

TDA Int'l

Tiger & Dragon Association - International

Regelwerk Deutsch



Einleitung

Dieses Regelwerk dient dem Wettkampf und Wettbewerb für Formen aller Art, Bruchtest, Selbstverteidigung, Pointfighting, Leichtkontakt, Vollkontakt, K1, Muay Thai, Grappling, MMA & Selbstverteidigung.

sonstiges

Jeder Wettkämpfer ist selbst dafür verantwortlich sich mit dem jeweiligen Regelwerk zu befassen.



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Einleitung..... | 1 |
| sonstiges..... | 1 |
| Inhaltsverzeichnis..... | 2 |
| Allgemeine Regeln..... | 3 |
| Kampffläche..... | 3 |
| Betreuer..... | 3 |
| Gesundheit des Wettkämpfers | 3 |
| Proteste | 4 |
| Timekeeper/Scorekeeper..... | 4 |
| Wiegen..... | 4 |
| Verspätete Meldung am Ring..... | 5 |
| Reihenfolge der Divisionen | 5 |
| Falsche Division | 5 |
| Coaching..... | 5 |
| <i>Formen und Waffenformen</i> | <i>7</i> |
| <i>Selbstverteidigung</i> | <i>11</i> |
| <i>Bruchtest</i> | <i>15</i> |
| <i>Pointfighting</i> | <i>17</i> |
| <i>Leichtkontakt/Continuous Fighting</i> | <i>25</i> |
| <i>Vollkontakt</i> | <i>33</i> |
| <i>Grappling.....</i> | <i>39</i> |
| Taekwon-Do | 41 |
| <i>Kumite</i> | <i>49</i> |
| Anhang Fachbegriffe | 65 |
| Anhang Mögliche Angriffe (Karten) Real Self Defense. | 63 |
| Anhang Schiedsrichterkarten Kumite..... | 64 |

Allgemeine Regeln

Kampffläche

Alle Kämpfe werden auf Weichbodenmatten mit einer Mindeststärke von 2,5 cm durchgeführt.

Folgende Mindestflächen sollten in den einzelnen Kategorien/Divisionen/Stilen vorhanden sein:

| | |
|---------------------------------------|---------------------|
| Formen traditionell und Waffenformen: | 6x6 |
| Formen Creative/Open/Music | 6x6 |
| Selbstverteidigung | 6x6 |
| Grappling | 6x6 |
| Bruchtest | (ohne Mattenfläche) |
| Kumite | 7x7 |

In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

| | |
|-----------------------------------|--|
| Pointfighting | 6x6 |
| Leichtkontakt/Continuous Fighting | 6x6 |
| Vollkontakt/K1/Muay Thai | 6x6 Mattenfläche oder wenn möglich Ring mit mindestens 4x4 |

Alle Vollkontaktkämpfe sollten nach Möglichkeit in einem Ring durchgeführt werden. Steht kein Ring zur Verfügung kann auch eine Mattenfläche mit mindestens 7x7 aufgebaut werden.

Betreuer

Für die Divisionen der Selbstverteidigung, Formen & Bruchtest ist kein Betreuer vorgesehen.

Beim Pointfight, Leichtkontakt, Grappling & MMA ist je Kämpfer ein Betreuer an der Matte zulässig. Für das K1, Vollkontakt & Muay Thai sind je Ringecke 2 Betreuer zulässig.

Jeder Kämpfer hat für seinen Betreuer selbst zu sorgen.

Ein Betreuer ist berechtigt einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben wenn er der Meinung ist die Gesundheit seines Wettkämpfers ist gefährdet.

Gesundheit des Wettkämpfers

Jeder Kämpfer erklärt mit der Anmeldung, dass er keine gesundheitlichen Einschränkungen hat, die die Teilnahme am Wettkampf verbieten würden. Jeder Wettkämpfer ist für sich selber verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

Seitens TDA Int'l werden keine Überprüfungen der ärztlichen Tauglichkeit vorgenommen. TDA Int'l übernimmt keinerlei Haftung bei Schäden die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet obwohl er keine Ärztliche Bescheinigung hat.

Proteste

Für alle Wettkämpfe der TDA Int'l gilt eine absolute „Zero Tolerance“ bezüglich politischer, religiöser Ansichten und gutem Benehmens. Das gilt sowohl für Wettkämpfer, Zuschauer und Coaches. Jeder Verstoß gegen die guten Sitten wird mit Punktabzug bis hin zur Disqualifikation geahndet.

Bei Protesten bezüglich Wertung oder Unsportlichkeit kann diese nur durch den Coach erfolgen. Der Coach hebt die Hand und ruft laut hörbar „Protest“. Der Coach bleibt während dessen immer außerhalb der Kampffläche. Der HR unterbricht den Kampf und geht an die Seitenlinie um den Protest aufzunehmen und seine Entscheidung zu treffen.

1. Proteste vor dem Kampf:

- (a) wegen der Zusammenstellung der Kampfrichter.

2. Proteste während des Kampfes:

- (a) bei einer Regelverletzung durch den Kampfrichter oder der gegnerischen Seite
- (b) Verletzung der Wettkämpfer
- (c) bei falscher Punktevergabe

3. Proteste nach dem Kampf:

- (a) bei einer Regelverletzung durch den Kampfrichter oder der gegnerischen Seite
- (b) bei falscher Punktevergabe.

4. Falls ein Protest ohne vorherig aufgelistetem Grund berufen wird, wird der Verstoß wie folgt geahndet:

- (a) kein weiteren Proteste während des Kampfes
- (b) der Wettkämpfer wird verwarnt oder mit Punktabzug versehen

Timekeeper/Scorekeeper

Der Timekeeper startet und stoppt die Zeit auf Kommando des HR und informiert den HR wenn die Rundenzeit abgelaufen ist.

Der Scorekeeper schreibt die Punkte in die dafür vorgesehenen Listen nach Bekanntgabe durch die HR und SR. Bei 5 Kampfrichter wird die niedrigste und höchste Wertung gestrichen.

Bei Punktkämpfen zeigt er die Punkte durch umblättern an den dafür vorgesehenen Anzeigetafeln an.

Bei Verwendung von elektronischer Software ist simultan zu verfahren.

Wiegen

Jeder Wettkämpfer der in folgenden Divisionen kämpft, muss gewogen werden:

- Point Fight
- Continuous Fighting
- Full Contact
- K1
- Grappling

Das Gewicht wird durch das eingeteilte Organisationspersonal festgestellt und in eine dafür vorgesehene Startkarte eingetragen.

Verspätete Meldung am Ring

Sobald die Division gestartet ist, ist keine Nachmeldung mehr möglich. Es werden keine Ausnahmen gemacht.

Reihenfolge der Divisionen

Nach dem letzten Aufruf der Division erfolgt die Einsammlung der Kämpferkarten, Tickets oder anderen Meldungen durch die HR/SR am Ring. Die Einteilung der Kämpfer erfolgt durch den HR.

Falsche Division

Wettkämpfer die in der falschen Division starten werden automatisch disqualifiziert.

Coaching

- Zu keiner Zeit darf ein Coach, Freund, Teammitglied etc. den Ring ohne Erlaubnis betreten. Die Erlaubnis hierzu kann nur der HR erteilen
- Kein unsportliches Verhalten gegenüber dem Gegner oder dessen Betreuer
- Ein Coach kann keine Auszeit beantragen
- Ein Coach kann sich niemals in die Entscheidung des HR einmischen
- Ein Coach kann sich niemals in die Entscheidung des HR einmischen

Formen & Waffenformen



Formen und Waffenformen

Wettkämpfer

Alle Wettkämpfer haben in einer ordentlichen, sauberen und der Tradition entsprechenden Wettkampfbekleidung anzutreten. KEINE AUSNAHME!!!

Keine T-Shirts und keine Sweatshirts sind erlaubt. Logo und Beschriftungen / Bedruckungen mit Hinweis auf die Kampfsportart und Schulen sind erlaubt.

T-Shirts sind in die Hose zu stecken und dürfen nicht unter der Gi-Jacke unten sichtbar sein. Schuhe sind erlaubt, wenn sie die Mattenflächen nicht beschädigen. Aufdrucke auf den Gi's dürfen keine rassistischen oder ähnlichen Aufdrucke haben.

Verspätungen und Reihenfolge

In dem Moment in dem die Division gestartet ist, ist keine Nachmeldung mehr möglich. KEINE AUSNAHME!!!

Wenn die Divisionslisten eingeteilt sind und die Wettkämpfer noch bei der Aufstellung sind ist eine Nachmeldung möglich. Jedoch muss der nachgemeldete Kämpfer als erster starten. Ein tauschen der Startplätze ist nicht erlaubt.

Time Limit

Jede Division mit Ausnahme mancher tradit. Chinesischer Divisionen, haben ein Time Limit von 3 Minuten.

Inhalt der Form

Jede traditionelle Form darf nicht abgeändert werden. Die Formen sind nach dem Lehrbuch zu laufen. Ansonsten kann der Wettkämpfer mit Punktabzug oder Disqualifikation geahndet werden.

Wird eine Form verändert durchgeführt, so ist dies vorher den Kampfrichtern mit Begründung mitzuteilen.

Gründe für eine Änderung:

- Gesundheitliche Einschränkungen für gewisse Bewegungsabläufe
- Änderung der Form durch Anweisung des Trainers, mit Begründung

Divisionswechsel

Jeder Teilnehmer muss in der Division starten, zu welcher seine Graduierung gehört.

Ausnahme: Höhere Kategorien

Beispiel:

Erlaubt:

Grüngurt (gehört zu Intermediate) möchte in der Rotgurtklasse (gehört zu Advanced) starten → erlaubt

Nicht erlaubt:

Grüngurt (gehört zu Intermediate) möchte in der Gelbgurtklasse (gehört zu Beginnr) starten -> nicht erlaubt

sonstiges

- Die Formen müssen traditionelle Bewegungen wie Stand, Fußarbeit und Waffen beinhalten.
- Keine Front oder Backflips
- Keine Räder
- Keine Spagateinlagen
- Einfache Handwechsel
- Keine Musik erlaubt
- Empty Hand Divisionen sind immer ohne Waffen

Hinweise zu Waffen

1. Der HR prüft alle Waffen auf ihre Sicherheit
2. Keine scharfen Waffen!
3. Die Waffen sind vor dem Start dem HR vorzuzeigen
4. Der HR hat dafür zu sorgen, dass genügend Abstand der Wettkämpfer zu den Zuschauern hat
5. Schwarzgurte die die Waffe fallen lassen sind automatisch disqualifiziert
6. Farbgurte die die Waffe fallen lassen werden mit einem 0.50 Punktabzug bewertet

Open/Creative/Musical/Empty Hand und Waffenformen

Diese Divisionen sind vom Ablauf her frei gestaltbar durch den Wettkämpfer. Musik ist frei wählbar.

Der Wettkämpfer ist für seine Musik selbst verantwortlich.

TDA Int'1 garantiert keine vorhandene Musikanlage. Ob auf einem TDA Int'1 Turnier eine Musikanlage vorhanden ist oder nicht kann vorab per Mail beim Ausrichter angefragt werden.

Erlaubte Musik

1. Wenn Musik Bestandteil der Form ist, muss die Form dem Takt der Musik angepasst sein, ansonsten wird dies mit Punktabzug geahndet.
2. Ein Präsentieren einer traditionellen Form mit Musik im Hintergrund führt zu Punktverlust
3. Sollte der Wettkämpfer eine defekte CD oder ein anderes Medium dabei haben führt dies zu Punktverlust.
4. Die Musik darf keine rassistische oder ähnliche Äußerungen enthalten und nicht auf dem Index stehen.



Selbstverteidigung



Selbstverteidigung

Sämtliche Techniken werden nach folgenden Punkten bewertet:

- Sauberkeit der Technik
- Schnelle, harte und saubere Technik des Angreifers
- Schnelle und saubere Technik des Verteidigers
- Realistische Techniken
 - Nicht geeignet sind zum Beispiel:
 - Messerabwehr mit Fuß
 - Verteidiger rührt sich nicht vom Fleck nach erfolgreichem Angriff
- Einsatz von Waffen
- Variationen der Techniken
- Schwierigkeitsgrad
- Gesamtbild

Selbstverteidigung bis zu 5 Angreifer (Division: TSD)

Bewertungskriterien

Bewertet wird nach folgenden Punkten:

- Anzahl der Angreifer Jeder Angreifer 1 Punkt
- Anzahl der Angriffe. Jeder Angriff 1 Punkt
- Effektivität der Angreifer
- Effektivität der Verteidigung
- Waffen ja/nein Stock 1 Extrapunkt, Messer/Pistole 2 Extrapunkte
- Variationen der Techniken. Verschiedene Kampfstile!!!
- Schwierigkeitsgrad: Wie oft wechseln die Angreifer und wie anspruchsvoll sind die Angriffe
- Gesamtbild
- 3 Minuten Zeitlimit
- Keine Musik, Bruchtests, reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände erlaubt

Anmerkung: je flüssiger der Ablauf umso höher die Punktevergabe

Reale Selbstverteidigung (Division: RSD)

Max. 1 Angreifer, Angriffe sind vorgegeben

Angreifer und Verteidiger stehen Rücken an Rücken. Der Angreifer wählt aus vorgegebenen Angriffen eine Karte blind aus. Diese wird dem HR übergeben. Auf Kommando entfernen sich die beiden und auf ein weiteres Kommando erfolgt der Angriff. Die Angriffe können vorab beim jeweiligen Veranstalter erfragt werden.

Bewertet wird nach folgenden Punkten:

- Effektivität der Angreifer
- Effektivität der Verteidigung
- Variationen der Techniken. Verschiedene Kampfstile!!!
- Gesamtbild
- Keine Musik, Bruchtests, reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffes
- Ausführung des Angriffes unmittelbar ohne Verzögerung nach Kommando des HR

Anmerkung: je flüssiger der Ablauf umso höher die Punktevergabe, mögliche Angriffe (RSD Karten) findet ihr im Anhang.

Die möglichen Angriffe findet ihr im Anhang beigelegt!

Selbstverteidigung 1/1

Max. 1 Angreifer, Angriffe sind frei wählbar, max. 5 Angriffe

Die Angriffe können durch den Wettkämpfer selbst frei gewählt werden. Nach jedem Angriff/Verteidigung stoppt der Wettkämpfer und startet nach kurzer Pause den nächsten Angriff.

- Effektivität der Angreifer
- Effektivität der Verteidigung
- Waffen ja/nein Stock 1 Extrapunkt, Messer/Pistole 2 Extrapunkte
- Variationen der Techniken. Verschiedene Kampfstile!!!
- Schwierigkeitsgrad: wie anspruchsvoll sind die Angriffe
- Gesamtbild
- 3 Minuten Zeitlimit
- Keine Musik, Bruchtests, reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffes
- Ausführung des Angriffes unmittelbar ohne Verzögerung



Bruchtest



Bruchtest

Bretthalter

Jeder Teilnehmer ist für die Bereitstellung seiner Bretthalter selbst verantwortlich. Diese werden nicht durch den Veranstalter gestellt.

Anzahl der Bretter/Stationen Wood Breaking

Im Wood Breaking dürfen maximal 5 Stationen aufgebaut werden. Jede Station darf maximal bis zu 3 Bretter haben.

WICHTIG: 5 Bretter sind in der Startgebühr enthalten. Jedes weitere benötigte Brett kann zum Selbstkostenpreis auf dem Turnier erworben werden.

Anzahl der Bretter/Stationen Creative Breaking

Im Creative Breaking dürfen maximal 8 Stationen aufgebaut werden. Die Anzahl der zu durchschlagenden Gegenstände werden durch den Wettkämpfer bekanntgegeben und sind frei wählbar.

WICHTIG: Bruchtestmaterial sind in der Startgebühr nicht enthalten. Diese müssen für das Creative Breaking selbst mitgebracht werden.

Dicke der Bretter

1,8 cm Kinder

2,8 cm Erwachsene

Wertung

Bewertet wird die Anzahl der Stationen und die Anzahl der Gegenstände/Bretter pro Station.

Pro Station ist nur ein Versuch für den Bruchtest erlaubt. Wird das Brett nicht beim ersten Versuch durchgeschlagen, wird der Versuch als ungültig für diese Station gewertet. Die restlichen Stationen sind hiervon nicht betroffen.

AUSNAHME: Kinder unter 16 Jahren. Kinder unter 16 bekommen pro Station zwei Versuche. Pro Fehlversuch werden 0,5 Punkte abgezogen.

Punkte

Punkte werden wie folgt vergeben:

- Kick 1 Punkt
- Hand 2 Punkte
- Gesprungener Kick 2 Punkte
- Gedrehter Kick 2 Punkte
- Gedrehter und gesprungener Kick 3 Punkte
- 2 Kicks aufeinanderfolgend ohne absetzen des Beins 2 Punkte
- Zusatzbrett pro Station plus 1 Punkt

Pointfighting



Pointfighting

Sicherheitsausrüstung

Pflicht:

- Kopfschutz, Front, Seite, Oberseite und Rückseite müssen geschützt sein. Ein Faceshield ist bei Kindern unter 12 Jahren erlaubt
- Zahnschutz
- Handschuhe (10 oz), :Finger; Handrücken, Daumen und die Seite der Hand müssen bedeckt sein
- Brustschutz (Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz, Die Oberfläche muss die Zehen, Spann, Ferse und das Sprunggelenk bedecken. Keine Schuhe!

Aufgrund der hohen Anzahl von Herstellern wird nicht jeder Ausrüster einzeln aufgeführt. Die Ausrüstung muss den jeweiligen Regeln entsprechen und sicher sein. Mit beschädigter Ausrüstung darf nicht gekämpft werden.

Nicht zugelassene Ausrüstung:

Jeder Ausrüstungsgegenstand der nicht mehr den Sicherheitsvorschriften entspricht darf nicht mehr verwendet werden. Die Entscheidung ob ein Ausrüstungsgegenstand noch tauglich ist oder nicht obliegt den jeweiligen Hauptkampfrichtern.

Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung. Schuhe mit Polsterung sind nicht als Fußschutz erlaubt.

Offizielle

Referee (Hauptkampfrichter)

Der Hauptkampfrichter sollte der am meisten erfahrene Offizielle im Ring sein und die Regeln beherrschen. Er leitet den kompletten Ring und den Kampf. Er ist zuständig für die Sicherheit der Wettkämpfer, setzt die Regeln durch und sorgt für einen fairen Ablauf. Er startet, stoppt und unterbricht als einziger den Kampf. Er vergibt die Punkte, Verwarnungen und Punktabzüge. Des Weiteren verkündet er den Sieger der Division. Der Hauptkampfrichter sollte in einer lauten und deutlichen Stimme die Entscheidungen bekannt geben. Zusätzlich ist er angehalten Handzeichen zu geben.

1. zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- a. der Kampf beginnt und endet nur auf sein Kommando (nicht auf das des Timekeepers)
- b. hat die Erlaubnis Verwarnungen und Minuspunkte zu vergeben
- c. hatte die finale Entscheidung bei Beschwerden
- d. kann Auszeiten vergeben. Ein Wettkämpfer kann nach einer Auszeit fragen, Entscheidung liegt beim HR
- e. der HR kann die Zeit wegen folgender Gründe stoppen:
 1. wegen Verletzung der Wettkämpfer
 2. für die Bekanntgabe der Wertungen
 3. um Warnungen und Strafen zu vergeben.
 4. Um den Wettkämpfer in eine neutral Position zu schicken
 5. Um Beschwerden und Einwände entgegen zu nehmen bei Regelverletzungen
 6. Um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig anzuziehen

Judges (Seitenkampfrichter)

Die SR melden jeden Punkt den Sie sehen. Jedoch hat nur der HR die Möglichkeit der Wertung.

Wenn der HR glaubt einen Regelverstoß gesehen zu haben stoppt er den Wettkampf in einer lauten Stimme mit dem Wort „Stop!“. Genau das gleiche Verfahren wird angewendet wenn der HR oder SR einen Punkt gesehen hat. Gleichzeitig zeigen HR und SR den Punkt mit den Händen an. 1 Finger = 1 Punkt / 2 Finger = 2 Punkte etc. Alle SR sollen sich auf der Mattenfläche mit den Kämpfer mit bewegen um einen guten Überblick zu bekommen.

Tausch der Offiziellen

Ein eingeteilter HR oder SR der eine Form Division wertet kann nicht während der Division getauscht werden bevor die Division beendet ist.

Rundenzeiten

In den TDA Int‘1 Kämpfen ist ein Time Limit vorgegeben. Jeder Kampf dauert 2x 90 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss. Bei einer Punktedifferenz von 10 Punkten gilt der Kampf als gewonnen und wird durch den HR beendet.

Finalkämpfe dauern 2x 120 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss. Bei einer Punktedifferenz von 10 Punkten gilt der Kampf als gewonnen und wird durch den HR beendet.

Zwischen den Runden ist je eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

Was ist ein Punkt

Ein Punkt ist eine kontrollierte Kampfsporttechnik auf erlaubte Ziele die den Gegner berührt.

Kriterien für eine Punktevergabe

1. War es eine legitime und erlaubte Karatetechnik?
2. War es eine kontrollierte Technik mit Kontakt auf eine erlaubte Trefferfläche?
3. War der Wettkämpfer der gepunktet hat innerhalb der Wettkampffläche?
4. War der Wettkämpfer der gepunktet hat in guter Balance und hat er kontrolliert gepunktet

Erlaubte Trefferflächen / Techniken

1. Erlaubte Trefferflächen: Kopfseite, Oberfläche Kopf. Gesicht, Rippen, Brust, Bauch, Schlüsselbein und Nieren.

Kein Gesicht bei Kindern unter 12 Jahren! Ausnahme: Jeder der Kämpfer trägt ein Faceshield!

2. Illegale Trefferflächen:

Wirbelsäule, Nacken, Hinterkopf, Hals/Kehle, Nackenseiten, Beine, Leiste, Knie und sämtliche Rückenflächen. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

3. Kein Trefferflächen:

Hüfte, Schultern, Gesäß, Arme und Beine. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

4. Legale Techniken:

Legale Techniken sind alle kontrollierten Karate Techniken die nicht unter den Punkten 1 – 3 aufgeführt sind.

5. Illegal Techniken:

Kopfstöße, Haare ziehen, Kratzen, Beißen, Ellbogen, Knie, Augenattacken, jede Arte von Wurf, Bodenkampf, jeder Tritt zu einem am Boden liegenden Wettkämpfer, Festhalten und unkontrollierte Techniken. Zum Teil nicht zutreffend für Grappling Divisionen.

Punktevergabe

Punkte werden durch die HR/SR vergeben. Es muss für jeden Punkt beim Point Sparring 2 der 3 Kampfrichter der Punkt gesehen worden sein.

- Alle legalen Handtechniken werden mit einem (1) Punkt gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Körper werden mit einem (1) Punkten gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Kopf werden mit zwei (2) Punkten gewertet.
- Alle legalen gesprungenen Fußtechniken zum Kopf werden mit drei (3) Punkten gewertet. (Beide Beine müssen beim Treffer in der Luft sein, ansonsten gilt es nicht als gesprungener Kick)

Feger, Würfe und Bodenkampf

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt. Der Feger muss so tief wie möglich angesetzt werden (Höhe Sprunggelenk). Würfe sowie Bodenkampf sind nicht erlaubt. Ausnahme Grappling.

Verwarnungen und Minuspunkte

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den HR eine Verwarnung gegeben. Bei grobem Regelverstoß kann bei Einverständnis aller HR/SR die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt vergeben werden.
- Bei der zweiten und dritten Regelverletzung wird dem Kämpfer je ein Punkt abgezogen.
- Bei der vierten Regelverletzung wird der Kämpfer disqualifiziert und der Gegner zum Sieger erklärt.
- Ist ein Wettkämpfer nicht mit seinen Vorbereitungen fertig und der Start verzögert sich, dann wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.
- Ist der Wettkämpfer nach 3 Minuten noch immer nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert
- Ein Wettkämpfer kann nie zur gleichen Zeit verwarnt oder mit einem Minuspunkt bewertet werden und im gleichem Moment mit einem Wertungspunkt. Eine Verwarnung oder ein Minuspunkt hat hier immer Vorrang.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal dass der Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weitermachen darf, gilt der Kampf für den verletzten Wettkämpfer automatisch als verloren
- Muss der Kampf aufgrund eines illegalen Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Treffer verantwortlichen Kämpfer als verloren
- Wenn der Wettkämpfer für den illegalen Treffer selbst verantwortlich ist, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte
z.B. Kopf geht runter zum Knie usw.

Gründe für Verwarnungen und Minuspunkte

1. Angriff nicht erlaubte Trefferflächen
2. nicht erlaubte Angriffe
3. verlassen des Rings / Mattenfläche zur Kampfvermeidung
4. auf den Boden fallen zur Kampfvermeidung
5. weiterkämpfen nach Stopaufforderung durch HR
6. unnötiges blocken/klammern
7. nicht kontrollierte, blind ausgeführte, grob fahrlässig oder rücksichtsloses Angreifen
8. jedes unhöfliches Benehmen des Wettkämpfers gegenüber anderen
9. zu harter Kontakt (Ausnahme Vollkontakt und K1)
10. bei Wettkampfbeginn noch nicht fertig
11. Verlassen der Wettkampffläche zur Kampfvermeidung

Out of Bounds

Wenn ein Wettkämpfer mit beiden Beinen außerhalb der Wettkampffläche ist kann er nicht mehr punkten. Sollte er mit Absicht die Fläche mehrfach verlassen um einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt versehen werden. Der punktende Wettkämpfer hat den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche zu haben damit es als ein regulärer Punkt gewertet wird. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer ebenfalls wieder auf der Wettkampffläche landen damit es als Punkt gewertet werden kann.

Non-Competing Penalty

Wenn der Wettkämpfer keine Absicht erkennen lässt den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.



Leichtkontakt



Leichtkontakt/Continuous Fighting

Sicherheitsausrüstung

Pflicht:

- Kopfschutz, Front, Seite, Oberseite und Rückseite müssen geschützt sein. Ein Faceshield ist bei Kindern unter 12 Jahren erlaubt
- Zahnschutz
- Handschuhe (10 oz), : Finger; Handrücken, Daumen und die Seite der Hand müssen bedeckt sein. Geschlossene Handschuhe 10OZ. Keine offenen Fingerhandschuhe Brustschutz (Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz, Die Oberfläche muss die Zehen, Spann, Ferse und das Sprunggelenk bedecken. Keine Schuhe!

Aufgrund der hohen Anzahl von Herstellern wird nicht jeder Ausrüster einzeln aufgeführt. Die Ausrüstung muss den jeweiligen Regeln entsprechen und sicher sein. Mit beschädigter Ausrüstung darf nicht gekämpft werden.

Nicht zugelassene Ausrüstung:

Jeder Ausrüstungsgegenstand der nicht mehr den Sicherheitsvorschriften entspricht darf nicht mehr verwendet werden. Die Entscheidung ob ein Ausrüstungsgegenstand noch tauglich ist oder nicht obliegt den jeweiligen Hauptkampfrichtern.

Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung. Schuhe mit Polsterung sind nicht als Fußschutz erlaubt.

Offizielle

Referee (Hauptkampfrichter)

Der Hauptkampfrichter sollte der am meisten erfahrene Offizielle im Ring sein und die Regeln beherrschen. Er leitet den kompletten Ring und den Kampf. Er ist zuständig für die Sicherheit der Wettkämpfer, setzt die Regeln durch und sorgt für einen fairen Ablauf. Er startet, stoppt und unterbricht als einziger den Kampf. Er vergibt die Punkte, Verwarnungen und Punktabzüge. Des Weiteren verkündet er den Sieger der Division. Der Hauptkampfrichter sollte in einer lauten und deutlichen Stimme die Entscheidungen bekannt geben. Zusätzlich ist er angehalten Handzeichen zu geben.

1. zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- a. der Kampf beginnt und endet nur auf sein Kommando (nicht auf das des Timekeepers)
- b. hat die Erlaubnis Verwarnungen und Minuspunkte zu vergeben
- c. hatte die finale Entscheidung bei Beschwerden
- d. kann Auszeiten vergeben. Ein Wettkämpfer kann nach einer Auszeit fragen, Entscheidung liegt beim HR
- e. der HR kann die Zeit wegen folgender Gründe stoppen:
 1. wegen Verletzung der Wettkämpfer
 2. für die Bekanntgabe der Wertungen
 3. um Warnungen und Strafen zu vergeben.
 4. Um den Wettkämpfer in eine neutral Position zu schicken
 5. Um Beschwerden und Einwände entgegen zu nehmen bei Regelverletzungen
 6. Um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig anzuziehen

Judges (Seitenkampfrichter)

Die SR melden jeden Punkt den Sie sehen. Jedoch hat nur der HR die Möglichkeit der Wertung.

Wenn der HR glaubt einen Regelverstoß gesehen zu haben stoppt er den Wettkampf in einer lauten Stimme mit dem Wort „Stop!“. Genau das gleiche Verfahren wird angewendet wenn der HR oder SR einen Punkt gesehen hat. Gleichzeitig zeigen HR und SR den Punkt mit den Händen an. 1 Finger = 1 Punkt / 2 Finger = 2 Punkte etc. Alle SR sollen sich auf der Mattenfläche mit den Kämpfer mit bewegen um einen guten Überblick zu bekommen.

Reihenfolge der Divisionen

Nach dem letzten Aufruf der Division erfolgt die Einsammlung der Kämpferkarten, Tickets oder anderen Meldungen durch die HR/SR am Ring. Die Einteilung der Kämpfer erfolgt durch den HR.

Rundenzeiten

In den TDA Int‘1 Kämpfen ist ein Time Limit vorgegeben. Jeder Kampf dauert 2x 90 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss.

Finalkämpfe dauern 2x 120 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss.

Zwischen den Runden ist je eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

Was ist ein Punkt

Ein Punkt ist eine kontrollierte Kampfsporttechnik auf erlaubte Ziele die den Gegner berührt.

Kriterien für eine Punktevergabe

1. War es eine legitime und erlaubte Karatetechnik?
2. War es eine kontrollierte Technik mit Kontakt auf eine erlaubte Trefferfläche?
3. War der Wettkämpfer der gepunktet hat innerhalb der Wettkampffläche?
4. War der Wettkämpfer der gepunktet hat in guter Balance und hat er kontrolliert gepunktet

Erlaubte Trefferflächen / Techniken

6. Erlaubte Trefferflächen: Kopfseite, Oberfläche Kopf, Gesicht, Rippen, Brust, Bauch, Schlüsselbein und Nieren.

Kein Gesicht bei Kindern unter 12 Jahren! Ausnahme: Jeder der Kämpfer trägt ein Faceshield!

7. Illegale Trefferflächen:

Wirbelsäule, Nacken, Hinterkopf, Hals/Kehle, Nackenseiten, Beine, Leiste, Knie und sämtliche Rückenflächen. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

8. Kein Trefferflächen:

Hüfte, Schultern, Gesäß, Arme und Beine. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

9. Legale Techniken:

Legale Techniken sind alle kontrollierten Karate Techniken die nicht unter den Punkten 1 – 3 aufgeführt sind.

10. Illegal Techniken:

Kopfstöße, Haare ziehen, Kratzen, Beißen, Ellbogen, Knie, Augenattacken, jede Arte von Wurf, Bodenkampf, jeder Tritt zu einem am Boden liegenden Wettkämpfer, Festhalten und unkontrollierte Techniken. Zum Teil nicht zutreffend für Grappling Divisionen.

Punktevergabe

Punkte werden durch die HR/SR vergeben. Es muss für jeden Punkt beim Point Sparring 2 der 3 Kampfrichter der Punkt gesehen worden sein.

- Alle legalen Handtechniken werden mit einem (1) Punkt gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Körper werden mit einem (1) Punkten gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Kopf werden mit zwei (2) Punkten gewertet.
- Alle legalen gesprungenen Fußtechniken zum Kopf werden mit drei (3) Punkten gewertet. (Beide Beine müssen beim Treffer in der Luft sein, ansonsten gilt es nicht als gesprungener Kick)

Feger, Würfe und Bodenkampf

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt. Der Feger muss so tief wie möglich angesetzt werden (Höhe Sprunggelenk). Würfe sowie Bodenkampf sind nicht erlaubt. Ausnahme Grappling.

Verwarnungen und Minuspunkte

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den HR eine Verwarnung gegeben. Bei grobem Regelverstoß kann bei Einverständnis aller HR/SR die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt vergeben werden.
- Bei der zweiten und dritten Regelverletzung wird dem Kämpfer je ein Punkt abgezogen.
- Bei der vierten Regelverletzung wird der Kämpfer disqualifiziert und der Gegner zum Sieger erklärt.
- Ist ein Wettkämpfer nicht mit seinen Vorbereitungen fertig und der Start verzögert sich, dann wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.
- Ist der Wettkämpfer nach 3 Minuten noch immer nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert
- Ein Wettkämpfer kann nie zur gleichen Zeit verwarnt oder mit einem Minuspunkt bewertet werden und im gleichem Moment mit einem Wertungspunkt. Eine Verwarnung oder ein Minuspunkt hat hier immer Vorrang.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal dass der Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weitermachen darf, gilt der Kampf für den verletzten Wettkämpfer automatisch als verloren
- Muss der Kampf aufgrund eines illegalen Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Treffer verantwortlichen Kämpfer als verloren
- Wenn der Wettkämpfer für den illegalen Treffer selbst verantwortlich ist, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte
z.B. Kopf geht runter zum Knie usw.

Gründe für Verwarnungen und Minuspunkte

1. Angriff nicht erlaubte Trefferflächen
2. nicht erlaubte Angriffe
3. verlassen des Rings / Mattenfläche zur Kampfvermeidung
4. auf den Boden fallen zur Kampfvermeidung
5. weiterkämpfen nach Stopaufforderung durch HR
6. unnötiges blocken/klammern
7. nicht kontrollierte, blind ausgeführte, grob fahrlässig oder rücksichtsloses Angreifen
8. jedes unhöfliches Benehmen des Wettkämpfers gegenüber anderen
9. zu harter Kontakt (Ausnahme Vollkontakt und K1)
10. bei Wettkampfbeginn noch nicht fertig
11. Verlassen der Wettkampffläche zur Kampfvermeidung

Out of Bounds

Wenn ein Wettkämpfer mit beiden Beinen außerhalb der Wettkampffläche ist kann er nicht mehr punkten. Sollte er mit Absicht die Fläche mehrfach verlassen um einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt versehen werden. Der punktende Wettkämpfer hat den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche zu haben damit es als ein regulärer Punkt gewertet wird. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer ebenfalls wieder auf der Wettkampffläche landen damit es als Punkt gewertet werden kann.

Non-Competing Penalty

Wenn der Wettkämpfer keine Absicht erkennen lässt den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.



Vollkontakt



Vollkontakt

Sicherheitsausrüstung

Pflicht:

- Kopfschutz, Front, Seite, Oberseite und Rückseite müssen geschützt sein. Ein Faceshield ist bei Kindern unter 12 Jahren erlaubt
- Zahnschutz
- Handschuhe (10 oz), : Finger; Handrücken, Daumen und die Seite der Hand müssen bedeckt sein. Geschlossene Handschuhe 10OZ. Keine offenen Fingerhandschuhe Brustschutz (Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz, Die Oberfläche muss die Zehen, Spann, Ferse und das Sprunggelenk bedecken. Keine Schuhe!

Aufgrund der hohen Anzahl von Herstellern wird nicht jeder Ausrüster einzeln aufgeführt. Die Ausrüstung muss den jeweiligen Regeln entsprechen und sicher sein. Mit beschädigter Ausrüstung darf nicht gekämpft werden.

Nicht zugelassene Ausrüstung:

Jeder Ausrüstungsgegenstand der nicht mehr den Sicherheitsvorschriften entspricht darf nicht mehr verwendet werden. Die Entscheidung ob ein Ausrüstungsgegenstand noch tauglich ist oder nicht obliegt den jeweiligen Hauptkampfrichtern.

Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung. Schuhe mit Polsterung sind nicht als Fußschutz erlaubt.

Offizielle

Referee (Hauptkampfrichter)

Der Hauptkampfrichter sollte der am meisten erfahrene Offizielle im Ring sein und die Regeln beherrschen. Er leitet den kompletten Ring und den Kampf. Er ist zuständig für die Sicherheit der Wettkämpfer, setzt die Regeln durch und sorgt für einen fairen Ablauf. Er startet, stoppt und unterbricht als einziger den Kampf. Er vergibt die Punkte, Verwarnungen und Punktabzüge. Des Weiteren verkündet er den Sieger der Division. Der Hauptkampfrichter sollte in einer lauten und deutlichen Stimme die Entscheidungen bekannt geben. Zusätzlich ist er angehalten Handzeichen zu geben.

1. zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- a. der Kampf beginnt und endet nur auf sein Kommando (nicht auf das des Timekeepers)
- b. hat die Erlaubnis Verwarnungen und Minuspunkte zu vergeben
- c. hatte die finale Entscheidung bei Beschwerden
- d. kann Auszeiten vergeben. Ein Wettkämpfer kann nach einer Auszeit fragen, Entscheidung liegt beim HR
- e. der HR kann die Zeit wegen folgender Gründe stoppen:
 1. wegen Verletzung der Wettkämpfer
 2. für die Bekanntgabe der Wertungen
 3. um Warnungen und Strafen zu vergeben.
 4. Um den Wettkämpfer in eine neutral Position zu schicken
 5. Um Beschwerden und Einwände entgegen zu nehmen bei Regelverletzungen
 6. Um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig anzuziehen

Judges (Seitenkampfrichter)

Die SR melden jeden Punkt den Sie sehen. Jedoch hat nur der HR die Möglichkeit der Wertung. Wenn der HR glaubt einen Regelverstoß gesehen zu haben stoppt er den Wettkampf in einer lauten Stimme mit dem Wort „Stop!“. Genau das gleiche Verfahren wird angewendet wenn der HR oder SR einen Punkt gesehen hat. Gleichzeitig zeigen HR und SR den Punkt mit den Händen an. 1 Finger = 1 Punkt / 2 Finger = 2 Punkte etc. Alle SR sollen sich auf der Mattenfläche mit den Kämpfer mit bewegen um einen guten Überblick zu bekommen.

Reihenfolge der Divisionen

Nach dem letzten Aufruf der Division erfolgt die Einsammlung der Kämpferkarten, Tickets oder anderen Meldungen durch die HR/SR am Ring. Die Einteilung der Kämpfer erfolgt durch den HR.

Rundenzeiten

In den TDA Int‘1 Kämpfen ist ein Time Limit vorgegeben. Jeder Kampf dauert 2x 90 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss.

Finalkämpfe dauern 2x 120 Sekunden. Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten am Schluss.

Zwischen den Runden ist je eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

Was ist ein Punkt

Ein Punkt ist eine kontrollierte Kampfsporttechnik auf erlaubte Ziele die den Gegner berührt.

Kriterien für eine Punktevergabe

1. War es eine legitime und erlaubte Karatetechnik?
2. War es eine kontrollierte Technik mit Kontakt auf eine erlaubte Trefferfläche?
3. War der Wettkämpfer der gepunktet hat innerhalb der Wettkampffläche?
4. War der Wettkämpfer der gepunktet hat in guter Balance und hat er kontrolliert gepunktet

Erlaubte Trefferflächen / Techniken

11. Erlaubte Trefferflächen: Kopfseite, Oberfläche Kopf, Gesicht, Rippen, Brust, Bauch, Schlüsselbein und Nieren.

Kein Gesicht bei Kindern unter 12 Jahren! Ausnahme: Jeder der Kämpfer trägt ein Faceshield!

12. Illegale Trefferflächen:

Wirbelsäule, Nacken, Hinterkopf, Hals/Kehle, Nackenseiten, Beine, Leiste, Knie und sämtliche Rückenflächen. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

13. Kein Trefferflächen:

Hüfte, Schultern, Gesäß, Arme und Beine. Jeder Treffer auf oben genannten Flächen zieht eine Verwarnung oder einen Minuspunkt nach sich bis hin zur Disqualifikation.

14. Legale Techniken:

Legale Techniken sind alle kontrollierten Karate Techniken die nicht unter den Punkten 1 – 3 aufgeführt sind.

15. Illegal Techniken:

Kopfstöße, Haare ziehen, Kratzen, Beißen, Ellbogen, Knie, Augenattacken, jede Arte von Wurf, Bodenkampf, jeder Tritt zu einem am Boden liegenden Wettkämpfer, Festhalten und unkontrollierte Techniken. Zum Teil nicht zutreffend für Grappling Divisionen.

Punktevergabe

Punkte werden durch die HR/SR vergeben. Es muss für jeden Punkt beim Point Sparring 2 der 3 Kampfrichter der Punkt gesehen worden sein.

- Alle legalen Handtechniken werden mit einem (1) Punkt gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Körper werden mit einem (1) Punkten gewertet.
- Alle legalen Fußtechniken zum Kopf werden mit zwei (2) Punkten gewertet.
- Alle legalen gesprungenen Fußtechniken zum Kopf werden mit drei (3) Punkten gewertet. (Beide Beine müssen beim Treffer in der Luft sein, ansonsten gilt es nicht als gesprungener Kick)

Feger, Würfe und Bodenkampf

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt. Der Feger muss so tief wie möglich angesetzt werden (Höhe Sprunggelenk). Würfe sowie Bodenkampf sind nicht erlaubt. Ausnahme Grappling.

Verwarnungen und Minuspunkte

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den HR eine Verwarnung gegeben. Bei grobem Regelverstoß kann bei Einverständnis aller HR/SR die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt vergeben werden.
- Bei der zweiten und dritten Regelverletzung wird dem Kämpfer je ein Punkt abgezogen.
- Bei der vierten Regelverletzung wird der Kämpfer disqualifiziert und der Gegner zum Sieger erklärt.
- Ist ein Wettkämpfer nicht mit seinen Vorbereitungen fertig und der Start verzögert sich, dann wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.
- Ist der Wettkämpfer nach 3 Minuten noch immer nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert
- Ein Wettkämpfer kann nie zur gleichen Zeit verwarnt oder mit einem Minuspunkt bewertet werden und im gleichem Moment mit einem Wertungspunkt. Eine Verwarnung oder ein Minuspunkt hat hier immer Vorrang.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal dass der Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weitermachen darf, gilt der Kampf für den verletzten Wettkämpfer automatisch als verloren
- Muss der Kampf aufgrund eines illegalen Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Treffer verantwortlichen Kämpfer als verloren
- Wenn der Wettkämpfer für den illegalen Treffer selbst verantwortlich ist, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte
z.B. Kopf geht runter zum Knie usw.

Gründe für Verwarnungen und Minuspunkte

1. Angriff nicht erlaubte Trefferflächen
2. nicht erlaubte Angriffe
3. verlassen des Rings / Mattenfläche zur Kampfvermeidung
4. auf den Boden fallen zur Kampfvermeidung
5. weiterkämpfen nach Stopaufforderung durch HR
6. unnötiges blocken/klammern
7. nicht kontrollierte, blind ausgeführte, grob fahrlässig oder rücksichtsloses Angreifen
8. jedes unhöfliches Benehmen des Wettkämpfers gegenüber anderen
9. zu harter Kontakt (Ausnahme Vollkontakt und K1)
10. bei Wettkampfbeginn noch nicht fertig
11. Verlassen der Wettkampffläche zur Kampfvermeidung

Out of Bounds

Wenn ein Wettkämpfer mit beiden Beinen außerhalb der Wettkampffläche ist kann er nicht mehr punkten. Sollte er mit Absicht die Fläche mehrfach verlassen um einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt versehen werden. Der punktende Wettkämpfer hat den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche zu haben damit es als ein regulärer Punkt gewertet wird. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer ebenfalls wieder auf der Wettkampffläche landen damit es als Punkt gewertet werden kann.

Non-Competing Penalty

Wenn der Wettkämpfer keine Absicht erkennen lässt den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

Grappling



Grappling

Sicherheitsausrüstung/Kampfkleidung

Saubere Wettkampfkleidung bestehend aus:

- Rashguard + Fightshorts
- Kämpfen mit freiem Oberkörper ist erlaubt
- Tiefschutz freiwillig
- Zahnschutz freiwillig
- Fingertape ist erlaubt
- Knie-, Fuß-, Handgelenks- und Ellenbogenbandagen sind nicht erlaubt
- Ringer- oder Mattenschuhe, Socken oder andere Fußbekleidungen sind nicht erlaubt

Offizielle

Referee (Hauptkampfrichter)

Der Hauptkampfrichter sollte der am meisten erfahrene Offizielle im Ring sein und die Regeln beherrschen. Er leitet den kompletten Ring und den Kampf. Er ist zuständig für die Sicherheit der Wettkämpfer, setzt die Regeln durch und sorgt für einen fairen Ablauf. Er startet, stoppt und unterbricht als einziger den Kampf. Er vergibt die Punkte, Verwarnungen und Punktabzüge. Des Weiteren verkündet er den Sieger der Division. Der Hauptkampfrichter sollte in einer lauten und deutlichen Stimme die Entscheidungen bekannt geben. Zusätzlich ist er angehalten Handzeichen zu geben.

1. zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- a. der Kampf beginnt und endet nur auf sein Kommando (nicht auf das des Timekeepers)
- b. hat die Erlaubnis Verwarnungen und Minuspunkte zu vergeben
- c. hatte die finale Entscheidung bei Beschwerden
- d. kann Auszeiten vergeben. Ein Wettkämpfer kann nach einer Auszeit fragen, Entscheidung liegt beim HR
- e. der HR kann die Zeit wegen folgender Gründe stoppen:
 1. wegen Verletzung der Wettkämpfer
 2. für die Bekanntgabe der Wertungen
 3. um Warnungen und Strafen zu vergeben.
 4. Um den Wettkämpfer in eine neutral Position zu schicken
 5. Um Beschwerden und Einwände entgegen zu nehmen bei Regelverletzungen
 6. Um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig anzuziehen

Judges (Seitenkampfrichter)

Die SR melden jeden Punkt den Sie sehen. Jedoch hat nur der HR die Möglichkeit der Wertung.

Wenn der HR glaubt einen Regelverstoß gesehen zu haben stoppt er den Wettkampf in einer lauten Stimme mit dem Wort „Stop!“. Genau das gleiche Verfahren wird angewendet wenn der HR oder SR einen Punkt gesehen hat. Gleichzeitig zeigen HR und SR den Punkt mit den Händen an. 1 Finger = 1 Punkt / 2 Finger = 2 Punkte etc. Alle SR sollen sich auf der Mattenfläche mit den Kämpfer mit bewegen um einen guten Überblick zu bekommen.

Reihenfolge der Divisionen

Nach dem letzten Aufruf der Division erfolgt die Einsammlung der Kämpferkarten, Tickets oder anderen Meldungen durch die HR/SR am Ring. Die Einteilung der Kämpfer erfolgt durch den HR.

Rundenzeiten

Kinder: Rookie 2x2 min + 1 min (Golden Point)

Advanced 2x2 min + 1 min (Golden Point)

Finale 4 min + 1 min (Golden Point)

Jugendliche: Rookie 2x2 min + 1 min (Golden Point)

Advanced 2x2 min + 1 min (Golden Point)

Finale 4 min + 1 min (Golden Point)

Erwachsene: Rookie 4 min + 1 min (Golden Point)

Advanced 5 min + 1 min (Golden Point)

Finale 8 min + 3 min (Golden Point)

Master 8 min + 1 min (Golden Point)

Finale 10 min + no time limit (Golden Point)

Hygiene

- Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein
- Lange Haare müssen zu einem Zopf gebunden werden
- Auftragen von stark

Erlaubte Trefferflächen / Techniken

Erlaubt sind alle Grappling-Techniken, die nicht ausdrücklich verboten sind oder die Gesundheit des Gegners grob gefährden.

Nicht Erlaubte Trefferflächen / Techniken

a) Allgemein

- Schlag- und Tritttechniken
- Ziehen an den Haaren, Ohren oder der Nase
- Kratzen, Beißen, Kneifen
- Stechen in die Augen
- Schlagen oder Greifen in den Genitalbereich
- Würgen mit Fingereinsatz am Kehlkopf
- Einführen von Fingern in Körperöffnungen
- Würfe auf den Kopf oder den Nacken
- Slams aus einer Höhe über Hüfthöhe
- Unkontrollierte Aktionen und ruckartige Hebel- und Würgetechniken
- Unsportliches Verhalten

b) Speziell (zusätzlich zu a))

Kinder:

- Alle Submissions
- Jegliches Slammen

Jugendliche: Rookies:

- Alle Submissions
- Jegliches Slammen

Jugendliche: Advanced:

- Heel Hooks
- Neckcranks
- Calf- und Bicepslicer
- Kniedrehhebel
- Crucifix
- Jegliches Slammen

Erwachsene: Rookies:

- Heel Hooks
- Neckcranks
- Calf- und Bicepslicer
- Kniedrehhebel
- Crucifix
- Jegliches Slammen

Punktevergabe

- Backmount: 4 Punkte
- Fullmount: 3 Punkte
- Side Controll: 2 Punkte
- Takedown + Kontrolle: 1 Punkt
 - Punkte für die Kontrolle nach 3 Sekunden
 - Punktevergabe nur in aufsteigender Form
 - Punkte für den Takedown/Wurf nur wenn der Werfer nach dem Wurf/Takedown die Position des Obermannes einnehmen kann

Kommandos

- 1) *Shake Hands*
 1. Die Sportler reichen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes die Hände
- 2) *Fight*
 2. Beginn des Kampfes
- 3) *Stopp*
 3. Der Kampf ist sofort zu unterbrechen und darf nur fortgesetzt werden, wenn der Kampfrichter ein neues Kommando erteilt
- 4) *Freeze*
 4. Bewegen sich die Sportler im Bodenkampf von der Kampffläche, so unterbricht der Kampfrichter den Kampf mit dem Kommando „Freeze“. Der Kampfrichter und die Kämpfer merken sich ihre Position und nehmen diese in der Kampfflächenmitte wieder ein.
- 5) *Time*
 5. Die Wettkampfzeit wird unterbrochen. Der Kampfrichter hat den Grund der Unterbrechung bekannt zu geben.

Bei diesen Situationen muss der Kampfrichter die Wettkampfzeit anhalten:

- Verletzung (Maximale Zeit für die Behandlung durch den Arzt beträgt 2 Minuten)
- Unterbrechung durch den Arzt
- Höhere Gewalt

6) *Disqualifikation*

Bei unsportlichem Verhalten oder dem Einsatz verbotener Techniken, kann der Kampfrichter den Sportler für den jeweiligen Kampf disqualifizieren. Bei groben Vergehen kann der Sportler und/oder sein gesamtes Team vom gesamten Turnier disqualifiziert werden.

Kampfentscheid

- durch Aufgabe (Tapout oder verbal)
- durch Coach (Handtuchwurf)
- durch Punkte
- durch „Golden Point“ in der Verlängerung
- durch Kampfrichterentscheid (falls in der Verlängerung keiner der Kontrahenten einen Golden Point erzielt)
- durch Disqualifikation

Erläuterung „Golden Point“

Kommt in der regulären Kampfzeit keine Entscheidung zustande (keine Submission + Punktegleichheit), geht der Kampf in die Verlängerung. Der Kampf endet sofort, sobald einer der Kämpfer einen Punkt erzielt, den sogenannten Golden Point.

Non-Competing Penalty

Wenn der Wettkämpfer keine Absicht erkennen lässt den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

Taekwon-Do 4in1



Taekwon-Do

1. Form / Hyong

Siehe Wettkampfordnung Formen TDA Int 1.

2. Ein-Schritt-Kampf / Ilbo Tearyon

Die Teilnehmer haben jeweils fünf Ilbo-Taeryon-Techniken nach eigener Wahl vorzuführen:

Die Techniken dürfen aus maximal fünf Einzeltechniken bestehen.

Die Anzahl der Hebel-, Wurftechniken oder Elementen aus der SV (Selbstverteidigung) sollten auf zwei beschränkt sein.

Der Einzelne ist selbst für das Vorhandensein eines Partners verantwortlich.

Die Angriffe müssen unmittelbar hintereinander (also nicht im Wechsel) ausgeführt werden.

Die vorgeschriebene Angriffsart ist ein Fauststoß zum Kopf.

Bewertet wird:

- Schwierigkeitsgrad und Ausführung
- Effektivität und Dynamik
- Ausrichtung am Partner
- Es sind max. 5 Techniken pro Angriff erlaubt

3. Bruchtest / Kyek Pa

Es müssen zwei Techniken auf Holz vorgezeigt werden.

Die Techniken sind vom Teilnehmer frei wählbar.

Wobei der Schwierigkeitsgrad bei der Wertung selbstverständlich mit einbezogen wird.

Gestattet sind zwei Versuche.

Ausführung und Technik, werden bei nicht gebrochenem Brett mit entsprechendem Abzug bewertet.

Das nicht-berühren der Bretter wird mit null Punkten gewertet

Beim Einmessen der Bretter darf keine Berührung stattfinden

Der Teilnehmer ist für das Vorhandensein der Bretthalter selbst verantwortlich.

Die Bretter werden vom Veranstalter gestellt.

Bewertet wird:

Schwierigkeitsgrad und Ausführung

Gelingen (Bruch)

4. Freikampf / Chayu-Taeryon

Chayu-Taeryon wird nach dem Semi-Kontakt-Prinzip durchgeführt, d.h. der Gegner darf getroffen, jedoch keinesfalls verletzt werden.

Kommt es zu einer Verletzung, so wird der Verursacher vom gesamten Wettbewerb ausgeschlossen.

Dies gilt nicht, wenn der Verletzte die Verletzung überwiegend selbst verursacht oder diese nur vortäuscht.

Hierbei entscheiden die zuständigen Referees.

Von den Kämpfern wird ein effektiv am Gegner orientierter Kampf gefordert, welcher eine möglichst große Bandbreite an Einzeltechniken enthalten soll.

Da beide Kämpfer eine individuelle Punktwertung erhalten gibt es weder Sieger noch Verlierer, d.h. in einem Kampf auf hohem Niveau kann ein durch Punkte zurückliegender Kämpfer durchaus eine höhere Bewertung erhalten, wenn der nach Punkten führende Kämpfer schwächere Bewegung zeigt.

Chayu-Taeryon unterliegt den allgemeinen Regeln des traditionellen Taekwondo:

- Keine Handtechniken zum Kopf
- Keine Techniken unterhalb der Gürtellinie
- Körper- und Selbstbeherrschung sowie Fairness

Die effektive Kampfzeit beträgt 2 Minuten.

Schutzbekleidung ist nicht gestattet

(Ausnahme: Zahnschutz, Tiefschutz und Brustschutz bei Frauen)

Bewertet wird:

- Offensivverhalten
- Defensivverhalten
- Effektivität
- Vielseitigkeit und Schwierigkeit der Techniken
- Kondition
- Koordination



Kumite



Kumite

Kampffläche

1. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in einem Meter Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
2. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
3. Der Obmann (Match Supervisor) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er hat eine rote Flagge oder ein rotes Signal und eine Pfeife.
4. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
5. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Tatami auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn die Tatami sich auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.

Offizielle Kleidung

1. Wettkämpfer müssen die hier beschriebene offizielle Uniform tragen.
2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

KAMPFRICHTER

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren und Kursen getragen werden.

Wettkämpfer

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi. Der eine Wettkämpfer trägt einen roten und der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen. Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers .
2. Unbeschadet von Paragraph 1 dieses Artikels, kann das Exekutivkomitee besondere Labels oder Marken von zugelassenen Sponsoren genehmigen.
3. Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bindebänder dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
6. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein dezentes Haargummi oder Zopfband ist gestattet.
7. Wettkämpfer müssen ihre Fingernägel kurz tragen und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnsparren müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer trägt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
8. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 - 8.1 Faustschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
 - 8.2 Zahnschutz.
 - 8.3 Brustschutz für weibliche Athleten.
 - 8.4 Schienbeinschoner, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
 - 8.5 Fußschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
 - 8.6 Jugendliche tragen außerdem eine Gesichtsmaske.
 - 8.7 Ein Tiefschutz ist Pflicht!
9. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
10. Brust-/Körperschutz bei männlichen Wettkämpfern ist optional
11. Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
12. Der Hauptkampfrichter ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
13. Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.
14. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche unangemessen bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.

Kampfgericht

1. Das Kampfgericht besteht pro Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN/Judges).
2. Haupt- und Seitenkampfrichter einer Kumite-Begegnung dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die jeweiligen Wettkämpfer.
3. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich Zeitnehmer, Ansager, Ausrufer, Listenführer und Listenführerüberwacher benannt.

ERKLÄRUNG:

- I. Zu Beginn eines Kampfes stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen die Seitenkampfrichter 1 und 2 und rechts von ihm die Seitenkampfrichter 3 und 4.
- II. Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und Kampfrichter, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich ihm zu und alle verbeugen sich gemeinsam. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.
- III. Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen, bis auf den Obmann, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen die Matte dann gemeinsam.
- IV. Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem auszuwechselnden Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.
- V. Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz innehaben, können in Mannschaftsbegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden.

Kampfzeit

1. Die Kampfzeit beträgt für das Kumite Senioren männlich (Mannschaft und Einzel) drei Minuten. Für das Kumite Senioren weiblich beträgt die Kampfzeit zwei Minuten. In der Kategorie „Unter 21 Jahre“ beträgt die Kampfzeit für Herren drei Minuten und für Damen 2 Minuten. Die Kampfzeit für Jugend und Junioren beträgt zwei Minuten.
2. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.
3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer „noch 10 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfbende.
4. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Zeitspanne zugestanden, um sich zu erholen und die Ausrüstung zu wechseln. Die einzige Ausnahme von dieser Regelung bildet die Trostrunde, in der die zugestandene Zeitspanne – im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung – fünf Minuten beträgt.

Wertungen

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - a) IPPON Drei Punkte
 - b) WAZA-ARI Zwei Punkte
 - c) YUKO Ein Punkt
2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik den folgenden Kriterien gemäß in eine Zielregion ausgeführt wird:
 - a) Gute Form
 - b) Sportliche Haltung
 - c) Kraftvolle Ausführung
 - d) Wachsamkeit (ZANSHIN)
 - e) Gutes Timing
 - f) Korrekte Distanz

3. IPPON wird gewertet für:

- a) Jodan-Fußtechniken.
- b) Jede Wertungstechnik am geworfenen oder gefallenen Gegner.

4. WAZA-ARI wird erteilt für:

- a) Chudan-Fußtechniken.

5. YUKO wird erteilt für:

- a) Chudan- oder Jodan-Tsuki. b) Jodan- oder Chudan-Uchi.

6. Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:

- a) Kopf
- b) Gesicht
- c) Hals
- d) Bauch
- e) Brust
- f) Rücken
- g) Seite

7. Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, ist nicht zu werten, sondern kann sogar bestraft werden.

8. Eine Technik – auch wenn technisch korrekt –, die ausgeführt wird, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden, wird nicht gewertet. Macht aber einer der Wettkämpfer eine Wertungstechnik, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, wird die Technik gewertet.

ERKLÄRUNG:

Um zu punkten, muss die Technik zu einer der in Paragraph 6 oben genannten Zielregionen ausgeführt werden. Die Technik muss entsprechend der jeweiligen Zielregion angemessen kontrolliert werden und alle der in Paragraph 2 oben genannten sechs Wertungskriterien erfüllen.

Begriff Technische Kriterien

Ippon (3 Punkte) wird erteilt für:

1. Jodan-Fußtechniken. Jodan bedeutet Gesicht, Kopf und Hals. 2. Wertungstechniken, die am geworfenen oder selbst gefallenen bzw. am Boden befindlichen Gegner ausgeführt werden.

Waza-Ari (2 Punkte) wird erteilt für:

Chudan-Fußtechniken. Chudan bedeutet Bauch, Brust, Rücken und Seite.

Yuko (1 Punkt) wird erteilt für:

1. Jeden Fauststoß (Tsuki) zu einer der sieben Zielregionen.

2. Jede Schlagtechnik (Uchi) zu einer der sieben Zielregionen.

I. Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gefasst wird, geworfen wird, ohne dabei festgehalten zu werden, gefährlich geworfen wird oder bei denen der Drehpunkt oberhalb des Gürtels liegt, sind verboten und werden verwarnt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Nach dem Wurf räumt der Hauptkampfrichter dem Wettkämpfer Zeit ein, um umgehend zu versuchen, eine Wertungstechnik anzubringen.

II. Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworden, rutscht aus, fällt hin oder ist anderweitig zu Boden gegangen und der Gegner punktet, ist die Wertung IPPON.

III. Eine Technik mit „guter Form“ hat Merkmale, die auf eine wahrscheinliche Wirksamkeit innerhalb des Rahmens traditioneller Karate-Begriffe schließen lassen.

IV. Die sportliche Haltung ist Bestandteil der guten Form und meint eine nichtböswillige Einstellung großer Konzentration, die während der Ausführung der Wertungstechnik erkennbar ist.

V. Kraftvolle Ausführung bezieht sich auf Kraft und Geschwindigkeit der Technik und den offensichtlichen Willen, eine Wertung zu erzielen.

VI. Zanshin ist das Kriterium, welches für eine Wertung am häufigsten fehlt. Es handelt sich um den Zustand fortgesetzter Wachsamkeit, in dem der Wettkämpfer wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. D.h. er dreht das Gesicht nicht ab, während er die Technik ausführt und schaut den Gegner auch danach weiterhin an.

VII. Gutes Timing bedeutet, die Technik dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung hat.

VIII. Korrekte Distanz bedeutet entsprechend, eine Technik genau in der Distanz auszuführen, wo sie die größtmögliche Wirkung hat. So ist die mögliche Effektivität einer Technik geringer, wenn sie während eines schnellen Zurückweichens des Gegners ausgeführt wird.

IX. Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die abgeschlossene Technik im Ziel oder nahe dem Ziel abgestoppt wird. Für Faust- oder Fußtechniken gilt zum Gesicht, Kopf oder Hals eine Distanz zwischen Hautberührung und 5 Zentimetern als korrekt. Jodan-Techniken, die sich innerhalb von 5

Zentimetern zum Ziel befinden und denen der Gegner weder ausweicht noch sie zu blocken versucht, können gewertet werden, vorausgesetzt, die Technik erfüllt die anderen Wertungskriterien. Bei Jugend- und Juniorenwettkämpfen ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals erlaubt, außer einer sehr leichten Berührung (zuvor bekannt als „Skintouch“) für JodanFußtechniken, zudem ist die Wertungsdistanz auf 10 Zentimeter angehoben.

X. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos – unabhängig davon, wo und wie sie angebracht wird. Eine Technik, der es an guter Form oder Kraft mangelt, punktet nicht.

XI. Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals ist eine Zielregion und so auch die Kehle. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt, auch wenn eine entsprechend kontrollierte Technik, die nicht berührt, gewertet werden kann.

XII. Eine Technik auf die Schulterblätter kann gewertet werden. Techniken auf den Bereich der Schulter zwischen Oberarm und Schulterblättern sowie auf die Schlüsselbeine sind nicht zu werten.

XIII. Der Schlussgong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkampfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Der Schlussgong bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen erteilen, bis die Wettkämpfer nach Kampfbende die Matte verlassen. Strafen können auch danach noch verhängen werden, aber nur durch die Kampfrichterkommission, die Disziplinarkommission oder die juristische Kommission.

XIV. Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing“ per definitionem nicht erfüllt und die korrekte Entscheidung lautet, keine Wertung zu erteilen. Beide Wettkämpfer können aber dennoch die jeweilige Wertung erhalten, wenn sie jeweils zwei Flaggen auf ihrer Seite haben und beide Wertungen vor „Yame“ und vor dem Schlussgong erfolgt sind.

XV. Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinanderfolgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für jene erfolgreiche Technik erteilt, die den höchsten Punktbetrag hat, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn eine Fußtechnik auf eine erfolgreiche Fausttechnik folgt, wird die Wertung für die Fußtechnik erteilt, unabhängig davon, ob die Fausttechnik vielleicht zuerst gemacht wurde – da der Punktbetrag für die Fußtechnik höher liegt.

Entscheidungskriterien

1. Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, wenn er bei Kampfbende die höhere Punktzahl hat oder wenn er beim Pflichtentscheid (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.
1. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet.
2. Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, fällt die Entscheidung durch eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, die jeweils ihre Stimme abgeben. Man muss sich dabei entweder für den einen oder den anderen Wettkämpfer entscheiden und folgende Entscheidungskriterien beachten: a) Haltung, Kampfgeist und Stärke, die der Wettkämpfer zeigt. b) Taktische und technische Überlegenheit. c) Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.
5. Werden in ein und demselben Kampf zwei Wettkämpfer mit Hansoku disqualifiziert, gewinnen die für die folgende Runde ausgelosten Gegner durch Freilos (und kein Ergebnis wird verkündet), außer die doppelte Disqualifikation tritt in einem Medaillenkampf ein, dann wird der Gewinner durch Hantei bestimmt.

ERKLÄRUNG:

I. Für die Kampfentscheidung per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes, tritt der Hauptkampfrichter an den äußeren Rand der Kampffläche zurück, ruft "HANTEI" und pfeift zweimal. Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Meinung per Flagge an und der Hauptkampfrichter stimmt gleichzeitig per Handzeichen ab. Der Hauptkampfrichter pfeift dann nochmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.

Verbotenes Verhalten

Es gibt zwei Kategorien verbotener Verhaltensweisen: Kategorie 1 und Kategorie 2.

KATEGORIE 1:

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt für die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zu Kehle.
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3. Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

KATEGORIE 2:

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
2. Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde.
3. Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI).

4. Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche. (Kann nicht erteilt werden bei weniger als 10 Sekunden verbleibender Kampfzeit.)
6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Wertungstechnik anzubringen.
7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen.
8. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird umgehend versucht, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
9. Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
11. Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

ERKLÄRUNG:

I. Wettkampf-Karate ist ein Sport und deshalb sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Austrainierte erwachsene Wettkämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber es ist Tatsache, dass Kopf, Gesicht, Hals, Gelenke und Leiste besonders verletzungsanfällig sind. Daher werden alle Techniken bestraft, die zu einer Verletzung führen, außer der Getroffene hat diese selbst verursacht. Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Ist jemand dazu nicht in der Lage, muss unabhängig von der Art der verwandten Technik eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettkampf erforderlich.

II. KONTAKT ZUM GESICHT – SENIOREN: Für Senioren-Wettkämpfe ist eine nichtverletzende, leichte, kontrollierte „Berührung“ zum Gesicht, Kopf und Hals erlaubt (aber nicht zur Kehle). Halten die Kampfrichter einen Kontakt für zu stark, aber sind die Siegchancen des Wettkämpfers nicht verringert worden, kann eine Verwarnung (CHUKOKU) erteilt werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen führt zu KEIKOKU. Ein weiteres Vergehen führt zu HANSOKU CHUI. Jeder weitere Kontakt, auch wenn er die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigt, führt dennoch zu HANSOKU.

III. KONTAKT ZUM GESICHT – JUGEND UND JUNIOREN: Für Jugend- und Juniorenwettkämpfe ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht, Hals mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft wie oben in Paragraph II beschrieben, außer er wurde durch den Getroffenen selbst verschuldet (MUBOBI). Jodan-Fußtechniken dürfen ganz leicht berühren („Skintouch“) und können dennoch gewertet werden. Alles, was über eine leichte Berührung hinausgeht, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, außer der Getroffene ist selbst verantwortlich (MUBOBI).

IV. Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Verzögerung beim Urteil erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die

genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern. Beispiele hierfür sind starkes Atmen durch eine verletzte Nase oder kräftiges Reiben des Gesichts.

V. Vorangegangene Verletzungen können bei neuerlichem Kontakt zu unverhältnismäßigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt mit einbeziehen. Zum Beispiel kann ein relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, auf Grund der kumulativen Wirkung mit einer Verletzung aus einem vorherigen Kampf. Vor Beginn eines Kampfes bzw. einer Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die medizinischen Karten anschauen und sich vergewissern, dass die Wettkämpfer kampffähig sind. Der Hauptkampfrichter ist zu informieren, falls ein Wettkämpfer bereits wegen einer Verletzung behandelt wurde.

VI. Wettkämpfer, die bei einem leichten Kontakt überreagieren, damit der Gegner bestraft wird, beispielsweise indem sie sich das Gesicht halten, taumeln oder unnötigerweise hinfallen, werden umgehend selbst bestraft.

VII. Das Vortäuschen einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein ernsthafter Regelverstoß. Einem Wettkämpfer, der eine Verletzung vortäuscht, wird SHIKKAKU erteilt, z.B. wenn ein unabhängiger Arzt bei einem Sportler, der zusammenbricht und sich auf dem Boden rollt, keine dieser Verhaltensweisen entsprechende Verletzung feststellt.

VIII. Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu übertreiben, ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten und daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwerere Fälle von Übertreiben, beispielsweise zu taumeln, hinzufallen, aufzustehen und wieder hinzufallen, können auch direkt mit HANSOKU bestraft werden, je nachdem, wie schwerwiegend der Verstoß ist.

IX. Ein Wettkämpfer, der SHIKKAKU für das Vortäuschen einer Verletzung erhält, wird von der Kampffläche aus sofort an die medizinische Kommission der WKF übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission. Wettkämpfern, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.

X. Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und auch der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst verursacht.

XI. Wurftechniken werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Fußfegetechniken, z.B. Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Bei einem Wurf darf nur dann mit zwei Händen gefasst werden, wenn zuvor eine Fußtechnik des Gegners gefangen wurde. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Gürtelhöhe des werfenden Wettkämpfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma etc., sind ausdrücklich verboten, ebenso wie so genannte „Selbstopferungs-“ Würfe, z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi etc. Es ist außerdem verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen oder nach

unten zu greifen, um ihm die Beine wegzuziehen. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheiden die Kampfrichter, ob eine Strafe angebracht ist. Der Wettkämpfer darf den Gegner mit einer Hand am Arm oder Karate-Gi fassen, um ihn zu werfen oder eine direkte Wertungstechnik anzubringen – aber er darf ihn nicht weiter halten für mehrere Techniken. Fassen mit einer Hand ist erlaubt, wenn umgehend eine Wertungstechnik oder ein Wurf angebracht wird. Fassen mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn man das tretende Bein des Gegners gefangen hat und ihn wirft.

XII. Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.

XIII. JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderem Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird. Es ist zu beachten, dass das erste JOGAI zu verwarnen ist. Die Definition von JOGAI lautet nicht länger „wiederholtes Verlassen der Kampffläche“, sondern schlicht „jedes Verlassen der Kampffläche, welches nicht vom Gegner verursacht wurde“. Beträgt die verbleibende Kampfzeit weniger als 10 Sekunden, erteilt der Hauptkampfrichter dem betreffenden Wettkämpfer mindestens direkt HANSOKUCHUI.

XIV. Ein Wettkämpfer, der eine Wertungstechnik macht und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, erhält die Wertung und das Jogai wird nicht geahndet. Gelingt es dem Wettkämpfer jedoch nicht, mit dem Angriff zu punkten, gilt das Verlassen der Kampffläche als Jogai.

XV. Verlässt AO die Kampffläche, direkt nachdem AKA punktet, bezieht sich das „YAME“ unmittelbar auf die Wertung und AOs Verlassen der Kampffläche wird nicht geahndet. Verlässt AO die Kampffläche, bevor oder während AKA punktet (und AKA befindet sich innerhalb der Kampffläche), werden sowohl AKAs Wertung als auch AOs Strafe für Jogai erteilt.

XVI. Es ist wichtig, zu verstehen, dass mit „Kampfvermeiden“ Situationen gemeint sind, in denen ein Wettkämpfer versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten durch Zeit schindendes Verhalten zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwarnet oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch zehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu KEIKOKU. Sind aber nur noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt HANSOKU CHUI erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor KEIKOKU in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits HANSOKU CHUI erhalten, wird er mit HANSOKU disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

XVII. Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.

XVIII. Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich in einen langen Gyaku-Zuki und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff zu blocken. Solche offenen Angriffe stellen einen Akt von Mubobi dar und können nicht punkten. In einer taktisch-

theatralischen Geste drehen sich manche Kämpfer direkt nach einer Technik ab, um spöttisch ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Sie wollen so die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf sich ziehen. Dabei lassen sie die Deckung fallen und die Wachsamkeit gegenüber dem Gegner bricht ein. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von Mubobi. Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

XIX. Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.

Verwarnungen und Strafen

CHUKOKU:

CHUKOKU wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt.

KEIKOKU:

KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoß in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstöße, die nicht ernsthaft genug sind, um HANSOKU-CHUI zu erteilen.

HANSOKU CHUI:

Dies ist eine Verwarnung vor einer Disqualifikation und wird normalerweise erteilt, wenn im jeweiligen Kampf bereits ein KEIKOKU ausgesprochen wurde, kann aber bei ernsthaften Regelverstößen, die noch kein HANSOKU erfordern, auch direkt erteilt werden.

HANSOKU:

Dies ist die Disqualifikation als Strafe für einen sehr ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

SHIKKAKU:

Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, vom Wettkampf oder vom Kampf. Um das Ausmaß von SHIKKAKU zu bestimmen, muss die Kampfrichterkommission hinzugezogen werden. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Kommandos des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, sowie wenn andere Verhaltensweise die Regeln oder den Geist des Turniers verletzen. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

ERKLÄRUNG:

I. Es gibt drei verschiedene Level von Verwarnungen: CHUKOKU, KEIKOKU und HANSOKU CHUI. Eine Verwarnung ist eine Korrekturmaßnahme, um zu zeigen, dass der Wettkämpfer gegen die Wettkampffregeln verstößt, jedoch ohne unmittelbar eine Strafe zu verhängen.

II. Es gibt zwei verschiedene Level von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren – von i) dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder ii) vom gesamten Turnier (SHIKKAKU), möglicherweise gefolgt von einer längeren Sperre.

III. Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.

IV. Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer höheren Verwarnung oder zu einer Strafe führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung oder Strafe für einen übermäßigen Kontakt auszusprechen und dann eine Verwarnung des gleichen Levels für einen zweiten übermäßigen Kontakt.

V. CHUKOKU wird normalerweise für den ersten Regelverstoß erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul nicht beeinträchtigt wurden.

VI. KEIKOKU wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul leicht beeinträchtigt wurden.

VII. HANSOKU CHUI kann direkt oder nach einem KEIKOKU erteilt werden und kommt zur Anwendung, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.

VIII. HANSOKU wird für Kumulativstrafen erteilt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul praktisch auf Null reduziert wurden.

IX. Jeder Wettkämpfer, der HANSOKU für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für Wettkämpfe erforderliche Kontrolle auszuüben, wird an die Kampfrichterkommission gemeldet. Die Kampfrichterkommission entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen wird.

X. SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer selbst muss kein Vergehen begangen haben – es genügt, wenn der Betreuer oder nicht-kämpfende Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass es dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet. Denken die Kampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.

XI. SHIKKAKU muss öffentlich bekanntgegeben werden.

Verletzungen und Unfälle im Wettkampf

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen wird. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Bei Punktgleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über

- das Ergebnis entschieden. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE). Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden.
3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht nochmal antreten.
 4. Ein Kämpfer, der verletzt wird und den Kampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Genehmigung des Arztes nicht nochmal im Wettkampf antreten. Wird er verletzt, kann er eine zweite Runde durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird dann aber aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turnieres zurückgezogen.
 5. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt. Nur der Arzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.
 6. Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür drei Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird (Artikel 13, Paragraph 8d) oder ob mehr Zeit eingeräumt wird.
 7. Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer die Zehn-Sekunden-Uhr zu starten, indem er pfeift und den Arm hebt und dann den Arzt ruft, siehe Paragraph 5. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Hauptkampfrichter den Arm wieder hebt. In allen Fällen, in denen die Zehn-Sekunden-Uhr gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die Zehn-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden.

ERKLÄRUNG:

- I. Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig, muss ein entsprechender Vermerk in der Startkarte gemacht werden. Das Ausmaß der Kampfunfähigkeit muss für andere Kampfgerichte klar daraus ersichtlich sein.
- II. Ein Wettkämpfer kann durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wenn sich mehrere kleinere Vergehen der Kategorie 1 addiert haben. Möglicherweise hat der Sieger keine nennenswerte Verletzung erlitten. Ein zweiter Sieg auf der gleichen Grundlage führt zur Streichung des Athleten aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turniers, selbst wenn der Wettkämpfer körperlich in der Lage ist, weiterzukämpfen.
- III. Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt“.
- IV. Solange der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.
- V. Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.

VI. Wird die „Zehn-Sekunden-Regel“ angewandt, stoppt ein eigens zu diesem Zweck benannter Zeitnehmer die Uhr. Ein Warnsignal ertönt nach sieben Sekunden, gefolgt vom Schlusssignal nach zehn Sekunden. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf das entsprechende Zeichen des Hauptkampfrichters hin. Der Zeitnehmer stoppt die Uhr, wenn der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.

VII. Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.

VIII. Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden ggf. erteilte Wertungen gestrichen und der Punktestand des Gegners auf acht Punkte gesetzt.

Offizieller Protest

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur der Präsident der Nationalverbandes oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Tatami Manager sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Berufungsjury eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die Jury die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.
5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss gemäß der Bestimmungen zum Beschwerdeverfahren erfolgen. Er muss schriftlich erfolgen und vom offiziellen Vertreter des Teams oder des/r Wettkämpfer/s unterzeichnet sein.
6. Der Beschwerdeführer muss das vorgesehene Protest-Entgelt entrichten und dieses zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegen.
7. Zusammensetzung des Berufungsgerichtes Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KK) ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die KK sollte außerdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge benennen, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch Verwandtschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, die vom Protest betroffenen Kampfrichter eingeschlossen, zu einem Interessenkonflikt kommt.
8. Berufungsverfahren Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und das Protest-Entgelt beim Schatzmeister zu hinterlegen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Berufungsjury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu
9. Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Hauptkampfrichter entsprechend.

Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf, einschließlich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes.
2. Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
5. Den Kampf zu unterbrechen, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder ein Jogai anzeigen.
6. Fouls (einschließlich Jogai) anzuzeigen und so die Zustimmung der Seitenkampfrichter abzufragen.
7. Die Unterstützung der Seitenkampfrichter abzufragen, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.
8. Die Seitenkampfrichter zu einer Besprechung (SHUGO) zusammenzurufen, um Shikakku zu empfehlen.
9. Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission und der Berufungsjury die jeweilige Entscheidung zu erklären, falls erforderlich.
10. Verwarnungen und Strafen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter auszusprechen.
11. Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.
12. Eine Abstimmung mit den Seitenkampfrichter durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekanntzugeben.
13. Unentschiedene Situationen aufzulösen.
14. Den Sieger bekanntzugeben.
15. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung.
16. Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.

Seitenkampfrichter

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

1. Punkte und Jogai selbstständig anzuzeigen.
2. Ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen abzugeben, die der Hauptkampfrichter anzeigt.
3. Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben.

Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisieren dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in folgenden Fällen:

- a) Wenn sie eine Wertung sehen. b) Wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat (Jogai). c) Wenn sie der Hauptkampfrichter auffordert, ihre Meinung über ein Foul abzugeben.

Anhang Fachbegriffe

SHOBU HAJIME Beginnt den Kampf Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.

ATOSHI BARAKU Nur noch wenig Zeit 10 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der HKR verkündet „Atoshi Baraku“.

YAME Stopp Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.

MOTO NO ICHI Ausgangsposition Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein.

TSUZUKETE Kämpft weiter Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung.

TSUZUKETE HAJIME Kämpft weiter – fangt an Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tszukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.

SHUGO Zusammenrufen der Kampfrichter

Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.

HANTEI Abstimmung Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die SKR ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der HKR gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der HKR kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet das Ergebnis der Mehrheitsentscheidung, indem er den Sieger in gewohnter Weise bekanntgibt. HIKIWAKE Unentschieden Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet. AKA (AO) NO KACHI Rot (Blau) gewinnt Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.

AKA (AO) IPPON Rot (Blau) bekommt drei Punkte

Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

AKA (AO) WAZA-ARI Rot (Blau) bekommt zwei Punkte

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

AKA (AO) YUKO Rot (Blau) bekommt einen Punkt

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.

CHUKOKU Verwarnung Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.

KEIKOKU Verwarnung Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.

HANSOKU CHUI Verwarnung vor einer Disqualifikation

Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.

HANSOKU Disqualifikation Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger aufwärts im 45°-Winkel auf den jeweiligen Wettkämpfer und verkündet den Sieg für den Gegner.

JOGAI Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde

Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.

SHIKKAKU Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche

Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.

KIKEN Aufgabe Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers.

MUBOBI Selbstgefährdung Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE

KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS

SHOMEN-NI-REI

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

OTAGAI-NI-REI

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

SHOBU HAJIME

„Fangt an zu kämpfen!“ Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.

YAME

„Stopp!“ Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.

TSUZUKETE HAJIME

„Kämpft weiter! Fangt an!“ Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tszukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.

YUKO (1 PUNKT)

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

WAZA-ARI (2 PUNKTE)

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

IPPON (3 PUNKTE)

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

RÜCKNAHME DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG

Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der HKR zum betreffenden Kämpfer, sagt „AKA“ oder „AO“, kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Bewegung mit nach unten gedrehten Handflächen, um anzuzeigen, dass die vorangegangene Wertung zurückgenommen wird.

NO KACHI (SIEG)

Nach Kampfe verkündet der HKR „AKA (oder AO) No Kachi“ und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.

KIKEN

„Aufgabe“ Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.

SHIKKAKU

„Disqualifikation, Verweis von der Fläche“ Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in die Richtung des betreffenden Wettkämpfers und weist dann nach außen und hinten mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“ Dann gibt er den Sieg für den Gegner bekannt.

HIKIWAKE

„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe) Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der HKR die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.

VERGEHEN KATEGORIE 1 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.

VERGEHEN KATEGORIE 2 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.

KEIKOKU

„Verwarnung“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel abwärts in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.

HANSOKU CHUI

„Verwarnung vor einer Disqualifikation“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.

HANSOKU

„Disqualifikation“ Der HKR zeigt ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel aufwärts auf den betreffenden Athleten. Dann ernennt er den Gegner zum Sieger.

PASSIVITÄT

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

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

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

VORTÄUSCHEN ODER ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

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

JOGAI

„Verlassen der Kampffläche“ Der HKR zeigt den SKR ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.

MUBOBI (Selbstgefährdung)

Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um den SKR zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

KAMPFVERMEIDEN

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

DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, UMGEHEND EINE TECHNIK ODER EINEN WURF ANZUBRINGEN

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

GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE

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

VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN

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

SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES VERHALTEN

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

SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“ Der HKR ruft die SKR nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.

FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

YUKO WAZA-ARI

IPPON FOUL

Verwarnung bei einem Foul. Die entsprechende Flagge wird eingerollt und gekreist, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2.

VERGEHEN KATEGORIE 1

Die Flaggen werden mit gestreckten Armen gekreuzt.

VERGEHEN KATEGORIE 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.

JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

PASSIVITÄT

Die Flaggen werden vor der Brust umeinander gekreist.

ANHANG 3: VERHALTENSRICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER

Dieser Anhang soll den Haupt- und Seitenkampfrichtern in solchen Situationen als Hilfe dienen, für die das Regelwerk und die Erklärungen keine eindeutige Regelung anbieten.

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

Macht ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik und darauffolgend unmittelbar einen übermäßigen Kontakt, erteilen die Kampfrichter nicht die Wertung, sondern stattdessen eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 1 (außer der Betroffene hat den Kontakt selbst verschuldet).

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN

Karate ist eine Kampfkunst und verlangt dem Wettkämpfer hohe Verhaltensmaßstäbe ab. Es ist inakzeptabel, dass Wettkämpfer sich nach einem leichten Kontakt das Gesicht reiben, umherlaufen oder taumeln, sich vornüber beugen, ihren Zahnschutz rausnehmen oder ausspucken oder anderweitig vorgeben, dass der Kontakt ernsthaft war, um die Kampfrichter dazu zu animieren, eine höhere Strafe gegen den Gegner zu verhängen. Diese Art von Verhalten ist Betrug und entehrt unseren Sport; es sollte schnellstmöglich bestraft werden.

Gibt ein Wettkämpfer vor, ein Kontakt sei übermäßig gewesen und die Kampfrichter entscheiden stattdessen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Wertungskriterien erfüllt hat, wird die Wertung erteilt und eine Verwarnung oder Strafe für Vortäuschen oder Übertreiben. (Immer mit Rücksicht darauf, dass schwere Fälle von Vortäuschen ein SHIKKAKU rechtfertigen.)

Schwieriger ist die Situation, wenn ein Wettkämpfer einen härteren Kontakt erhält und zu Boden geht, dann womöglich wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown zu stoppen) und wieder hinfällt. Die Kampfrichter müssen sich bewusst machen, dass eine Jodan-Fußtechnik 3 Punkte wert ist und da viele Mannschaften und Wettkämpfer finanziell für Medaillenplätze entlohnt werden, ist die Versuchung umso größer, sich zu unmoralischem Verhalten hinreißen zu lassen. Es ist wichtig, dieses als solches zu erkennen und die angemessenen Verwarnungen oder Strafen zu verhängen.

MUBOBI

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird erteilt, wenn der Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wurde. So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, mit einem langen, tiefen Gyaku-Zuki eintaucht, ohne dabei auf den Jodan-Konter des Gegners zu achten, das Kämpfen einstellt, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hätte, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration einbricht oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde oder nicht geblockt werden konnte. Erklärung XVIII zu Artikel 8 besagt:

Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

Ein Wettkämpfer, der durch sein eigenes Verschulden getroffen wurde und die Beeinträchtigung übertreibt, um die Kampfrichter irrezuführen, wird sowohl für Mubobi verwarnt oder bestraft als auch zusätzlich für Übertreiben, da zwei Vergehen vorliegen.

Es sollte stets berücksichtigt werden, dass eine Technik mit übermäßigem Kontakt unter keinen Umständen gewertet werden kann.

ZANSHIN

Zanshin wird beschrieben als Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Manche Wettkämpfer drehen den Körper teilweise vom Gegner ab, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, beobachten ihn aber weiter und sind bereit, weiter zu handeln. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen diesem fortgesetzten Zustand von Bereitschaft und solchen Fällen zu unterscheiden, in denen der Wettkämpfer sich abdreht, die Deckung fallen lässt und auch die Konzentration abbricht und so im Endeffekt das Kämpfen einstellt.

FANGEN EINER CHUDAN-FUSSTECHNIK

Sollen die Kampfrichter eine Chudan-Fußtechnik werten, wenn der Gegner das Bein fängt, bevor es zurückgezogen werden kann?

Vorausgesetzt, der tretende Wettkämpfer bewahrt ZANSHIN, gibt es keinen Grund, warum die Wertung nicht erteilt werden sollte, vorausgesetzt, alle sechs Wertungskriterien wurden erfüllt. Theoretisch hätte in einem echten Kampfszenario eine kraftvolle Fußtechnik den Gegner außer Gefecht gesetzt und das Bein wäre deshalb gar nicht gefangen worden. Angemessene Kontrolle, die Zielregion und die Erfüllung der sechs Wertungskriterien sind die ausschlaggebenden Faktoren bei der Entscheidung, ob es sich um eine Wertungstechnik handelt oder nicht.

WÜRFE UND VERLETZUNGEN

Da das Fassen und Werfen des Gegners unter bestimmten Bedingungen erlaubt ist, obliegt es allein den Betreuern, sicherzustellen, dass ihre Wettkämpfer entsprechend trainiert und in der Lage sind, den Fall abzufangen bzw. sicher zu landen.

Ein Wettkämpfer, der versucht zu werfen, muss sich an die in den Erklärungen zu Artikel 6 und Artikel 8 aufgestellten Bedingungen halten. Wirft ein Wettkämpfer seinen Gegner diesen Anforderungen gemäß und es kommt dabei zu einer Verletzung, weil der Gegner den Fall nicht richtig abfängt, ist der verletzte Kämpfer selbst verantwortlich und der Werfende wird nicht bestraft. Selbstverursachte Verletzungen können entstehen, wenn ein Wettkämpfer den Fall nicht abfängt, sondern auf seinem ausgestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen auf sich zieht.

PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER

Wenn ein Wettkämpfer geworfen oder gefegt wurde und sich der Oberkörper am Boden befindet (Rumpf bzw. Torso), während der Gegner eine Wertungstechnik macht, ist die Wertung IPPON.

Macht ein Wettkämpfer eine Technik, während der Gegner noch fällt, berücksichtigen die Kampfrichter bei ihrer Entscheidung die Fallrichtung, denn wenn der Gegner von der Technik wegfällt, ist diese nicht wirksam und wird auch nicht gewertet.

Befindet sich der Oberkörper des Gegners nicht am Boden, wenn der Wettkämpfer eine wirksame Wertungstechnik macht, gelten die in Artikel 6 beschriebenen Wertungen. Demnach lauten die Wertungen für Wertungstechniken an einem Gegner, der noch fällt, der sitzt oder kniet, steht oder in die Luft springt sowie in allen anderen Situationen, in denen sich der Oberkörper nicht auf der Tatami befindet, folgendermaßen:

1. Jodan-Tritte, drei Punkte (IPPON) 2. Chudan-Tritte, zwei Punkte (WAZA-ARI) 3. Tsuki und Uchi, ein Punkt (YUKO)

ABSTIMMUNGSVERFAHREN

Um den Kampf zu unterbrechen, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“ und führt die dabei erforderliche Gestik aus. Wenn der Hauptkampfrichter wieder auf seiner Ausgangsposition zurückgeht, zeigen die Seitenkampfrichter ihre Meinung zu Wertungen und Jogai und – auf Abfrage des

Hauptkampfrichters hin – auch zu anderen Fouls. Der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben.

JOGAI

Die Kampfrichter dürfen nicht vergessen, Jogai anzuzeigen, indem sie mit der jeweiligen Flagge auf den Boden klopfen. Hat der Hauptkampfrichter wieder seine Position eingenommen, zeigen sie dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.

ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

Bei einem Vergehen der Kategorie 1 kreist der Seitenkampfrichter zuerst die entsprechende Flagge und streckt dann die gekreuzten Flaggen für AKA nach links (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach rechts (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der roten Flagge vorne und für AO nach rechts (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach links (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der blauen Flagge vorne. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer das Foul begangen hat.



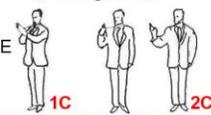
Anhang Karten mögliche Angriffe Real Self Defense



ERMAHNUNG „noch nichts passiert“

1 Kategorie **2**

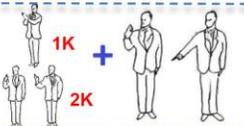
CHUKOKU
Verwarnung OHNE Punkte



SHUGO
Zusammenrufen der Seitenrichter

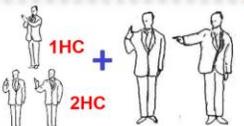


KEIKOKO
1 Punkt für Gegner



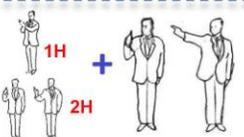
Zeigefinger in 45° Winkel **abwärts** zum Wettkämpfer

HANSOKU CHUI
2 Punkte für Gegner



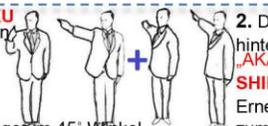
Zeigefinger **horizontal** zum Wettkämpfer

HANSOKU (+MOBOBI)
8:0 verloren



Zeigefinger in 45° Winkel **aufwärts** zum Wettkämpfer
+ Ernennung des Gegners zum Sieger „AKA (AO) NO KATCH“

SHIKKAKU
8:0 verloren



1. Zeigefinger im 45° Winkel **aufwärts** zum Wettkämpfer
2. Danach nach außen+hinten mit dem Komando „AKA (AO) NO SHIKKAKU“ + Ernennung des Gegners zum Sieger „AKA (AO) NO KATCH“

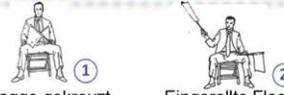
ERMAHNUNG - „Noch nichts passiert“ / „keine Punkte“

Wenn der HKR das Zeichen nicht sieht, mit den Fahnen klopfen.



Eingerollte Fahne kreisen + Zeichen für Kategorie **1** oder **2**

CHUKOKU
Verwarnung



OHNE Punkte
Flagge gekreuzt mit **GESTREKTEN** Armen
Eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm

KEIKOKO
1 Punkt für Gegner



Eingerollte Flagge mit **GESTREKTEM** Arm **abwärts** zum Kämpfer

HANSOKOU CHUI
2 Punkt für Gegner



Eingerollte Flagge **horizontal** auf Wettkämpfer

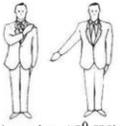
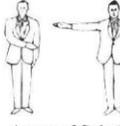
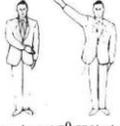
HANSOKU (+ MUBOBI)
8:0 verloren

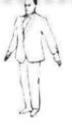


Eingerollte Flagge im 45° Winkel **aufwärts** zum Kämpfer

| | | |
|--|--|---|
| <p>YUKO 1 Punkt</p>  | <p>WERTUNG WAZA-ARI 2 Punkte</p>  | <p>IPPON 3 Punkte</p>  |
| <p>Arm im 45° Winkel abwärts zum Wettkämpfer</p> <p>Jede Faust- und Schlagtechnik</p> | <p>Arm auf Schulterhöhe zum Wettkämpfer</p> <p>Fußtechniken CHUDAN (Bauch, Brust, Rücken, Seite)</p> | <p>Arm im 45° Winkel aufwärts zum Wettkämpfer</p> <p>Fußtechniken JODAN (Gesicht, Kopf, Hals + Folgetechniken am Boden)</p> |

| | |
|---|--|
| <p>YOGAI Verlassen der Kampffläche</p>  | <p>VERGEHEN PASSIVITÄT Vergehen nach Kategorie 2</p>  |
| <p>Mit Flagge auf den Boden Klopfen</p> | <p>Flaggen werden vor der Brust umeinander gedreht</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>YUKO 1 Punkt</p>  | <p>WAZA-ARI 2 Punkte</p>  | <p>IPPON 3 Punkte</p>  |
| <p>Arm im 45° Winkel zur Seite abwärts zum Wettkämpfer</p> | <p>Arm auf Schulterhöhe zum Wettkämpfer</p> | <p>Arm im 45° Winkel zur Seite aufwärts zum Wettkämpfer</p> |
| <p>Ansage: AKA (AU) ... YUKO / WAZA-ARI / IPPON</p> | | |

| | |
|--|---|
| <p>Rücknahme der letzten Entscheidung</p>  |  |
| <p>Gekreuzte Arme</p> | <p>scheidende Bewegung nach unten</p> |
| <p>dann Handflächen nach unten</p> | |

| | |
|--|---|
| <p>...NO KACH - „... ist Sieger“ gleiches Zeichen wie IPPON</p>  |  |
| <p>AKA (AU) NO KACH</p> | |

SHOHMEN NI - REI
- zum Kampfrichter



Arme nach vorn gestreckt
Handflächen vorwärts gerichtet

verbeugen

OTAGEI NI - REI
- zueinander



Die offenen Handflächen zueinander führen (Zeichen für verbeugen)

SHOBU HAJIME
- Fangt an zu kämpfen



in „Vorwärtsstellung“

SHOBU
- Arme zur Seite
- Handflächen nach außen zu den Kämpfern

HAJIME
Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück
Handflächen nach innen
- schnell zusammenführen
- dabei Schritt nach hinten

YAME
- Stop



TSUZUKETTE HAJIME
- weiterkämpfen (wie bei „SHOBU HAJIME“)



Während des Kommandos schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm (von oben nach unten) „TSUZUKETTE“ „HAJIME“