



*Japan Shotokan Karate Association*  
**SWITZERLAND**

# Schiedsrichter - Reglement

## JSKA Switzerland

## Inhalt

1.	Vorwort .....	4
2.	Grundsätzliches .....	5
3.	Der Schiedsrichter .....	5
3.1.	Qualifikationen der Schiedsrichter .....	6
3.1.1.	Aspirant-Schiedsrichter ab 3. KYU (ab 18 Jahren).....	6
3.1.2.	«FUKUSHIN» (Eck-Schiedsrichter) ab 2. DAN.....	6
3.1.3.	«SHUSHIN» (Haupt-Schiedsrichter) .....	6
3.1.4.	Schiedsrichter International (automatisch) .....	6
3.1.5.	Ober-Schiedsrichter .....	6
3.1.6.	«KANSEI» (Protokollführer) .....	7
3.2.	Die Schiedsrichterausrüstung .....	7
3.3.	Weisungen an die Schiedsrichter .....	7
3.3.1.	Schiedsrichter-Ethik .....	8
3.4.	Begriffserklärungen / Fachausdrücke .....	8
3.4.1.	Begriffe Haupt-Schiedsrichter .....	8
3.4.2.	Begriffe Eck-Schiedsrichter .....	10
3.4.3.	Gestiken des Haupt-Schiedsrichters .....	11
3.4.4.	Flaggenzeichen der Eck-Schiedsrichter.....	12
3.4.5.	Entscheidungshilfe KATA-Wertung .....	13
4.	Der Karateka .....	13
4.1.	Die Karateka Ausrüstung .....	13
4.2.	Der Betreuer (Coach) .....	14
5.	Turnier oder Wettkampf .....	14
5.1.	Der Turnierveranstalter.....	14
5.2.	Turnierausschreibung.....	15
5.3.	Turnier-Örtlichkeit.....	15
5.3.1.	Halleneinrichtung.....	15
5.3.2.	Die Kampffläche.....	17
5.3.3.	Turnier - Material des Verbandes.....	17

---

5.4.	Der Auslosungsmodus und die Startliste .....	18
5.5.	Turnierablauf .....	18
5.6.	Checkliste für den Veranstalter .....	20
6.	<b>Der KATA-Wettbewerb .....</b>	<b>20</b>
6.1.	Ablauf des Kata-Wettbewerbs.....	21
6.2.	Kriterien für die Kata-Bewertung .....	22
6.3.	Team-Kata.....	22
6.4.	Offizielle Kata-Liste.....	22
7.	<b>Der Kumite-Wettkampf.....</b>	<b>23</b>
7.1.	<b>GOHON Kumite .....</b>	<b>23</b>
7.1.1.	Turnierablauf von GOHON Kumite .....	24
7.1.2.	Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das GOHON Kumite.....	25
7.2.	<b>KIHON IPPON Kumite .....</b>	<b>25</b>
7.2.1.	Turnierablauf vom KIHON IPPON Kumite .....	25
7.2.2.	Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das KIHON IPPON Kumite.....	26
7.3.	<b>JIYU IPPON Kumite .....</b>	<b>26</b>
7.3.1.	Turnierablauf vom JIYU IPPON Kumite .....	27
7.3.2.	Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das JIYU IPPON Kumite.....	27
7.4.	<b>JIYU Kumite (Freikampf) .....</b>	<b>28</b>
7.5.	<b>Team JIYU Kumite .....</b>	<b>28</b>
7.5.1.	Turnierablauf vom Team JIYU Kumite .....	29
7.6.	<b>Kriterien für einen «IPPON» oder «WAZA ARI» .....</b>	<b>30</b>
7.6.1.	IPPON.....	30
7.6.2.	WAZA ARI.....	31
7.7.	<b>Verbotene Handlungen bei allen Kumiteformen.....</b>	<b>31</b>

## 1. Vorwort

Werte Leserin  
Werter Leser

Gichin Funakoshi, einer der grössten Meister des Karate — Do, und Begründer des Shotokan Karate, hat gelehrt, dass das Hinzufügen zu einem erhabenen Geist und einer Haltung der Demut, das eigentliche Ziel dieser Kunst sei.

Gleichzeitig sollte aber die Kraft entwickelt werden, um beispielsweise ein wildes Tier mit einem einzigen Schlag niederstrecken zu können. Karate als Kunst der Selbstverteidigung und als Mittel der Gesunderhaltung hat in Ostasien schon eine lange Tradition. Eine ganz neue Art dieser Kunst hat sich in den vergangenen Jahrzehnten entwickelt, nämlich das Sport-Karate.

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 Eck-Schiedsrichter und entscheidet über Punkt, Verwarnung oder keine Wertung nach dem Mehrheitsprinzip. Man muss bei diesem Mehrheitsprinzip beachten, dass der Haupt-Schiedsrichter 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 der JSKA SWITZERLAND und sind gleichzeitig Lernmaterial für Schiedsrichter und für die Wettkampf- und Turnier-Vorbereitung. Beim Fehlen von Bestimmungen gilt das Urteil des Chef-Schiedsrichters.

## 2. Grundsätzliches

Die JSKA SWITZERLAND bezweckt die Förderung und Verbreitung des traditionellen japanischen SHOTOKAN-Karate und ist ein Verband nach dem ZGB Artikel 60.

Kennzeichnend für dieses Karate im Wettkampf ist der Verzicht auf Trefferwirkungen am Gegner (Kontakt) mit gesundheitsschädigenden Folgen. Dieses Schiedsrichter-Reglement ist für die JSKA SWITZERLAND geschrieben und kann vom internationalen JSKA Reglement abweichen.

Die in diesen Unterlagen beschriebene technische Kommission besteht aus dem Chef-Instruktor, dem technischen Direktor, dem Chef-Schiedsrichter und den Kadertrainer der JSKA SWITZERLAND.

Kinder sowie Erwachsene können an Wettkämpfen teilnehmen, wenn sie sich durch den eingeladenen Organisator rechtmäßig angemeldet haben. Jeder Karateka hat die jährliche Verbandslizenzmarke der JSKA SWITZERLAND zu kaufen. Ausgenommen sind Teilnehmer, die von der Organisation oder vom Verband eingeladen wurden und nicht dem gleichen Verband angehören. Nicht-JSKA-Mitglieder müssen eine Genehmigung der Technischen Kommission haben, wenn sie an einem Turnier der JSKA SWITZERLAND teilnehmen wollen.

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 Ober-Schiedsrichter der jeweiligen Kampffläche gemacht werden. Die oberste Instanz ist der Chef-Schiedsrichter, und nur ein Ober-Schiedsrichter kann eine Problematik dem Chef-Schiedsrichter 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.

Die jährliche Lizenzmarke ist für alle Karatekas der JSKA SWITZERLAND obligatorisch und wird vom Verband jährlich in Rechnung gestellt. Ohne Lizenzmarke kann kein Verbandsmitglied an einer Verbandsveranstaltung teilnehmen. Kontrollen können jederzeit durchgeführt werden.

## 3. 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

## 3.1. Qualifikationen der Schiedsrichter

Um als Schiedsrichter bei der JSKA Switzerland fungieren zu können, müssen gewisse Prüfungen abgelegt und Qualifikationen erfüllt werden, damit das nötige Niveau an einem Turnier gewährleistet werden kann. Nur so kann das Risiko von Verletzungen an Wettkämpfern vermieden und eine Leistung objektiv bewertet werden.

### 3.1.1. 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.

### 3.1.2. «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.

### 3.1.3. «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.

### 3.1.4. 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.

### 3.1.5. 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.

Poolerteilung, 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.

### 3.1.6. «KANSEI» (Protokollführer)

Der «KANSEI» ist der Protokollführer eines Wettkampfs und schreibt alle Punkte und Verwarnungen auf. Der «KANSEI» 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.

## 3.2. 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.

## 3.3. Weisungen an die Schiedsrichter

Alle Schiedsrichter sind verpflichtet, die Kurse laut Jahresplan zu besuchen, 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.

### 3.3.1. 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 gewillt, ein Turnier nach den Grundsätzen des Karate Do zum Gelingen zu bringen.
- Sei dir bewusst, dass es nur einen Gewinner geben kann, alle andern sind Verlierer. Dieser eine muss der Beste am Turniertag sein.
- **Sei darauf vorbereitet, dass Zuschauer und Karatekas nicht deiner Meinung sind.**

## 3.4. Begriffserklärungen / Fachausdrücke

### 3.4.1. 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

Verwarnungen bei:

F. A.)	Kampffeld verlassen	F.B.)	Mubobi
a.	Jogai Keikoku		Mubobi Keikoku
b.	Jogai Chui		Mubobi Chui
c.	Jogai Hansoku		Mubobi Hansoku

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

### 3.4.2. 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                          |

3.4.3. 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

3.4.4. 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

### 3.4.5. 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

## 4. Der Karateka

### 4.1. Die 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. Farbige lackierte Nägel sind nicht gestattet.

Zugelassen für den Wettkampf sind bei Herren: Tiefschutz, Zahnschutz und Handschutz nach JSKA Norm (gemäss Ausschreibung).

Bei Damen sind obligatorisch: Brustschutz, Zahnschutz und Handschutz nach JSKA Norm (gemäss Ausschreibung).

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

## 4.2. 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.

## 5. Turnier oder Wettkampf

### 5.1. 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.

## 5.2. 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.

## 5.3. Turnier-Örtlichkeit

### 5.3.1. 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.

Ein Mikrofon 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, Wettkampfreglement, 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.

Ein 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.

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.



### 5.3.2. Die Kampffläche

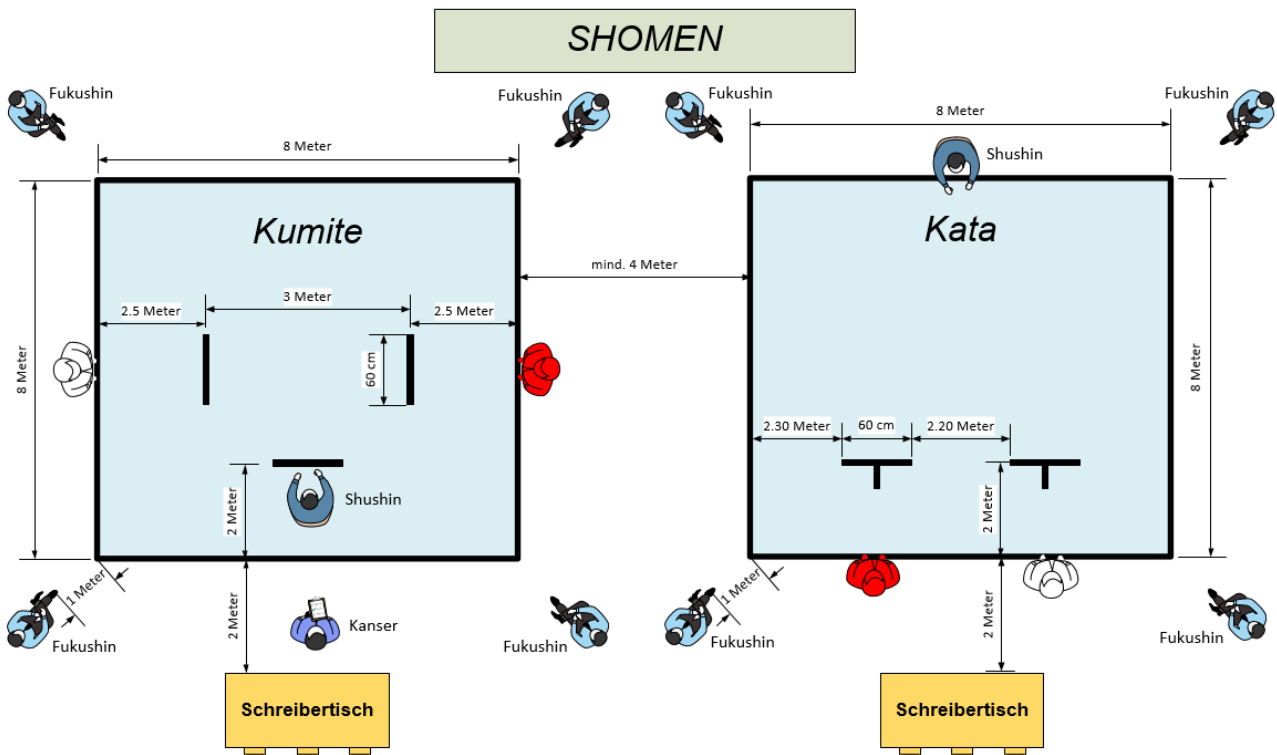
Die Kampffläche muss eben geschaffen und rutschsicher sein. Ein Kampffeld ist quadratisch und misst 8 x 8 Meter. Es muss mindestens 4 Meter Freiraum zur nächsten Kampffläche eingehalten werden (je 2 Meter pro Kampffläche).

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.



### 5.3.3. Turnier - Material des Verbandes

- |  |                   |
|--|-------------------|
| <input type="checkbox"/> Tischgong                   | 1 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Turnieruhr                  | 1 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Schiedsrichter Fahnenpaar   | 5 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Schiedsrichter Punktetafel  | 5 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Turniergürtel rot und weiss | 6 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Punktetafeln                | 1 pro Kampffläche |
| <input type="checkbox"/> Rechner                     |                   |
| <input type="checkbox"/> Schreibmaterial             |                   |
| <input type="checkbox"/> Rote Bänder                 |                   |
| <input type="checkbox"/> Handschützer                | nur als Reserve   |

- Wegweiser
- Protokollblätter für den Kansa
- Kata-Karten für die Ausscheidung
- Coach-Armbinden

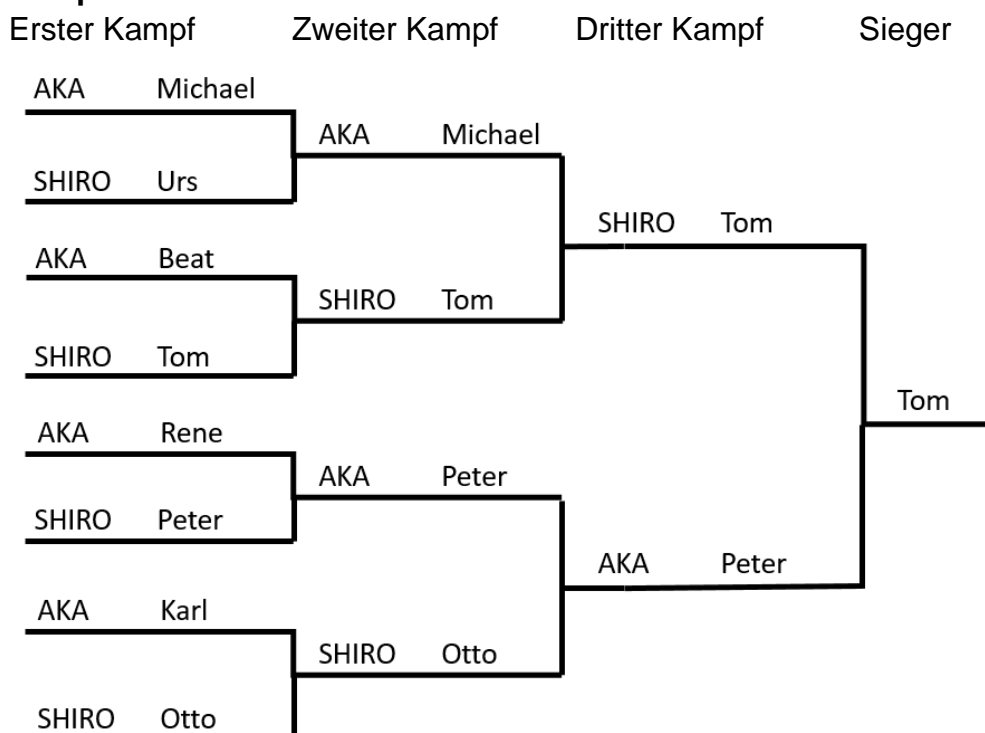
### 5.4. Der Auslosungsmodus und die Startliste

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



### 5.5. 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.

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 Chef-Schiedsrichters.

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.

## 5.6. Checkliste für den Veranstalter

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

## 6. 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 Schreibtisch weitergeschrieben wurde, oder eine andere Person fälschlicherweise am Start war, kann nur der Coach beim

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.

## 6.1. 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.

## 6.4. 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.

## 7. Der Kumite-Wettkampf

Bei Kyu-Graden (weiss bis braun Gurt) kann anstelle von Freikampf ein «**GOHON KUMITE**», «**KIHON IPPON KUMITE**», oder «**JIYU 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 Schreibertisch 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.

### 7.1. GOHON Kumite

Bei dieser Disziplin wird ein grundschulmässiger Angriff und eine ebensolche Abwehrtechnik verlangt.

Beim «**GOHON KUMITE**» wird der erste Angriff fünf Mal gegen das Gesicht («**JODAN**») mit vorwärts Laufen in «**ZENKUTSU DACHI**» praktiziert. Der Gegner blockiert die Angriffe fünf Mal mit «**AGE UKE**» in «**ZENKUTSU DACHI**» rückwärts (mit rechtem Bein zuerst rückwärtsgehen) und beim fünften Mal wird mit «**GYAKU ZUKI CHUDAN**» gekontert.

Derjenige, der vorwärtsgelaufen ist, steht rückwärts auf, und derjenige der rückwärtsgelaufen ist, steht vorwärts auf. Danach beginnt der zweite Karateka den gleichen Angriff wie der erste, und dieser blockiert mit der gleichen Technik («**AGE UKE**»).

Die zweite Technik, die gezeigt werden muss, ist ein fünfmaliger Angriff gegen die Brust («**CHUDAN**») des Gegners. Blockiert wird mit «**SOTO UKE**» und wiederum beim fünften Mal wird mit «**GYAKU ZUKI CHUDAN**» gekontert.

Die Ausgangsposition des Angreifers ist immer «**ZENKUTSU DACHI**» und diese des Verteidigers «**SHITSENTAI**».

Der Angreifer setzt beim «**GOHON KUMITE**» seinen Fuss beim ersten, dritten und fünften Schritt in der Innenseite, und beim zweiten und vierten Schritt an der Aussenseite des «**ZENKUTSU DACHI**» des Gegners ab.

## 7.1.1. Turnierablauf von GOHON Kumite

Beide Karatekas stehen an der Linie des Kampffeldes. Rot auf der rechten Seite des Haupt-Schiedsrichters, Weiss auf der linken Seite des Haupt-Schiedsrichters. Ein Gruss erfolgt. Der Haupt-Schiedsrichter gibt das Zeichen «**NAKA E**» und die beiden Karatekas betreten das Kampffeld. Weiss geht direkt auf die Markierung von Rot. Rot steht in angemessener Distanz vor Weiss. Mit dem Kommando «**GOHON KUMITE HAJIME**» beginnt der Kampf. Rot geht mit dem rechten Bein nach hinten in «**ZENKUTSU DACHI GEDAN BARAI**», und gibt seinen Angriff «**JODAN**» bekannt. Er beginnt selbständig mit jeweils fünf Angriffen. Nach den fünf Angriffen und dem Konter des Gegners steht er rückwärts auf und wartet darauf, dass der Gegner in die Ausgangsposition geht und mit gleicher Technik angreift. Weiss geht beim Angriff von «**OI ZUKI JODAN**» von Rot mit dem rechten Bein rückwärts in «**ZENKUTSU DACHI AGE UKE**». Nach dem fünften «**AGE UKE**» kontert er mit «**GYAKU ZUKI CHUDAN**».

Beide Karatekas stehen auf und nun beginnt Weiss mit dem gleichen Angriff.

Der zweite und dritte Angriff von Rot ist «**CHUDAN**» und «**MAE GERI**» und wird ansonsten gleich ausgeführt wie die vorherige Technik. Die Blocktechnik ist «**SOTO UKE**» und «**GEDAN BARAI**» der Ablauf ist ebenfalls identisch mit der vorhergehenden Technik.

Nach Beendigung des «**GOHON KUMITE**» stehen beide Karatekas auf. «**AKA**» und «**SHIRO**» gehen zurück auf ihre Markierung.

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.



### 7.1.2. Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das GOHON Kumite

1. Die Distanz muss in jeder Hinsicht stimmen.
2. Kontakt mit Verletzungsfolge ist verboten.
3. Richtige Stellung (linkes Bein vorne bei Beginn)
4. Korrektes Kontern
5. Der Angriffsrhythmus muss immer gleich sein.
6. Der Angriffssarm des Angreifers in «**JODAN**» darf nicht nach unten gedrückt werden.
7. Die Angriffe und der Konter dürfen nicht zurückgezogen werden («**HIKITE**»).
8. Der Verteidiger muss gerade nach hinten in «**ZENKUTSU DA CHI**» gehen.
9. Richtige Blocktechnik.
10. Es darf nur eine Kontertechnik gemacht werden.
11. Die Kontertechnik muss mit Kiai ausgeführt werden.

### 7.2. KIHON IPPON Kumite

Bei dieser Disziplin wird ein kraftvoller Angriff und eine ebensolche Kontertechnik verlangt. Genaue 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 Haupt-Schiedsrichters, 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 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 «**KUMITE**» auf der linken Seite wiederholt und muss zu einer Entscheidung führen.

## 7.2.2. 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 Angriffssarm 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.

## 7.3. JIYU IPPON Kumite

Diese Form von Kumite stellt eine sehr wichtige Methode zum Perfektionieren der Techniken dar.

Beim «**JIYU IPPON KUMITE**» stehen sich beide Karatekas auf beliebiger Distanz in «**KAMAE**» (Freikampfstellung) frei gegenüber. Der Angreifer sagt die beabsichtigte Angriffstechnik an und führt dann seinen Angriff aus. Die Abwehrtechnik ist frei wählbar und wird unmittelbar gekontert. Höchstens ein Täuschungsmanöver ist erlaubt, um eine Angriffstechnik ins Ziel zu bringen.

Die Anfangsdistanz um «**JIYU IPPON KUMITE**» beginnen zu können, beträgt 3 Meter. Rot beginnt mit dem Angreifen «**JODAN**», «**CHUDAN**», und «**MAE GERI**». Die Angriffe werden alle nacheinander ausgeführt.

Nach jedem Angriff, gehen beide Karatekas auf die ungefähre Ausgangslinie zurück, behalten aber den Augenkontakt und die Kampfstellung aufrecht.

Während dem «**JYU IPPON KUMITE**» darf das Kampffeld nicht verlassen werden

### 7.3.1. Turnierablauf vom JYU IPPON Kumite

Beide Karatekas stehen an der Linie des Kampffeldes. Rot auf der rechten Seite des Haupt-Schiedsrichters, 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 zur vorgesehenen Markierung. Mit dem Kommando «**JYU IPPON KUMITE HAJIME**» des Haupt-Schiedsrichters gehen beide Karatekas in die Freikampfstellung und Rot gibt als erster seinen Angriff «**JODAN**» bekannt und greift an. Weiss blockiert mit einer Freitechnik und kontert sofort mit einer frei wählbaren Technik. Rot fährt mit seinen Angriffen «**CHUDAN** und **MAE GERI**» fort. (Der Angreifer startet immer vom gleichen Startpunkt aus.)

Weiss gibt seinen Angriff «**JODAN**» bekannt und greift an. Rot blockiert mit einer Freitechnik und kontert sofort mit einer frei wählbaren Technik. Weiss fährt mit seinen Angriffen «**CHUDAN** und **MAE GERI**» fort. (Der Angreifer startet immer vom gleichen Startpunkt aus.)

Wenn alle Angriffstechniken ausgetragen und fertig sind, stehen beide auf und warten an der vorgesehenen Markierung auf das Schiedsrichterurteil.

Der Haupt-Schiedsrichter tritt aus der Kampffläche aus und fordert die Eck-Schiedsrichter auf, durch das Kommando «**HANT E**» 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 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 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 rückwärts aus der Kampffläche und grüssen einander.

Bei einem «**HIKIWAKE**» wird das ganze «**KUMITE**» wiederholt, und muss zu einer Entscheidung führen.

Zahnschutz, Tiefschutz und Handschütze bei den Herren, Zahnschutz, Brustschutz und Handschütze bei den Damen sind obligatorisch (Handschütze nach JSKA Norm).

### 7.3.2. Bewertungskriterien der Schiedsrichter für das JYU IPPON Kumite

1. Die Distanz muss in jeder Hinsicht stimmen.
2. Kontakt mit Verletzungsfolge ist verboten.
3. Kampfgeist
4. Korrektes Kontern.
5. Die Angriffstechnik darf nur einmal gemacht werden.
6. Es darf eine weitere Kontertechnik folgen, wenn die erste ungenügend war.
7. Die Angriffs- und Kontertechniken müssen zurückgezogen werden («**HIKITE**»).
8. Kontertechniken ohne Kiai sind ungenügend.

## 7.4. JIYU 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 Eck-Schiedsrichter 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 (Handschützer nach JSKA Norm).

## 7.5. Team JIYU 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 Stichkampf
4. Die Anzahl der 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 «**JYU 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 (Handschützer nach JSKA Norm).

## 7.5.1. Turnierablauf vom Team JYU 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 Haupt-Schiedsrichter 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 Eck-Schiedsrichter äussern mit roter oder weisser Flagge 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 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 StICKKAMPF). 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.

## 7.6. Kriterien für einen «**IPPON**» oder «**WAZA ARI**»

Gekämpft wird nach den Richtlinien der Japan Shotokan Karate Association. Im Interesse der Wettkämpferinnen und Wettkämpfer ist die Verletzungsgefahr der Karatekas möglichst auszuschließen oder frühzeitig zu erkennen.

### 7.6.1. 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 Beifeger mit unmittelbar folgender wertbarer Technik.

Ein Nichtantreten eines Karatekas gilt als «**IPPON**» (wichtig beim Teamwettkampf).

## 7.6.2. 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.

## 7.7. 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 können den 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).

Schienenbeinschutz ist nicht zugelassen.

Bei körperlichen Behinderungen können Ausnahmen gemacht werden.

Chefinstruktor  
JSKA Switzerland



Hans Müller

Datum:

20. Jan. 2021

Für die technische Kommission  
JSKA Switzerland



Datum:

20. Jan 2021

