beendet und die Wettkampffläche verlassen hat, tritt das Shiro-Team in die Mitte und vollführt ebenso die verschiedenen Techniken.
4. Nachdem das Shiro-Team seine Vorführung beendet hat, stellen sich alle Athleten beider Teams nebeneinander am Rand der Wettkampffläche gegenüber dem Shushin auf.
5. Der Shushin fordert zur Abstimmung auf (Hantei) und verkündet das Ergebnis, wobei dieselben Modalitäten verwendet werden wie im Kō-haku-Modus bei Kata-Wettkämpfen.
6. Die Wettkämpfer verbeugen sich voreinander, dann vor dem Shushin und verlassen die Wettkampffläche.

*Weitere Bewertungskriterien für Yakusoku-kumite finden sich in Anhang IV.*



# Kata-Regeln

## § 19 ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

1. Kata-Wettkämpfe umfassen Team- und/oder Einzelwettkämpfe. Ein Kata-Team setzt sich aus drei Personen zusammen. Jedes Team ist ausschließlich männlich oder weiblich besetzt; es können auch gemischte Teams gebildet werden, wenn dies vom Organisationskomitee genehmigt wird.

Kata-Teams dürfen bei der Österreichischen Meisterschaft auch mit vereinsfremden Athleten gebildet werden, sofern die Wettkämpfer regelmäßig beim gemeldeten Verein trainieren! Solche Wettkampfgemeinschaften sind jedoch von der Vereinswertung ausgenommen und werden nicht zum Medaillenspiegel gezählt.

Kata-Einzelwettkämpfe bestehen aus individuellen Vorführungen, die wiederum nach Geschlecht getrennt sind; es sind jedoch auch gemischte Kategorien erlaubt, wenn dies vom Organisationskomitee genehmigt wird.

2. Ein Kata-Wettkampf wird im Kō-haku-Modus und/oder mit Wertungsvergabe durchgeführt, bis vier oder acht Wettkämpfer für das Finale feststehen. Alternativ können ein Halbfinale mit acht oder sechzehn Athleten sowie ein anschließendes Finale mit vier oder acht Athleten mit Wertungsvergabe stattfinden. Ausscheidungswettkämpfe im Kō-haku-Modus können mit vorgeschriebenen Pflicht-Kata durchgeführt werden. Sollte eine Kategorie acht oder weniger als acht Wettkämpfer umfassen, wird diese sofort ein Finale mit Wertungsvergabe ausgetragen.

Modus-Änderungen werden vom Kampfrichtergremium besprochen und vorab offiziell bekanntgegeben.

3. Die Halbfinalwettkämpfe müssen auf derselben Wettkampffläche und vom selben Kampfgericht durchgeführt werden. Die Finali müssen ebenfalls auf einer Wettkampffläche mit demselben Kampfgericht ausgetragen werden (welches aber nicht dasselbe sein muss wie im Halbfinale).
4. Von den Athleten wird erwartet, dass sie während eines Wettkampfs sowohl Pflicht-Kata (Shitei) als auch freie Kata (Tokui) vorführen können. Die Kata müssen den Definitionen der SKIF entsprechen (Anhang V).

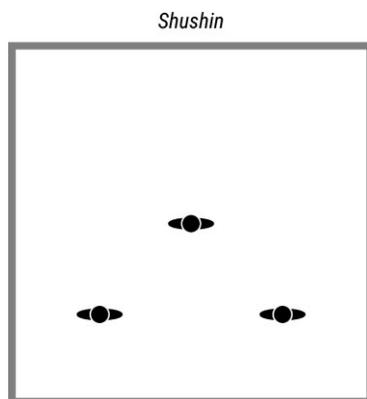
## § 20 ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Die Kata muss mit Können ausgeführt werden und ein klares Verständnis der darin enthaltenen traditionellen Prinzipien aufweisen. Bei der Bewertung der Leistung eines Wettkämpfers oder Teams achten die Kampfrichter auf:
  - a) Eine realistische Darstellung der Bedeutung der Kata.
  - b) Verständnis für die Techniken der Kata (Bunkai).
  - c) Gutes Timing, Rhythmus, Schnelligkeit, Gleichgewicht und Konzentration der Kraft (Kime).
  - d) Korrekte und angemessene Atemtechnik zur Unterstützung des Kime.

- e) Volle Geistesgegenwart (Chakugan) und Konzentration.
- f) Präzise Stellungen mit idealer Spannung in den Beinen und mit den Füßen flach auf dem Boden.
- g) Angemessene Spannung im Unterbauch (Hara) und in den Hüften ohne Auf und Ab während einer Bewegung.
- h) Korrekte Form (Kihon) des demonstrierten Shotokan Karatedo.
- i) Anspruchsvolle Elemente der Vorführung sollten ebenfalls in die Bewertung einfließen.
- j) Ein weiteres Bewertungskriterium im Teamwettkampf ist die Synchronität ohne die Hilfe von Einsatzzeichen.

Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Darbietung. Sie muss die traditionellen Werte und Grundsätze beinhalten. Sie muss in kämpferischer Hinsicht realistisch sein und in ihren Techniken Konzentration, Dynamik und potentielle Wirkung zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Schnelligkeit demonstrieren, aber auch Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht.

- 2. Jubelposen, Siegestänze und ähnliche Aktionen führen zur Annullierung der Wertung.
- 3. Ein Wettkämpfer, der während der Vorführung der Kata aufhört oder eine andere als die angekündigte Kata ausführt, wird disqualifiziert. Dies gilt sowohl für Kō-haku- als auch Wertungs-Wettkämpfe. Sollten beide Wettkämpfer stehen bleiben oder eine falsche Kata zeigen, wird der Wettkampf wiederholt.
- 4. Im Kata-Teamwettkampf müssen alle drei Athleten die Kata mit Blick in die gleiche Richtung und zum Shushin hin beginnen. Die Teamaufstellung muss ein Dreieck wie folgt bilden:





5. Die Teammitglieder müssen alle Aspekte der Kata beherrschen sowie synchron sein.
6. Kommandos zum Beginn und Beenden der Vorführung, Aufstampfen mit den Füßen, Schlagen auf die Brust, die Arme oder den Karategi und übertriebenes Atmen sind alles Beispiele für äußere Einsatzzeichen und sollten die Kampfrichter bei ihrer Entscheidungsfindung berücksichtigen.

#### § 21 KŌ-HAKU-WETTKÄMPFE

1. Zu Beginn jeder Begegnung stellen sich beide Wettkämpfer, von denen einer einen roten Gürtel trägt, am Rand der Wettkampffläche gegenüber dem Shushin auf. Nach dem gegenseitigen Verbeugen betreten beide Athleten die Wettkampffläche und gehen zu ihren vorgesehenen Startpunkten. Der Shushin wählt eine Pflicht-Kata aus, gibt den Wettkämpfern den Namen der Kata bekannt und signalisiert den Beginn mit einem Pfiff.
2. Nachdem beide Wettkämpfer die Vorführung der Pflicht-Kata beendet haben, fordert der Shushin zur Abstimmung auf (Hantei), pfeift zweimal und Shushin sowie Fukushin geben ihre Bewertung durch gleichzeitiges Heben ihrer Flaggen bekannt. Hikiwake ist nicht erlaubt.
3. Der Shushin pfeift einmal, woraufhin die Flaggen wieder gesenkt werden.
4. Der Shushin trifft seine Entscheidung auf der Grundlage, dass sowohl er als auch die Fukushin jeweils nur eine Stimme haben. Danach steht der Shushin auf, geht einen Schritt nach vorne und signalisiert das Ergebnis der Abstimmung durch Heben der entsprechenden Flagge.

#### § 22 WERTUNGS-WETTKÄMPFE

1. Die Startreihenfolge der Finalisten entspricht ~~immer~~ der Reihung auf der ursprünglichen Teilnehmerliste ~~und richtet sich nicht nach den im Halbfinale erzielten Wertungen.~~  
*Sollte eine Kategorie weniger als acht Wettkämpfer umfassen, müssen die Finalisten jeweils zwei Kata vorführen. Nach der ersten Runde werden die Wertungsergebnisse bekanntgegeben und die Wettkämpfer starten in der zweiten Runde in umgekehrter Reihenfolge.*
2. Der aufgerufene Wettkämpfer betritt die Wettkampffläche und gibt den Namen der Kata bekannt, welche er vorführen wird. Der Shushin wiederholt den Namen der Kata. Der Wettkämpfer beginnt danach mit der Vorführung seiner Kata. Nach Beendigung der Kata kehrt der Wettkämpfer zum Ausgangspunkt zurück und wartet auf die Abstimmung des Kampfgerichts.
3. Der Shushin fordert zur Abstimmung auf (Hantei), pfeift zweimal und alle Kampfrichter heben ihre Wertungskarten mit der rechten Hand hoch und zeigen ihre Wertung in Richtung Kampfrichtertisch.
4. Nachdem alle Wertungen aufgeschrieben wurden, verkündet ein Mitglied des Kampfrichtertisches diese. Der Shushin pfeift einmal, woraufhin die Wertungskarten wieder gesenkt werden.



5. Ein Mitglied des Kampfrichtertisches teilt dem Wettkämpfer die Gesamtwertung mit.
6. Wenn ein Wettkämpfer in der Ausführung der Kata erheblich abweicht oder eine andere Kata zeigt als angekündigt – was zur Disqualifikation führt – kann der Shushin seine Beobachtung den Fukushin mitteilen. Umgekehrt kann auch ein Fukushin dem Shushin eine solche Abweichung melden.
7. Von den fünf (oder sieben) vergebenen Wertungen der Kampfrichter (Shushin und Fukushin) werden die höchste und die niedrigste gestrichen, indes die verbleibenden drei (oder fünf) Wertungen zusammengezählt werden und die Gesamtwertung für den Wettkämpfer ergeben.
8. Sollte die Gesamtwertung zweier Athleten gleich sein, wird zunächst die jeweils niedrigste Wertung aus den verbleibenden drei (oder fünf) Wertungen ermittelt; der Wettkämpfer mit der höheren niedrigsten Wertung gewinnt. Sollten beide niedrigsten Wertungen gleich sein, wird die jeweils höchste Wertung aus den verbleibenden drei (oder fünf) Wertungen hinzugezogen; der Wettkämpfer mit der höheren höchsten Wertung gewinnt. Sollten auch beide Höchstwertungen identisch sein, wird ein Stichkampf ausgetragen.
9. Bei einem Stichkampf (Sai-shiai) **in den Wettkampfkategorien Kata A** müssen die Wettkämpfer eine andere Kata zeigen als jene in dieser Runde zuvor.
10. Alle Kata-Vorführungen müssen innerhalb der Wettkampffläche begonnen werden. **Der Wettkämpfer darf den Startpunkt der Kata auf der Mittellinie nach vorne oder hinten variieren. Ein von der Mittellinie abweichender Startpunkt ist nicht erlaubt.**

*Weitere Bewertungskriterien für Kata finden sich in Anhang VI.*



## Schlussbestimmungen

### § 27 GÜLTIGKEIT

Die vorliegenden SKIEF-Wettkampfbregeln sind ab 18. Februar 2019 wirksam und ersetzen alle bisherigen Regeln. Sie gelten für alle Turniere, die im Auftrag und/oder unter der Schirmherrschaft der Shotokan Karatedo International European Federation (SKIEF) organisiert werden.

Die Wettkampfbregeln wurden mit Genehmigung der SKIEF von der Technischen Kommission der Shotokan Karate International Austrian Federation (SKIAF) ins Deutsche übersetzt.

Im Zweifelsfall hat jedoch immer die englische Originalversion Vorrang.

Deutsche Übersetzung relevanter Begriffe:

- organizing committee: Organisationskomitee
- referee committee: Kampfrichtergremium
- appeals jury: Berufungsausschuss
- contestant: Wettkämpfer (oder Athlet)
- decision: Entscheidung (oder Abstimmung)
- match: Wettkampf (oder Begegnung)
- official doctor: Turnierarzt
- opinion: Bewertung
- performance: Vorführung
- point: Wertung
- invitation: Ausschreibung
- referee panel: Kampfgericht (Shushin, Fukushin und Kansa)
- scorekeeper: Listenführer
- scoring area: Wertungsbereich
- score supervisor: Leiter des Kampfrichtertisches (für die Dokumentation der Punkte verantwortliche Vorsitzende)
- score table / scoring desk: Kampfrichtertisch
- timekeeper: Zeitnehmer

### § 28 ÄNDERUNGEN

Nur das SKIEF Kampfrichtergremium darf die SKIEF Wettkampfbregeln ändern oder modifizieren. Nur die Technische Kommission der SKIAF darf die Übersetzung der Wettkampfbregeln bearbeiten.

Datum (Originalversion): 18. Februar 2019 / Übersetzung: 2. Februar 2021

Das SKIEF Kampfrichtergremium:

Paolo Lusvardi, Eugen Landgraf, Antonio Racca, Ray Payne, Stéphane Castrique,  
Milan Holck Nielsen

Übersetzer: Andreas Brodinger, Heimo Rainer, Mark Wittmann

## Anhang I: Hansoku, Jogai, Mubobi

HANSOKU (REGELVERSTOSS)		
<b><i>Ippon-shōbu</i></b>	<b><i>Ippon-han-shōbu</i></b>	<b><i>Sanbon-shōbu</i></b>
Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Keikoku</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Keikoku</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Keikoku</i>
Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku-chūi</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku-chūi</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku-chūi</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>
Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Hansoku</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>

JOGAI (VERLASSEN DER WETTKAMPFFLÄCHE)		
<b><i>Ippon-shōbu</i></b>	<b><i>Ippon-han-shōbu</i></b>	<b><i>Sanbon-shōbu</i></b>
Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-ikkai</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-ikkai</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-ikkai</i>
Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>
Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Jogai-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>

MUBOBI (SELBSTGEFÄHRDUNG) / MUKI-RYOKU (KAMPFVERMEIDUNG)		
<b><i>Ippon-shōbu</i></b>	<b><i>Ippon-han-shōbu</i></b>	<b><i>Sanbon-shōbu</i></b>
Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-ikkai</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-ikkai</i>	Erstes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-ikkai</i>
Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>	Zweites Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-nikai</i> • <i>Shiro (Aka) Waza-ari</i>
Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>	Drittes Mal • <i>Aka (Shiro) Mubobi-sankai</i> • <i>Shiro (Aka) no kachi</i>

Übersetzung der japanischen Begriffe:

*Ikkai* = erstes Mal

*Nikai* = zweites Mal

*Sankai* = drittes Mal



## Anhang II: Terminologie und Gesten

### **Shōbu hajime** – Beginnt den Wettkampf

Nach dem Kommando tritt der Shushin einen Schritt zurück.

### **Ato shibaraku** – Noch etwas Zeit übrig

30 Sekunden vor dem tatsächlichen Wettkampfe gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal, worauf der Shushin „Ato shibaraku“ ruft.

### **Yame** – Aufhören

Unterbrechung oder Wettkampfe; gleichzeitig mit dem Kommando führt der Shushin eine scharfe Abwärtsbewegung mit der offenen Hand aus.

### **Moto no ichi** – Ausgangsposition

Wettkämpfer und Shushin kehren auf ihre ursprünglichen Plätze zurück.

### **Tsuzukete** – Weiterkämpfen

Kommando zur Wiederaufnahme des Wettkampfs im Falle einer unaufgeforderten Unterbrechung.

### **Tsuzukete hajime** – Wiederaufnahme des Wettkampfs – Beginnt

Der Shushin stellt ein Bein nach hinten (Vorwärtsstellung). Mit der Ansage „Tsuzukete“ streckt er seine Arme seitlich aus (die Handflächen zeigen nach vorne). Mit dem Kommando „Hajime“ führt er die Handflächen schnell zueinander, gleichzeitig nimmt er das vordere Bein zurück.

### **Shūgō** – Zusammenkunft

Der Shushin ruft einen oder mehrere Fukushin zur Diskussion, zur Abstimmung, am Ende des Wettkampfs oder um Shikkaku vorzuschlagen zu sich.

### **Hantei** – Entscheidung

Der Shushin fordert zur Abstimmung auf. Nach zwei kurzen Pfiffen geben die Fukushin ihre Entscheidung mithilfe der Flaggen bekannt, während der Shushin gleichzeitig seine eigene Entscheidung mit dem Arm/den Armen anzeigt.

### **Hikiwake** – Unentschieden

Im Falle eines Unentschieden bei Hantei kreuzt der Shushin seine Arme und streckt sie dann mit nach oben gerichteten Handflächen wieder aus.

### **Torimasen** – Technik nicht wertbar

Der Shushin kreuzt seine Arme und führt dann eine schneidende Bewegung mit nach unten gerichteten Handflächen aus.

### **Enchō-sen** – Verlängerung des Wettkampfs

Der Shushin eröffnet den Wettkampf erneut mit dem Kommando „Shōbu hajime“.



**Ai-uchi** – Gleichzeitig wertbare Techniken

Keinem Wettkämpfer wird eine Wertung zugesprochen. Der Shushin führt seine Fäuste vor der Brust zusammen.

**Aka (Shiro) no kachi** – Rot (Weiß) gewinnt

Der Shushin hebt seinen Arm auf der Seite des Gewinners hoch.

**Aka (Shiro) Ippon** – Rot (Weiß) erzielt eine (ganze) Wertung

Der Shushin hält seinen Arm auf der Seite des Wettkämpfers, welcher die Wertung erzielt hat, schräg nach oben.

**Waza-ari** – Rot (weiß) erzielt eine halbe Wertung (fast ein Ippon)

Der Shushin streckt seinen Arm auf der Seite des Wettkämpfers, welcher die Wertung erzielt hat, schräg nach unten.

**Keikoku** – Verwarnung ohne Strafe

Der Shushin zeigt mit dem Zeigefinger schräg nach unten in Richtung des Täters.

**Hansoku-chūi** – Verwarnung mit Strafe

Der Shushin zeigt mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Täters und spricht dem Gegner einen Waza-ari zu.

**Hansoku** – Regelverstoß

Der Shushin zeigt mit dem Zeigefinger schräg nach oben in Richtung des Täters und erklärt den Gegner zum Gewinner.

**Jogai** – Verlassen der Wettkampffläche

Der Shushin zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des Wettkämpfers, welcher die Wettkampffläche verlassen hat.

**Shikkaku** – Disqualifikation – Verweis von der Wettkampffläche

Der Shushin zeigt zuerst schräg nach oben in Richtung des Täters und deutet danach mit dem Kommando „Aka (Shiro) Shikkaku“ nach hinten. Anschließend erklärt er den Gegner zum Gewinner.

**Kiken** – Verzicht

Der Shushin deutet schräg nach unten in Richtung zur Startmarkierung des Wettkämpfers.

**Mubobi** – Selbstgefährdung

Der Wettkämpfer ist nicht bereit, zu kämpfen. Der Shushin berührt mit der Handfläche auf der Seite des Wettkämpfers, der selbstgefährdendes Verhalten gezeigt hat, die eigene Wange.

**Muki-ryoku** – Kampfvermeidung

Der Wettkämpfer zeigt keinen Kampfwillen. Der Shushin lässt seinen Zeigefinger auf der Seite des Wettkämpfers, der den Kampf vermieden hat, senkrecht nach unten gerichtet kreisen.



## Anhang III: Bewertungskriterien für Kumite

### IPPON

Definition: Schlagkräftige und treffsichere Techniken wie Tsuki, Uchi und Keri (Stoß-, Schlag- und Tritttechniken), welche zu den Körperbereichen Jōdan (Kopf) und Chūdan (Bauch, Flanke und Rücken) ausgeführt werden und alle folgenden Kriterien erfüllen:

1. Korrekte Körperhaltung und richtige innere Einstellung
2. Reichlich Geist und Zanshin
3. Gute Distanz und gutes Timing
4. Guter Winkel zum Ziel (idealerweise im rechten Winkel zum Ziel)

Die tatsächliche Dynamik hinter der ausgeführten Technik hat mehr Gewicht als die Schwierigkeit der Technik. Unter den folgenden Umständen kann Ippon gegeben werden:

1. Wenn der Angriff als Deai ausgeführt wurde (ein direkter Konter, bevor der Gegner seinen Angriff vollständig ausführen konnte), z.B. wenn der Gegner in den Angriff hineinläuft
2. Wenn der Gegner Mubobi war (ohne Selbstschutz)
3. Wenn der Gegner das Gleichgewicht verloren hat oder geworfen wurde
4. Nach effektiver Renzoku-waza (fortlaufende Technik), z.B. doppelter Fauststoß, Fußtritt-Fauststoß, Fußtritt-Faustschlag usw.

### WAZA-ARI

Waza-ari ist eine Technik etwas schwächer als Ippon (nicht 50 % eines Ippon).

### Hinweise

Für einen Jōdan-Fußtritt ohne Dynamik oder für Techniken, die nicht im rechten Winkel zum Ziel ausgeführt werden, darf kein Ippon gegeben werden. Waza-ari kann aber in diesen Fällen zugesprochen werden.

Für einen Tritt mit dem Schienbein in den Rücken oder wenn der Verteidiger das tretende Bein festhält (ein Zeichen von fehlendem Zanshin), darf keine Wertung vergeben werden.



## Anmerkungen

1. Yame (Aufhören)  
Der Shushin signalisiert das Ende des Wettkampfs.
2. Bassoku (Strafe)  
Der Shushin hat das Recht, Strafen zu verhängen, solange bis der Wettkämpfer die Wettkampffläche verlässt. Eine Strafe kann dem Wettkämpfer auch im Nachhinein erteilt werden, jedoch ausschließlich von den Mitgliedern des Kampfrichtergremiums.
3. Jogai (außerhalb der Wettkampffläche)  
Wenn sich beide Athleten außerhalb der Wettkampffläche (Jogai) befinden, kann keine Wertung erzielt werden. Sollte ein Wettkämpfer vor „Yame“ noch innerhalb der Wettkampffläche eine wertbare Technik ausführen, während sich der andere bereits außerhalb befindet, erhält er eine Wertung, ~~indessen gegen die Person außerhalb der Wettkampffläche, eine Strafe (Jogai) verhängt wird.~~
4. Ai-uchi (beide führen gleichzeitig einen wirksamen Angriff aus)  
Für Ai-uchi wird keine Wertung vergeben. Wenn jedoch ein Wettkämpfer eine wertbare Technik platziert, während der andere eine verbotene Aktion ausführt (Hansoku), erhält der erstere eine Wertung und der letztere eine Strafe.
5. Hansoku (verbotene Aktion)  
Wenn ein Wettkämpfer unmittelbar nach einer erzielten Wertung eine verbotene Aktion (Hansoku) ausführt, wird ihm die Wertung aberkannt und eine Strafe verhängt, unabhängig von der Zeitspanne zwischen der Wertung und Hansoku (aber innerhalb derselben Aktion).
6. Zanshin (Wachsamkeit)  
Dreht der Wettkämpfer dem Gegner nach einer wertbaren Technik den Rücken zu, so gilt dies als „kein Zanshin“. Es wird keine Wertung vergeben und eine Mubobi-Strafe (kein Selbstschutz) verhängt.
7. Für die folgenden Techniken werden keine Wertungen vergeben
  - a) Techniken, die ein Wettkämpfer im Rückwärtsgehen ausführt, während er selbst angegriffen wird, was auf einen Mangel an innerem Gleichgewicht und Zanshin zeigt.
  - b) Oki-zuki (statischer Fauststoß) und Oki-uchi (statischer Faustschlag), welche zwar ein gutes Timing aufweisen, aber weder Schnelligkeit noch Kraft besitzen.
8. Kontakt ohne Selbstschutz  
Kontakt ist grundsätzlich verboten und zieht eine Strafe nach sich. Hat der Gegner jedoch keine Anstalten gemacht hat, sich gegen den Angriff zu verteidigen, kann der Shushin eine Mubobi-Strafe gegen den Angegriffenen verhängen.
9. Kontakt, der Blutungen verursacht  
Führt ein Kontakt zu einer blutenden Verletzung, egal wie gut ein Angriff ausgeführt wurde, erhält der Angreifer eine Strafe (Verwarnung wegen Regelverstoßes).



10. Verletzung

Der Shushin muss einen verletzten Wettkämpfer beobachten. Es liegt beispielsweise in der Verantwortung des Shushin zu wissen, ob die Blutung im laufenden oder im einen früheren Wettkampf verursacht wurde.

11. Unkontrollierte Technik

Unkontrollierte Techniken, mit/ohne Kontakt, werden mit Keikoku oder einer anderen Strafe geahndet.

12. Ein Sieg/eine Niederlage des Wettkämpfers aufgrund von Hansoku, wird ~~durch das Abschneiden einer Ecke seines Akkreditierungsausweis~~ **markiert auf der Teilnehmerliste vermerkt.**

13. Die Wettkämpfer müssen in der ersten Runde unversehrt sein (keine Verbände oder Tapes). Danach ist das Bandagieren oder Tapan mit vorheriger Genehmigung des Turnierarztes erlaubt.

14. Streng verbotene Aktionen sind

- a) Wurftechniken, die kein sicheres Landen ermöglichen.
- b) Techniken, die den Gegner gefährden.
- c) Rüde sowie provokative Aktionen und Verhaltensweisen. Wenn ein Wettkämpfer, Betreuer oder anderes Teammitglied unangemessen spricht/handelt, kann der Wettkämpfer und/oder die gesamte oder ein Teil der Mannschaft disqualifiziert werden.

15. Die Fukushin dürfen nur anzeigen, was sie tatsächlich gesehen haben. Eine Entscheidung kann nicht allein aufgrund des Timings getroffen werden, sondern die wertbare Faust- oder Fußtechnik muss tatsächlich beobachtet werden. **Fujubun** („nicht genug“) **Yowai** („Technik zu schwach“) ist eine Meinung, die auf dem Gesehenen basiert. **Mienai** („Nichts gesehen“) ist keine Meinung, sondern eine Tatsache.

16. Es ist sehr wichtig, dass sich die Athleten zu Beginn und am Ende eines jeden Wettkampfs verbeugen. Wird dies verabsäumt, muss der Shushin die Wettkämpfer zurückbeordern, um sich ordnungsgemäß zu verbeugen.

17. Wenn ein Wettkämpfer sich nach einer Wertung prahlerisch zeigt (z.B. geballte Fäuste, hochgestreckte Arme usw.), widerruft oder streicht der Shushin die Wertung als Strafe.



## Anhang IV: Bewertungskriterien für Yakusoku-kumite

Die Wettkämpfer sollten sich grundsätzlich an das Nummernsystem des SKIF-Lehrplans halten, bei Anwendung anderer Techniken werden niedrigere Wertungen vergeben. Yakusoku-kumite (abgesprochene Partnerübung) muss wie Kata genau ausgeführt werden, wie auch immer muss das Kampfgericht

1. Kampfgeist
2. Schlagkraft
3. Konzentration

beachten.

Die Koordinierung (Bewegungen, Kraft, Geist und Atmung) des Paares ist ein wichtiges Bewertungskriterium. Kihaku (Kampfgeist), Zanshin und das Auftreten müssen ebenfalls berücksichtigt werden.

### KIHON IPPON-KUMITE

Die Reihenfolge der Angriffe ist in den Wettkampfregeln festgelegt. Genauigkeit und Körperspannung bei Tsuki (Fauststoß), Keri (Fußtritt), Uke (Abwehr), Stellung und Körperhaltung sind Grundvoraussetzungen im Kihon ippon-kumite.

Weiters sind erforderlich korrekte

1. Position
2. Fußstellung
3. Abwehr- und Angriffstechniken

### JIYU IPPON-KUMITE

Muss alle oben genannten Punkte erfüllen, zudem

1. Richtiges Maai (Distanz)
2. Gutes Timing
3. Tenshin (korrekte Körperdrehung)
4. Tai-sabaki (Gewichtsverlagerung)

### STRAFPUNKTE

1. Richtiges Nummernsystem, aber ineffektive Techniken (-0.1)
2. Gute Techniken mit geringer Abweichung vom Nummernsystem (-0.1)
3. Effektive Techniken, aber abweichend zum Nummernsystem (-0.1)
4. Schlechte und falsche Techniken (-0,2)



## Anhang V: Kata

Die zu einer SKIAF Meisterschaft zugelassenen Kata sind in der jeweiligen Ausschreibung unter den Wettkampfkategorien aufgelistet.

### OBLIGATORISCH

#### Taikyoku shodan

Heian shodan

Heian nidan

Heian sandan

Heian yondan

Heian godan

Tekki shodan

### SHITEI KATA

Bassai dai

Kankū dai

Enpi

Jion

### TOKUI KATA

Tekki nidan

Tekki sandan

Bassai shō

Kankū shō

Jitte

Chinte

Ji'in

Unsu

Meikyō

Hangetsu

Gankaku

Sōchin

Nijūshiho

Wankan

Gojūshiho dai

Gojūshiho shō

Seienchin

Seipai

Gankaku shō

Nijuhachiho

奥地利國際松濤館空手道連盟  
SHOTOKAN KARATEDO INTERNATIONAL AUSTRIAN FEDERATION

WWW.KARATE.AT



## Anhang VI: Bewertungskriterien für Kata

Bei der Bewertung einer Kata-Vorführung haben sich die Kampfrichter an das Buch „Karate: The Complete Kata“ (Kodansha International Ltd) von Hirokazu Kanazawa sōke zu halten. Die Bewertung einer Kata muss auf der Gesamtleistung basieren, es sollten jedoch auch die Details jeder Technik berücksichtigt werden. Folgende Merkmale in der Ausführung sind in die Bewertung einzubeziehen:

1. Genauigkeit
2. Schnelligkeit
3. Dynamik (Kime)
4. Geist

### DURCHSCHNITTLICHE ABZÜGE

(können mehr oder weniger sein)

1. Keine Verbeugung am Anfang/Ende der Kata (-0.1)
2. Ungepflegtes Aussehen (-0.1)
3. Falsche Fußbewegungen am Anfang/Ende (-0,1)
4. Heraustreten aus der Wettkampffläche (Ausnahme: wenn zwei Wettkämpfern an den vorgegebenen Linien der Wettkampffläche beginnen und bei Teamwettkämpfen) (-0.1)
5. Beenden an einer anderen Stelle als der Startposition (-0.1)
6. Kein Kiai (-0,1)
7. Übertriebenes Atmen und Hikite-Geräusche (zurückziehende Hand) (-0,1)
8. Ausladende Bewegungen (-0,1)
9. Überzogener Rhythmuswechsel (-0.1)
10. Kurzes Zögern bei einer Bewegung während der Vorführung (-0.1)
11. Deutliche Unterbrechung einer Bewegung während der Darbietung (-0,2)
12. Leichter Gleichgewichtsverlust, der sofort aufgefangen wird (-0.1 ~ -0.3)
13. Deutlicher Gleichgewichtsverlust, der sofort aufgefangen wird (-0.2 ~ -0.4)
14. Totaler Verlust des Gleichgewichts ohne Zurückerlangung (-0.3 ~ -0.5)
15. Fehler, aber sofort korrigiert und die Vorführung fortgesetzt (-0,2)
16. Kata beendet, aber mit falscher Reihenfolge der Bewegungen (-0.5)
17. Einige offensichtliche Fehler (-1.0) (-0,5)
18. Aufhören bevor die Kata vollständig zu Ende gezeigt wurde (Disqualifikation)
19. Vorführung einer anderen Kata als die angekündigte (Disqualifikation)
20. Verlieren des Gürtels vor Hantei (Disqualifikation)



21. Fehler bei Kakiwake-uke, Manji-uke, Juji-uke (-0.1) (nicht SKIF-konform), bei mehr als zwei technischen Fehlern (z.B. Fehler bei Manji sowie Kakiwake) wird der Abzug verdoppelt (-0,2)

Bei technischen Fehlern muss der Shushin die Fukushin zusammenrufen, um die Abzüge zu besprechen.

#### ZUSATZWERTUNGEN

Wenn schwierige Techniken, wie z.B. unten aufgelistet, hervorragend ausgeführt werden, erhält der Wettkämpfer +0,1 ~ +0,3 zusätzliche Wertungspunkte.

1. Kanku dai: doppelter Fußtritt
2. Kanku shō: Sprung
3. Unsu: gedrehter Sprung mit Ushiro-geri
4. Gankaku: Drehung zu Koshi-gamae
5. Andere mit ähnlichem Schwierigkeitsgrad

#### TEAM-KATA

Folgende Merkmale einer Vorführung sind zu beachten:

1. Alle Regeln für Einzel-Kata gelten auch für Team-Kata.
2. Rhythmus und Timing dürfen nicht verändert werden, um die Bewegungen abzugleichen.
3. Wettkämpfer dürfen keine Einsatzzeichen zur Synchronisation verwenden (z.B. übermäßige Atemgeräusche).
4. Für asynchrone Bewegungen werden zwischen -0,1 und -0,2 Wertungspunkte abgezogen.

## Anhang VII: Gesten

### SHUSHIN

Nachfolgend die Gesten des Shushin während eines Kumite-Wettkampfs:



#### **Nakae**

(Aufforderung zum Betreten der Wettkampffläche)  
gestreckte Arme von außen nach innen führen



#### **Shōbu hajime**

#### **Enchō-sen hajime**

#### **Sai-shiai hajime**

(Eröffnung eines Wettkampfs)  
Füße zusammen, Hände geöffnet



#### **Aka waza-ari**

(Waza-ari-Wertung für Rot)  
Arm von der Schulter schräg nach unten strecken



#### **Shiro ippon / Shiro no kachi**

(Ippon-Wertung für Weiß / Sieg für Weiß)  
Arm von der Hüfte schräg nach oben strecken





**Yame**

(Aufforderung zum Beenden des Kampfes)  
 schneidende Abwärtsbewegung



**Yame (Aka waza-ari)**



**Yame (Shiro ippon)**



**Tsuzukete hajime**

(Aufforderung zur Fortsetzung des Kampfes)  
 gestreckte Arme von außen nach innen führen



**Fukushin shugo**

(Seitenkampfrichter zusammenrufen)  
 mit beiden Händen zu sich winken



**Ai-uchi**

beide Fäuste vor der Brust  
 zusammenbringen



**Torimasen**

Arme schräg zur Seite,  
 Handflächen nach unten



**Aka uketeru**

(Technik von Rot  
 geblockt)



**Shiro nuketeru**

(Technik von Weiß  
 vorbei)



**Aka yowai**  
 (Technik von Rot zu schwach)



**Shiro maai**  
 (Technik von Weiß zu weit weg)



**Aka hayai**  
 (Technik von Rot früher im Ziel)



**Aka keikoku**  
 mit dem Zeigefinger auf die Füße des Täters zeigen



**Aka hansoku-chui**  
 mit dem Zeigefinger zur Brust des Täters zeigen



**Aka hansoku**  
 mit dem Zeigefinger zum Gesicht des Täters zeigen



**Aka shikkaku**  
 mit dem Zeigefinger zum Gesicht des Täters zeigen, danach nach hinten



**Aka jogai**  
 auf die Begrenzung der Wettkampffläche zeigen



**Aka mubobi / Aka muki-ryoku**  
 die eigene Wange berühren



**Ikkai**

mit dem Zeigefinger  
„erstes Mal“ anzeigen



**Nikai**

mit Zeige- und Mittelfinger  
„zweites Mal“ anzeigen



**Sankai**

mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger  
„drittes Mal“ anzeigen



**Hikiwake**

beide Arme nach unten strecken,  
Handflächen nach oben

Nachfolgend die Gesten des Shushin während eines Kata-Wettkampfs:



**Aka no kachi**

aufstehen, einen Schritt nach vorne gehen und  
die rote Flagge gerade nach oben halten



**Shiro no kachi**

aufstehen, einen Schritt nach vorne gehen und  
die weiße Flagge gerade nach oben halten

## FUKUSHIN

Nachfolgend die Gesten der Fukushin während eines Kumite-Wettkampfs:



**Ausgangsposition**



**Mienai**

beide Flaggen unterhalb der Augen zusammenhalten



**Aka waza-ari**

Arm gerade zur Seite ausstrecken



**Aka ippon**

Arm gerade nach oben strecken



**Torimasen**

beide Flaggen einmal seitwärts schwenken



**Ai-uchi**

beide Flaggenspitzen zeigen zueinander



**Aka yowai**

eine Flagge leicht auf und ab schwenken



**Aka uketeru**

(Technik von Rot geblockt)



**Aka nuketeru**

(Technik von Rot vorbei)



**Mai**

beide Flaggen parallel senkrecht halten



**Aka hayai**

eine Flagge waagrecht halten



**Aka keikoku**  
 mit einer Flagge vorne  
 kleine Kreise ziehen



**Aka hansoku-chui**  
 eine Flagge senkrecht nach oben  
 halten und kleine Kreise ziehen



**Aka hansoku**  
 eine Flagge senkrecht nach oben  
 halten und große Kreise ziehen



**Aka jogai**  
 mit einer Flagge an den Rand  
 der Wettkampffläche zeigen



**Aka mubobi**  
 eine Flagge leicht an  
 die Wange halten



**Aka muki-ryoku**  
 eine Flagge senkrecht nach  
 unten halten und kreisen