

## 2.5.1 Traditionelle Wettkampfregele (Shotokan)



### Vorwort

Die Regeln, die bereits in den allgemeinen Wettkampfregele des DKV ausgeführt sind, wurden wenn sie im Wesentlichen unverändert geblieben sind, in diesen Regeln nicht wiederholt.

### Regeln für das traditionelle Karate (Shotokan)

#### Wettkampfregele (Kumite)

##### Kapitel 1 - Die Regeln beim Kumite-Wettkampf

- Artikel 1: Kampfarten
- 2: Kampfleitung
- 3: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen
- 4: Kampfzeit
- 5: Zusatzkämpfe
- 6: Sieg oder Niederlage
- 7: Wertung
- 8: Entscheidungskriterien für Ippon
- 9: Entscheidungskriterien
- 10: Regelverstoß und Disqualifikation

##### Kapitel II - Die Bewertungsregeln beim Kumite-Wettkampf

- Artikel 1: Kampfrichter
- 2: Befugnisse und Aufgaben des Hauptkampfrichters
- 3: Befugnisse und Aufgaben der Seitenkampfrichter

#### Wettkampfregele (Kata)

##### Kapitel 1 - Die Regeln beim Kata-Wettkampf

- Artikel 1: Kampfarten
- 2: Kampfleitung
- 3: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen
- 4: Kata-Arten
- 5: Zusatzkämpfe

##### Kapitel II Die Bewertungsregeln beim Kata-Wettkampf

- Artikel 1: Kampfrichter
- 2: Befugnisse und Aufgaben des Hauptkampfrichters

**Anhang I** Die Begriffe, ihre Bedeutungen und die Zeichengebung des Hauptkampfrichters

**Anhang II** Die Zeichengebung der Seitenkampfrichter

**Anhang III** Die Bewertungstafel

**Anhang IV** Diagramme

**Anhang V** Liste der DKV-Wettkampf-Katas

## **Kapitel 1 - Die Regeln beim Kumite-Wettkampf**

### **Artikel 1: Kampffarten**

1. Man unterscheidet folgende Kampffarten:
  - Einzelkampf
  - Mannschaftskampf
2. Einzelkampf:  
Der Einzelkampf wird durch „Ippon shobu“ entschieden.
3. Mannschaftskampf  
Bei einem Mannschaftskampf unterscheidet man folgende Kriterien bei der Entscheidung des Siegers ausgehend von der Zahl der Siege bei den Einzelkämpfen (in der Reihenfolge abnehmender Bedeutung):
  - (1)Zahl der Siege
  - (2)Zahl der „Ippon gewonnen“, einschließlich „Awasewaza gewonnen“
  - (3)Zahl der „Voller Ippon gewonnen“
  - (4)ZusatzkampfJede Mannschaft wählt einen Kämpfer aus. Für den Fall eines Unentschiedens gibt es einen zweiten Kampf (Sai Shiai). Sollte dieser Kampf wiederum unentschieden enden, gibt es einen weiteren Kampf (Encho Sen). Endet dieser auch Unentschieden, erfolgt Pflichtentscheid durch das Kampfgericht.  
Siege, die durch einen Regelverstoß, die Disqualifikation oder den Rücktritt des Gegners errungen werden, werden als „Voller Ippon“ gezählt.

### **Artikel 2: Kampfleitung**

Allein der Hauptkampfrichter leitet mit seinen Anweisungen die Kämpfe.

### **Artikel 3: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen**

1. Beginn  
Der Hauptkampfrichter nimmt seine Position ein und fordert die Kämpfer auf, ebenfalls ihre Ausgangspositionen auf den oben erwähnten Linien einzunehmen. Nachdem sich die Kämpfer voreinander verbeugt haben, beginnt der Kampf, indem der Hauptkampfrichter „Shobu Ippon Hajime“ verkündet.
2. Unterbrechung  
Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf vorübergehend, indem er „Yame“ verkündet, und fordert die Kämpfer auf ihre Positionen einzunehmen.  
Die Kämpfer kehren auf ihre vorgeschriebenen Positionen zurück und auf eine Wertung oder einen Befehl des Hauptkampfrichters warten.  
Der Hauptkampfrichter verkündet „Tsuzukete Hajime“, um den Kampf fortzusetzen.
3. Beendigung  
Der Hauptkampfrichter stoppt den Kampf, indem er „Soremade“ verkündet.  
Wenn der Hauptkampfrichter die Wertung vergeben hat, verbeugen sich die Kämpfer voreinander, und der Kampf ist beendet.
4. Der Zeitnehmer gibt mit einem Signal ein Zeichen, das „noch 30 Sekunden“ oder „Zeit abgelaufen“ bedeutet.

#### **Artikel 4: Kampfzeit**

1. Die Kampfzeit beträgt zwei Minuten (tatsächliche Kampfzeit).
2. Die tatsächliche Kampfzeit wird ab dem Zeitpunkt gemessen, zu dem der Hauptkampfrichter die Kämpfer auffordert, den Kampf zu beginnen. Die Zeit, die jedoch im Zusammenhang mit einer Verletzung eines Kämpfers vergeht, oder die Zeit, während der die Kampfrichter untereinander diskutieren, wird nicht zur tatsächlichen Kampfzeit gerechnet.
3. Wenn der Hauptkampfrichter den Kampf mit dem Befehl "Yame" unterbricht, wird die tatsächliche Kampfzeit angehalten, bis zu dem Zeitpunkt, zu dem der Hauptkampfrichter den Kampf mit dem Befehl „Tsuzukete Hajime" fortsetzt.
4. Wenn ein Kämpfer aus der Kampffläche austritt, läuft die tatsächliche Kampfzeit weiter, bis der Hauptkampfrichter die Unterbrechung des Kampfes anordnet.

#### **Artikel 5: Zusatzkämpfe**

1. Falls bei einem Einzelkampf Punktegleichheit besteht, wird ein Zusatzkampf (Sai Shiai) ausgetragen.
2. Falls dieser Zusatzkampf auch unentschieden ausgeht, findet ein weiterer Kampf (Encho-Sen) statt. Dieser Kampf wird durch die erste Wertung entschieden (plötzliches Ende).
3. Wenn erneut keine Wertung erzielt wird, muß (ausgehend vom letzten Kampf) eine Entscheidung getroffen werden.
4. Wertungen oder Strafen, die im eigentlichen Kampf ausgesprochen wurden, werden nicht in den Zusatzkampf übernommen.

#### **Artikel 6: Sieg oder Niederlage**

Sieg oder Niederlage werden aufgrund eines Ippon ausgesprochen; der Sieg aufgrund einer Entscheidung, die Niederlage aufgrund eines Regelverstoßes, einer Disqualifikation oder eines Rücktritts.

#### **Artikel 7: Wertung**

1. Eine wertbare Technik, die gleichzeitig mit dem Signal, welches das Ende der Kampfzeit anzeigt, ausgeführt wird, ist gültig. Eine effektive Technik, nach dem Gong ausgeführt, kann nicht gewertet werden.
2. Techniken, die außerhalb der vorgeschriebenen Kampffläche ausgeführt werden, sind ungültig. Wenn sich der Kämpfer jedoch innerhalb der Kampfflächenbegrenzung befand, als er die Technik ausführte, wird sie als wertbar angesehen.
3. Effektive Techniken, die von beiden Kämpfern gleichzeitig gegeneinander ausgeführt werden, werden nicht gewertet.

## **Artikel 8: Entscheidungskriterien für Ippon**

1. Ippon wird nach den folgenden Kriterien entschieden:
  - Wenn eine genaue und kraftvolle Technik, die als wertbar angesehen wird, unter folgenden Bedingungen gegen die anerkannten Zielregionen ausgeführt wird:
    - gute Ausführung
    - gute Haltung
    - starke Kraft
    - „Zanshin“
    - richtiges Timing
    - korrekter Abstand  
(Ein solcher Ippon wird „Voller Ippon“ genannt.)
  - Wenn ein Kämpfer in einem Kampf zwei Waza-ari (wertbare Technik) erzielt hat, wird die Kombination dieser zwei Waza-ari als Ippon angesehen.  
(Ein solcher Ippon wird „Awasete Ippon“ genannt.)
  - Wertbare Techniken, die unter folgenden Bedingungen ausgeführt werden, werden als Ippon gerechnet:
    - Ein Angriff, der mit dem richtigen Timing ausgeführt wird, während sich der Gegner dem Angreifer langsam nähert.
    - Ein Angriff, der sofort ausgeführt wird, nachdem der Angreifer den Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht hat.
    - Eine Kombination von erfolgreichen und wertbaren Techniken, z. B.
      - eine Kombination von Tsuki- und Keri-Techniken.
      - eine Kombination von Tsuki- und Nage-Techniken.
    - Wenn der Gegner seinen Kampfgeist verliert und dem Angreifer seinen Rücken zuwendet.
    - Angriffe, die gegen ungeschützte Körperregionen des Gegners ausgeführt werden.
2. Techniken, die unter folgenden Bedingungen ausgeführt werden, sollen nicht als Ippon zählen, selbst wenn sie kraftvoll genug sind.
  - Wenn ein Kämpfer in dem Moment, in dem er seinen Gegner packt, keine Technik ausführt.
  - Wenn ein Kämpfer in dem Moment, in dem er seinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringt, keine wertbare Technik ausführt.

## **Artikel 9: Entscheidungskriterien**

Falls kein Ippon erzielt wurde und falls in der vorgeschriebenen Kampfzeit keine Niederlage wegen eines Regelverstößes, einer Disqualifikation oder eines Rücktritts ausgesprochen wurde, wird

die Entscheidung aufgrund folgender Kriterien getroffen:

- Zahl der Waza-ari
- Verwarnung aufgrund eines Regelverstößes
- Zahl der Austritte aus der Kampffläche
- Vergleich der Leistung hinsichtlich der Kampfhaltung
- Fähigkeit und Geschick
- Stärke der Kraft und Kampfgeist
- Zahl der Angriffe
- Vergleich der Leistung hinsichtlich der angewandten Strategie

## **Artikel 10: Regelverstoß und Disqualifikation**

1. Wenn ein Kämpfer im Begriff ist, eine verbotene Technik auszuführen oder bereits ausgeführt hat, spricht der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder einen Regelverstoß aus.
2. Wenn ein Kämpfer dem Kampf ausweicht, spricht der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder einen Regelverstoß aus.

3. Wenn ein Kämpfer mangelnde Sorge um seine eigene Sicherheit zeigt, spricht der Hauptkampfrichter ihm eine Verwarnung geben oder einen Regelverstoß aus (Mubobi).
4. Falls ein Kämpfer nach einer Verwarnung ähnliche Verhaltensweisen wiederholt oder Verhaltensweisen zeigt, welche die Regeln verletzen, so kann der Hauptkampfrichter dessen Niederlage wegen Regelverstoßes aussprechen.
5. Wenn ein Kämpfer sich wie in den folgenden Fällen verhält, kann der Hauptkampfrichter die Niederlage des betreffenden Kämpfers verkünden.
  - Falls ein Kämpfer die Befehle des Hauptkampfrichters nicht befolgt.
  - Falls ein Kämpfer sich so sehr aufregt, dass der Hauptkampfrichter ihn als eine Gefahr für seinen Gegner ansieht.
  - Falls ein Kämpfer sich böswillig verhält und absichtlich die Regeln vertetzt.
  - Andere Verhaltensweisen, welche gegen die Wettkampffregeln verstoßen.

Wenn das Kampfgericht zustimmt, kann ein solcher Kämpfer von zukünftigen Wettkämpfen ausgeschlossen werden.
6. Ein Kämpfer, der wiederholt aus der Kampffläche austritt, muss mit folgenden Konsequenzen rechnen:
  - Nach dem ersten Austritt aus der Kampffläche muss der Kämpfer eine persönliche Verwarnung erhalten (Jogai).
  - Nach dem zweiten Austritt aus der Kampffläche muss der Kämpfer eine offizielle Verwarnung erhalten (Jogai Chui).
  - Nach dem dritten Austritt aus der Kampffläche wird der Kämpfer disqualifiziert (Jogai Hansoku).
7. Jegliches regelwidriges Verhalten von Personen, die mit dem Kämpfer in Verbindung stehen, d.h. Trainer, Fans usw., kann zur Disqualifikation des Kämpfers und/oder der Mannschaft führen.

## **Kapitel II - Die Bewertungsregeln beim Kumite-Kampf**

### **Artikel 1: Kampfrichter**

Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter und vier Seitenkampfrichtern.

Ihre Positionen sind in einem Diagramm in Anhang IV erläutert.

### **Artikel 2: Befugnisse und Aufgaben des Hauptkampfrichters**

1. Der Hauptkampfrichter ist berechtigt:
  - Kämpfe zu leiten (einschließlich der Verkündung des Kampfbeginns und des Kampfes).
  - Für eine genaue und entscheidende Technik Ippon zu vergeben oder für eine Technik, die mit Ippon nahezu vergleichbar ist, Waza-Ari zu vergeben.
  - Gegebenenfalls die Gründe für seine Entscheidungen zu erklären.
2. Wenn der Hauptkampfrichter die von einem Kämpfer ausgeführte Technik als Ippon beobachtet und erkennt, soll er den Kampf mit dem Befehl „Yame“ unterbrechen und die Kämpfer auffordern, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen. Der Hauptkampfrichter geht ebenfalls auf seine Position zurück. Er gibt den Sieger bekannt, indem er seine Hand auf der Seite des Siegers erhebt, nennt die vom Kämpfer angewandte, entscheidende Technik und beendet den Kampf.

3. Wenn der Hauptkampfrichter eine Technik beobachtet, die er zwar für wertbar hält, die jedoch für eine Ipponwertung nicht ausreichend ist, soll er „Yame“ verkünden und die Kämpfer auffordern, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen. Der Hauptkampfrichter kehrt dann ebenfalls zu seiner Position zurück, sagt die Technik an und verkündet „Waza-Ari“, sowie die Fortsetzung des Kampfes.
4. Wenn ein Kämpfer zwei Waza-Ari erzielt hat, verkündet der Hauptkampfrichter Ippon und erklärt den Kampf für beendet.
5. Wenn die Kampfzeit abgelaufen ist, verkündet der Hauptkampfrichter „Yame“ und fordert die Kämpfer auf, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen. Der Hauptkampfrichter kehrt ebenfalls auf seine Position zurück und verkündet „Soremade“. Nachdem der Hauptkampfrichter seine Position außerhalb der Kampffläche wieder eingenommen hat und den Seitenkampfrichtern Zeit zum Überdenken ihrer Bewertung gewährt hat, verkündet er „Hantei“ und fordert die Seitenkampfrichter durch ein Pfeifsignal auf, ihre Bewertung abzugeben.  
Er entscheidet dann mehrheitlich und ausgehend von der Bewertungstafel (siehe Anhang III), welcher Kämpfer der Sieger ist.  
Der Hauptkampfrichter kehrt schließlich an seine Position zurück und verkündet den Sieger, indem er seine Hand auf der Seite des Siegers erhebt, oder er erklärt den Kampf für unentschieden.
6. In den folgenden Situationen verkündet der Hauptkampfrichter „Yame“ unterbricht den Kampf vorübergehend und fordert die Kämpfer auf, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen.
  - Wenn einer oder beide Kämpfer sich auch nur ein wenig außerhalb der Kampffläche befinden oder wenn ein Seitenkampfrichter das Verlassen der Kampffläche signalisiert. (Der Hauptkampfrichter soll „Jogai Nakae“ verkünden, um die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen innerhalb der Kampffläche zurückzurufen.)
  - Wenn der Hauptkampfrichter einen Kämpfer auffordert, seine Kleidung in Ordnung zu bringen.
  - Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Kämpfer im Begriff ist, eine verbotene Technik auszuführen oder wenn er von einem Seitenkampfrichter, der das Gleiche beobachtet hat, ein Signal erhält.  
Der Hauptkampfrichter spricht aufgrund dieser Technik sofort eine Verwarnung für den Kämpfer aus.
  - Wenn ein Kämpfer eine verbotene Technik ausführt oder wenn der Hauptkampfrichter von einem Seitenkampfrichter, der das Gleiche beobachtet hat, ein Signal erhält. Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter zusammen, um zu entscheiden, ob die Regeln verletzt wurden oder nicht.  
Falls ein Regelverstoß vorliegt, erklärt der Hauptkampfrichter den verantwortlichen Kämpfer aufgrund des Regelverstoßes zum Verlierer.
  - Wenn der Hauptkampfrichter den Eindruck hat, daß einer oder beide Kämpfer den Kampf wegen Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht fortsetzen können. Der Hauptkampfrichter soll die Seitenkampfrichter zusammenrufen, um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden soll.
  - Wenn in einem Kampf nur sinnlos gekämpft wird, ohne dass die Kämpfer wertbare Techniken ausführen.  
In diesem Fall ergreift der Hauptkampfrichter die notwendigen Vorsichtsmaßnahmen, um Verwirrung oder Verletzungen vorzubeugen.  
Zur Fortsetzung des Kampfes verkündet der Hauptkampfrichter „Tsuzukete Hajime“.
7. Wenn sich im Kampf ein toter Punkt entwickelt und zwischen den Kämpfern keine wertbaren Techniken ausgeführt werden, kann der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen, die Kämpfer auffordern, ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen und dann den Kampf fortsetzen.
8. Wenn sich ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf sofort und sorgt für eine schnelle und angemessene Behandlung des verletzten Kämpfers.
9. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit den Händen packt und keine Technik anbringt, trennt der Hauptkampfrichter die beiden Kämpfer sofort.

10. Wenn ein Seitenkampfrichter (mit den Flaggen oder seiner Pfeife) anzeigt, dass er bei einem der Kämpfer eine wertbare Technik beobachtet hat, kann der Hauptkampfrichter das Signal ignorieren und mit dem Kampf fortfahren.
11. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter (mit den Flaggen oder ihren Pfeifen) anzeigen, daß sie bei einem der Kämpfer eine wertbare Technik beobachtet haben, muß der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, sich die Meinung der Seitenkampfrichter anhören und eine Entscheidung hinsichtlich des Kampfes treffen.
12. Nur der Hauptkampfrichter ist berechtigt, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden. Niemand außer dem Hauptkampfrichter darf den Kampf eigenmächtig unterbrechen.

### **Artikel 3: Befugnisse und Aufgaben der Seitenkampfrichter**

1. Die Seitenkampfrichter sollen:
  - ausgerüstet mit einem Paar roter und weißer Flaggen und einer Pfeife zu Beginn des Kampfes ihre vorgeschriebenen Positionen außerhalb der Kampffläche einnehmen.
  - im Hinblick auf Ippon, Waza-Ari oder einen Regelverstoß mit ihren Flaggen oder ihrer Pfeife ihre Bewertung anzeigen.
2. Der Seitenkampfrichter beobachtet das Verhalten der Kämpfer in seinem Blickwinkel aufmerksam. In den folgenden

Fällen gibt er dem Hauptkampfrichter sofort mit seiner Pfeife oder Flagge ein Zeichen und äußert seine Meinung korrekt:

- Wenn er Ippon oder Waza-Ari sieht.
- Wenn er bemerkt, dass ein Kämpfer im Begriff ist, eine verbotene Technik auszuführen oder schon ausgeführt hat.
- Wenn einer oder beide der Kämpfer aus der Kampffläche heraustreten.
- Jedesmal, wenn er es für notwendig hält, den Hauptkampfrichter auf etwas aufmerksam zu machen.

## **Kapitel 1 - Die Regeln beim Kata-Wettkampf**

### **Artikel 1: Kampfformen**

1. Man unterscheidet folgende Kampfformen
  - Einzelkampf
  - Mannschaftskampf
2. Einzelkampf:  
Beim Einzelkampf unterscheidet man folgende Systeme:
  - Flaggensystem:  
Zwei Wettkampfteilnehmer, von denen einer einen roten Gürtel trägt und der andere einen weißen Gürtel trägt, führen die ausgesuchte Kata gleichzeitig vor.
  - Punktsystem:  
Die Punkte werden an jeden Wettkampfteilnehmer einzeln vergeben, und derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.
3. Mannschaftskampf:
  - Für den Mannschaftskampf gilt das Punktsystem. Die Punkte werden an jede Mannschaft einzeln vergeben, und die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.
  - Eine Mannschaft soll aus drei Mitglieder bestehen (normalerweise drei Mitglieder + ein Ersatzkämpfer).
4. Wahl des Systems  
Der Veranstalter einer Veranstaltung entscheidet, welches System angewandt wird.

### **Artikel 2: Kampfleitung**

Ausschließlich der Hauptkampfrichter leitet die Kämpfe mit seinen Anweisungen.

### **Artikel 3: Beginn und Beendigung des Kampfes**

1. Beginn
  - Flaggensystem:  
Nachdem die Kata-Teilnehmer vom Ansager aufgerufen wurden, begeben sie sich sofort auf ihre Ausgangsposition und verbeugen sich vor dem Hauptkampfrichter. Der Hauptkampfrichter teilt den Seitenkampfrichtern und den Kata-Teilnehmern den Namen

der Kata, die vorgeführt werden muß, klar und deutlich mit. Der Kata-Teilnehmer beginnt mit der Ausführung der Kata, wenn der Hauptkampfrichter den Befehl „Hajime“ verkündet oder wenn er ein Pfeifsignal gibt. Sie nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein, wenn der Hauptkampfrichter den Befehl „Yame“ (Stop) verkündet oder wenn er ein Pfeifsignal gibt, und warten dann auf die Entscheidung der Seitenkampfrichter.

- Punktsystem:

Nachdem der Kata-Teilnehmer vom Ansager aufgerufen wurde, begibt er sich sofort auf die Kampffläche, verbeugt sich vor dem Hauptkampfrichter und verkündet den Namen der Kata, die er ausführt, klar und deutlich vor den Seitenkampfrichtern. Der Hauptkampfrichter wiederholt den Namen der Kata. Nach der Ausführung nimmt der Teilnehmer seine Ausgangsposition wieder ein und wartet auf die Entscheidung der Seitenkampfrichter.

## 2. Beendigung

- Flaggensystem:

Nach der Ausführung der Kata fordert der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter auf, ihre Entscheidung anzuzeigen. Der Sieger wird vom Hauptkampfrichter verkündet.

- Punktsystem:

Nach der Ausführung der Kata fordert der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter auf, ihre Entscheidung anzuzeigen. Daraufhin erheben Haupt- und Seitenkampfrichter sofort die Bewertungstafeln mit ihrer Entscheidung.

Der Ansager gibt dem Listenführer die Entscheidung des Hauptkampfrichters und jedes Seitenkampfrichters klar und deutlich an.

Der Listenführer notiert die verkündete Wertung in dafür vorgesehene Formulare und errechnet die Endwertung folgendermaßen:

Von sieben bzw. fünf erhaltenen Wertungen werden die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen und die übrigen fünf Wertungen werden zusammengezählt.

Der Ansager gibt die errechnete Wertung klar und deutlich bekannt.

Nach der Verkündung der Entscheidung verbeugt sich der Kata-Teilnehmer vor dem Hauptkampfrichter und verlässt die Kampffläche.

## Artikel 4: Kata-Arten

### 1. Einzelkampf:

#### A. Festgelegte Kata:

- Erste Runde: Ausscheidungen bis auf 16 Teilnehmer

Shitei Kata: Flaggensystem (Gruppe 1)

- Zweite Runde: von 16 auf 8 Teilnehmer

Shitei Kata: Flaggensystem (Gruppe 2)

- Dritte Runde: von 8 auf 4 Teilnehmer Sentei Kata:

Punktsystem (Gruppe 3)

- Finale: die letzten 4 Teilnehmer (Gruppe 3 oder 4)

In der Schlussrunde darf nicht die gleiche Kata ausgeführt werden, wie in den Ausscheidungsrunden.

### 2. Mannschaftskampf:

#### Freie Kata:

- Ausscheidungen bis auf 4 Mannschaften

- Schlußrunde: die letzten 4 Mannschaften

Sentei Kata (Gruppe 3 oder 4; siehe Anhang)

In der Schlussrunde darf nicht die gleiche Kata ausgeführt werden wie in den Ausscheidungsrunden.

Die Bewertung wird nach dem Punktsystem vergeben.

## Artikel 5: Zusatzkämpfe

1. Geht ein Einzelkampf im Flaggensystem unentschieden aus, so findet ein Zusatzkampf statt. Die Kata, welche die Teilnehmer ausführen, kann mit der im vorhergehenden Kampf ausgeführten Kata übereinstimmen.

Geht aus dem Zusatzkampf erneut kein Sieger hervor, so muss ausgehend vom letzten Kampf eine endgültige Entscheidung getroffen werden.



2. Für den Fall eines Unentschiedens im Punktsystem und dafür, dass das Resultat Einfluß auf das Erreichen der nächsten Runde hat, gibt es einen Stichkampf zwischen den punktgleichen Teilnehmern. Geht aus dem Stichkampf erneut kein Sieger hervor, so muss ausgehend vom letzten Kampf eine endgültige Entscheidung getroffen werden.

## **Kapitel II - Die Bewertungsregeln beim Kata-Wettkampf**

### **Artikel 1: Kampfrichter**

1. Das Kampfgericht für einen Kampf umfasst:
  - im Flaggensystem: einen Hauptkampfrichter und vier Seitenkampfrichter
  - im Punktsystem: einen Hauptkampfrichter und sechs Seitenkampfrichter.Ihre Positionen sind aus dem Diagramm im Anhang IV ersichtlich.

### **Artikel 2: Befugnisse und Aufgaben des Hauptkampfrichters**

1. Zu Beginn des Kampfes nimmt der Hauptkampfrichter seine vorgeschriebene Position vor der Kampffläche ein.
2. Der Hauptkampfrichter leitet den Kampfablauf:
  - Flaggensystem:

Wenn die Kata ausgeführt werden soll, verkündet der Hauptkampfrichter die festgelegte Kata und gibt die Anweisung „Yoi“ - „Hajime“ (Achtung! Anfangen, los!) oder ein Pfeifsignal. Nach der Ausführung der Kata gibt der Hauptkampfrichter den Befehl „Yame“ (Stop) oder ein Pfeifsignal.
  - Punktsystem:

Nachdem der Wettkampfteilnehmer (oder die Mannschaft) vor den Kampfrichtern den Namen der Kata, die er ausführen möchte, verkündet hat, wiederholt der Hauptkampfrichter den Namen der Kata und gibt dem Teilnehmer die Erlaubnis, die Kata von sich aus zu beginnen und zu beenden und seine Ausgangsposition wieder einzunehmen.
3. Verkündung der Entscheidung
  - Flaggensystem

Nach der Ausführung der Kata gewährt der Hauptkampfrichter den Seitenkampfrichtern ausreichend Zeit für ihre Entscheidung. Dann fordert der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter auf, ihre Entscheidung zu äußern, indem er seine Hand erhebt und „Hantei“ (Entscheidung) verkündet oder ein Pfeifsignal gibt. Der Hauptkampfrichter ermittelt dann mehrheitlich und ausgehend von der Bewertungstafel (siehe Anhang III) den Sieger und zeigt mit einer Flagge in der Farbe des Siegers den Sieger an.
  - Punktsystem

Nachdem ein Wettkampfteilnehmer (bzw. eine Mannschaft) die Kata vollendet hat, räumt der Hauptkampfrichter den Seitenkampfrichtern ausreichend Zeit für ihre Entscheidung ein. Dann verkündet er „Hantei“ (Entscheidung) oder gibt ein Pfeifsignal und fordert die Seitenkampfrichter auf, ihre Bewertungen anzugeben. Gleichzeitig hält der Hauptkampfrichter seine Bewertungstafel hoch. Nachdem die ernannten Mitglieder des Wettkampfpersonals (siehe Anhang IV) die Gesamtwertung notiert und verkündet haben, gibt der Hauptkampfrichter ein Pfeifsignal, woraufhin die Seitenkampfrichter ihre Bewertungstafeln senken können.

**Anhang I**  
**Die Begriffe, ihre Bedeutungen**  
**und die Zeichengebung des Hauptkampfrichters**

<b>Begriff</b>	<b>Bedeutung</b>	<b>Zeichengebung</b>
1. Shobu Ippon Hajime	Beginn des Kampfes	
2. Yame	Vorübergehende Unterbrechung	
3. Tsuzukete Hajime	Fortsetzung des Kampfes	
4. Tsuzukete	Fortsetzung des Kampfes (wenn der Kampf ohne Erklärung des Hauptkampfrichters unterbrochen wurde)	
5. Jogai Nakae	Aufforderung an die Kämpfer, auf die Kampffläche zurück zukehren	
6. Motonoichi	Aufforderung an die Kämpfer, ihre vorgeschriebenen Positionen einzunehmen	
7. Waza-Ari	Wertbare Technik	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm seitlich schräg nach unten.
8. Ippon	Entscheidende Technik	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm über Schulterhöhe nach oben.
9. Soremade	Ende des Kampfes	
10. Awasete Ippon	zwei Waza-Ari werden als ein Ippon anerkannt	
11. Aka (Shiro) no kachi	Sieg des roten (weißen) Kämpfers	
12. Hantei	Bewertung	Der Hauptkampfrichter fordert die Seitenkampfrichter mit einem langen Pfeifton auf, ihre Meinung zu äußern. Mit einem kurzen Pfeifton signalisiert er ihnen, daß sie ihre Flaggen herunternehmen können.
13. Hikiwake	Unentschieden	Der Hauptkampfrichter streckt beide Arme seitlich schräg nach unten aus.

14. Encho	Verlängerung der Kampfzeit	
15. Aiuchi	Zwei Kämpfer erzielen gleichzeitig die gleiche Wertung	Der Hauptkampfrichter stößt seine Fäuste vor der Brust gegeneinander.
16. Hansoku	Regelverstoß Disqualifikation	
17. Hansoku chui	Verwarnung aufgrund eines Regelverstoßes (zwei Hansoku chui werden als ein Hansoku angesehen)	
18. Shiro (Aka) no kachi	Sieg des weißen/roten Kämpfers (z.B. nach Hansoku)	
19. Shiro (Aka) no kiken kiyori	Aufgabe des weißen/roten Kämpfers Sieg (no kachi) für weiß/rot	
20. Ato-Shibaraku	30 Sekunden vor Kampfbende	
21. Fukushin Shugo	Zusammenrufen der Seitenkampfrichter	
22. Sai Shiai	Neuer Kampf	
23. Uke imasu	Technik geblockt	Eine offene Hand geht zum Unterarm/Ellenbogen des anderen Arms.
24. Nukite imasu	Technik vorbei	Eine geschlossene Hand vor dem Körper vorbei bewegen.
25. Haihai	rot/weiß zuerst	
26. Jowai	zu schwach	
27. Ma ai	schlechte Distanz	
28. Fujubun	nicht gut genug	
29. Torimasen	nicht akzeptabel	
30. Atenal	Kontakt	
31. Mubobi	Mangel an Sicherheit	
32. Shikkaku	Disqualifikation vom Turnier	
33. Mienai	nichts gesehen	

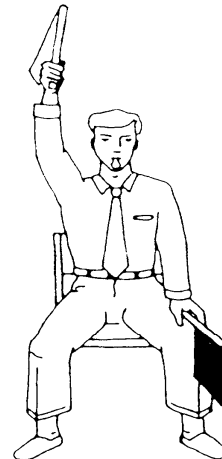
## Anhang II

### Die Zeichengebung der Seitenkampfrichter

Wenn der Seitenkampfrichter seine Meinung anzeigt, macht er den Hauptkampfrichter durch einen Pfeifton darauf aufmerksam.

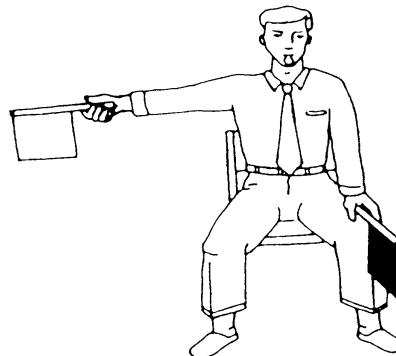
#### 1) Ippon

Seitenkampfrichter hält die Flagge mit ausgestrecktem Arm über Schulterhöhe.



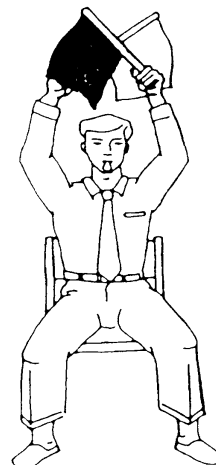
#### 2) Waza-Ari

Der Seitenkampfrichter streckt seinen Arm seitlich unter Schulterhöhe aus.



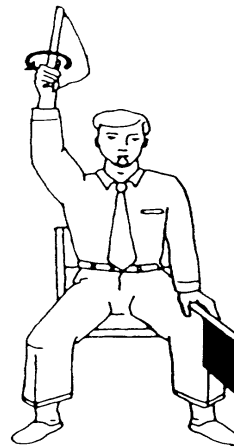
#### 3) Hikiwake

Der Seitenkampfrichter kreuzt die beiden Flaggen über seinem Kopf.



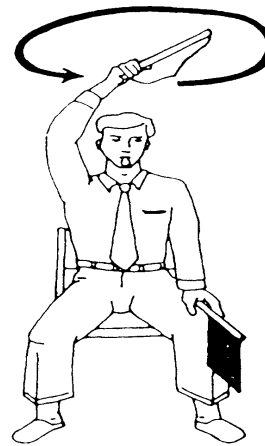
**4) Hansoku Chui**

(kleine Kreise)



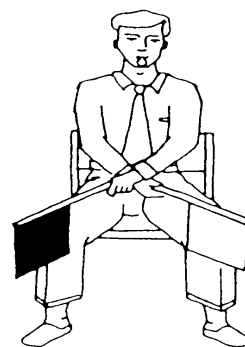
**5) Hansoku**

Der Seitenkampfrichter schwingt die Flagge mehrmals in großen Kreisen über seinem Kopf.



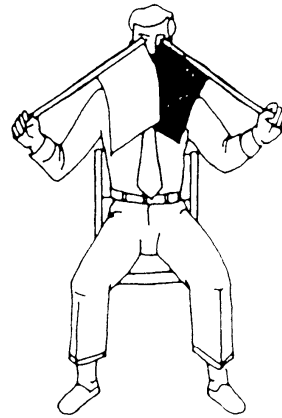
**6) Fujubun**

Der Seitenkampfrichter schwingt die Flaggen nach rechts und links und kreuzt sie über den Knien.



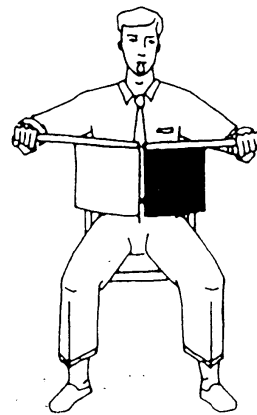
**7) Mienai**

Der Seitenkampfrichter bedeckt beide Augen mit den Flaggen.



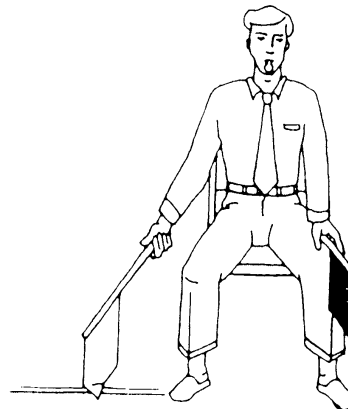
**8) Aiuchi**

Der Seitenkampfrichter stößt die oberen Enden der Flaggen vor seiner Brust gegeneinander.



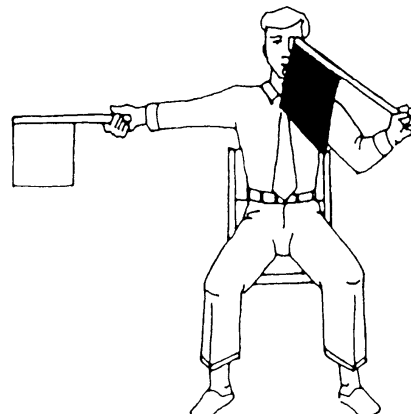
**9) Jogai**

Ein Jogai anzuzeigen, soll der Seitenkampfrichter nur pfeifen, ohne die Flagge zu benutzen.



**10) Mienai-Wertung**

Der Seitenkampfrichter bedeckt ein Auge mit der Flagge des einen Kämpfers. Mit der anderen Flagge gibt er die Wertung für den anderen Kämpfer.



## Anhang III

### Die Bewertungstafel

Bewertung durch die vier Seitenkampfrichter (Die Zeichen 0, E und X bedeuten: Shiro, Aka und Unentschieden)

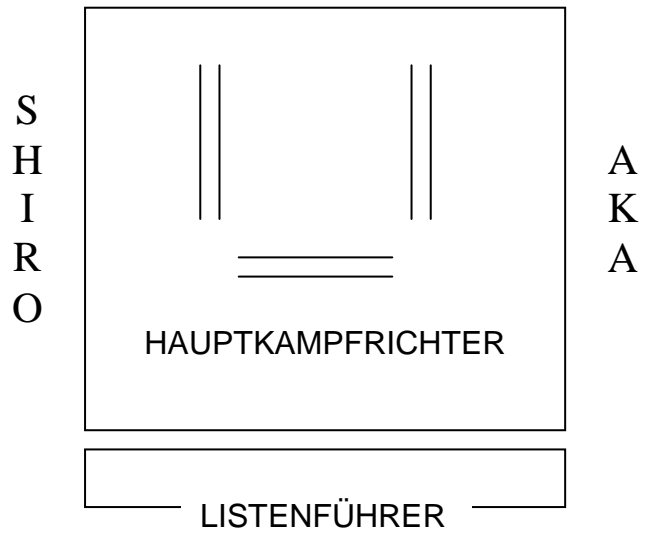
1. ○ ○ ○ ○ Sieg für Shiro
2. ○ ○ ○ ■ Sieg für Shiro
3. ○ ○ ○ X Sieg für Shiro
4. ○ ○ X X Sieg für Shiro oder Unentschieden; abhängig von der Bewertung des Hauptkampfrichters
5. ○ ○ ■ X Sieg für Shiro oder Unentschieden; abhängig von der Bewertung des Hauptkampfrichters
6. ■ ■ ■ ■ Sieg für Aka
7. ■ ■ ■ ○ Sieg für Aka
8. ■ ■ ■ X Sieg für Aka
9. ■ ■ X X Sieg für Aka oder Unentschieden, abhängig von der Bewertung des Hauptkampfrichters
10. ■ ■ ○ X Sieg für Aka oder Unentschieden, abhängig von der Bewertung des Hauptkampfrichters
11. X X X X Unentschieden
12. X X X ○ Unentschieden
13. X X X ■ Unentschieden
14. X X ○ ■ Unentschieden
15. ■ ■ ○ ○ Unentschieden, Sieg für Shiro oder Aka; abhängig von der Bewertung des Hauptkampfrichters

Wenn die Seitenkampfrichter aufgefordert werden, den Sieger anzugeben, werden die Stimme des Hauptkampfrichters und die Summe des Seitenkampfrichters als gleichberechtigte Stimmen angesehen.

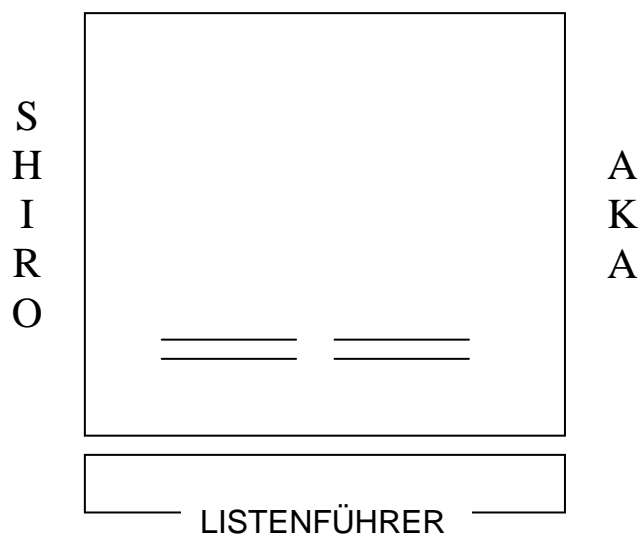
## Anhang IV

### Diagramme

1. Kampffläche  
A. Kumite

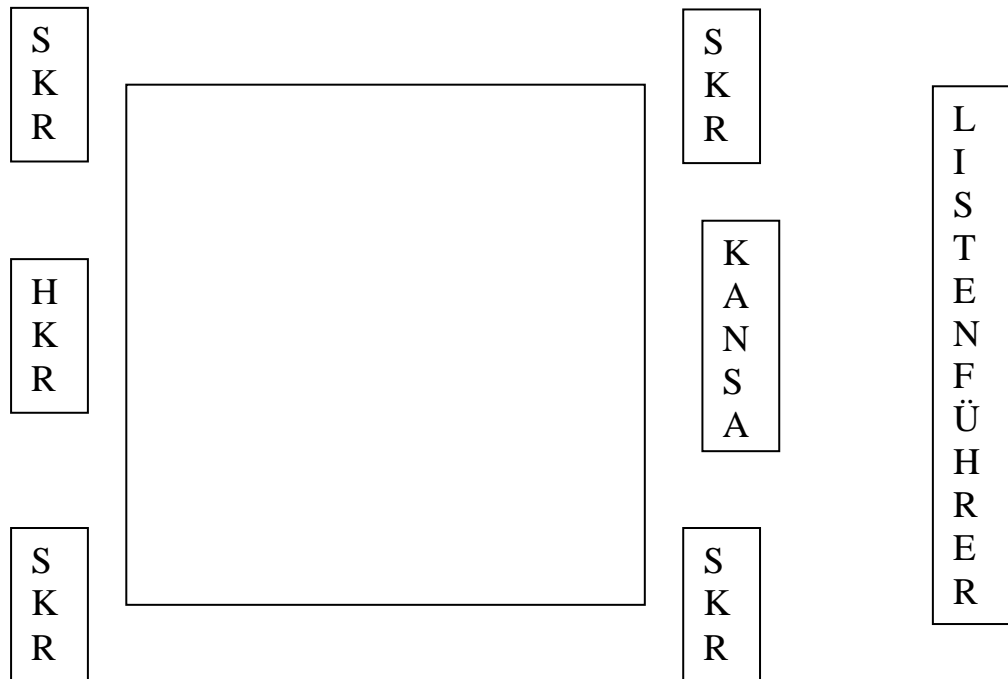


- B. Kata-Flaggensystem

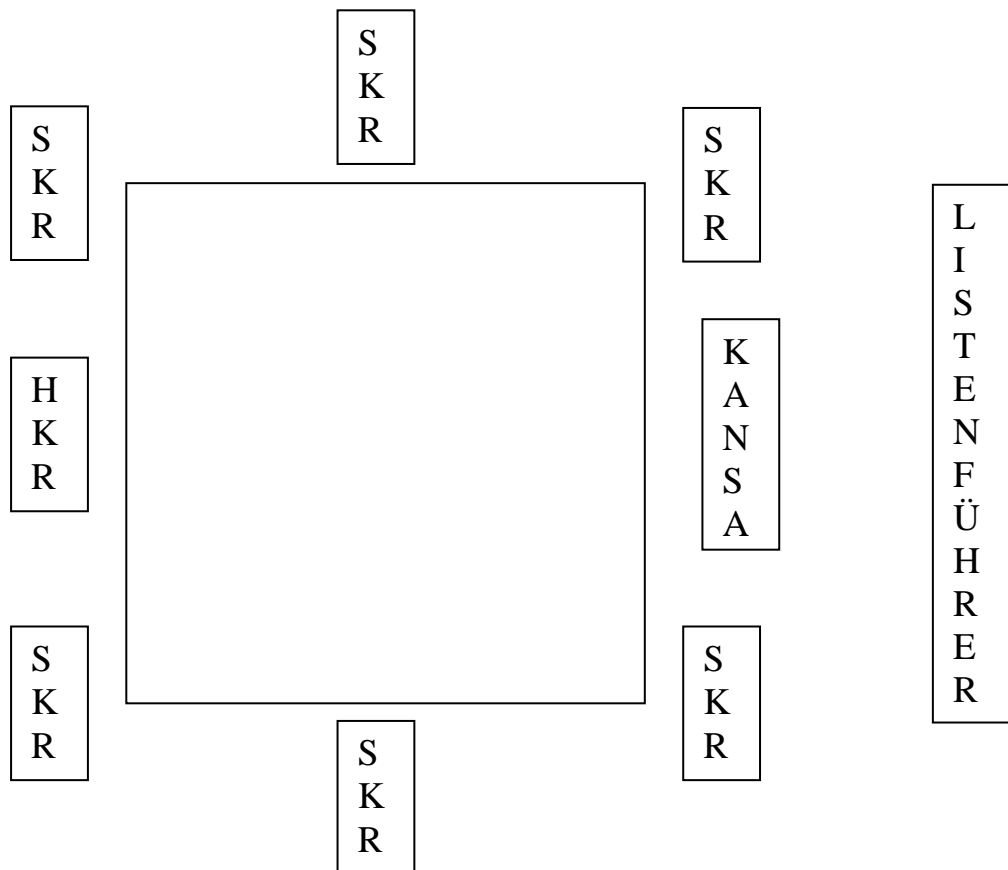




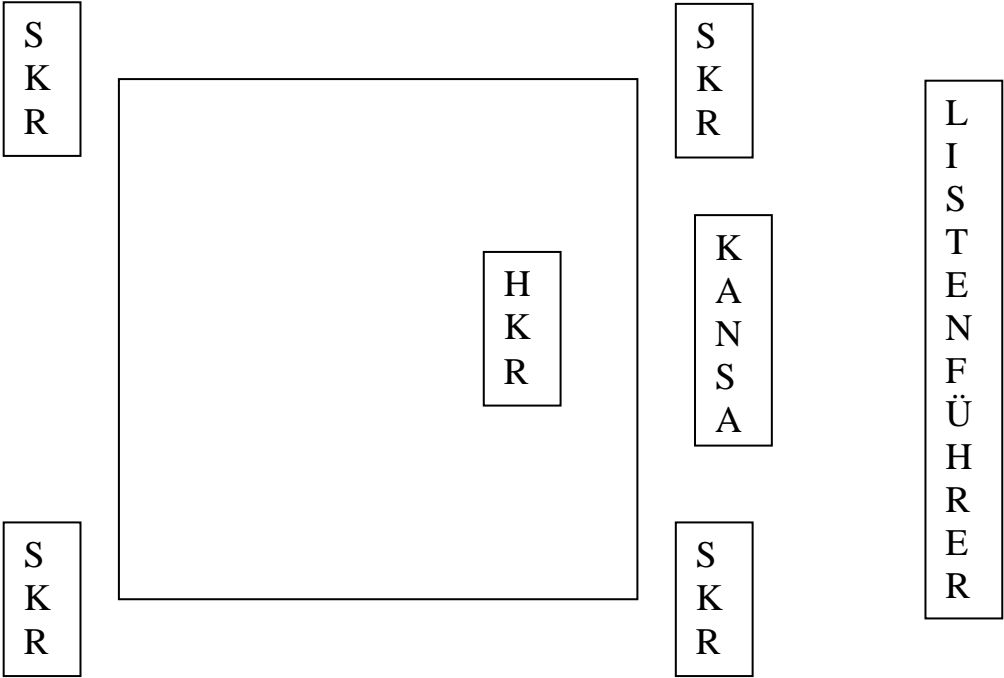
2. Aufstellung der Seitenkampfrichter bei Kata-Wettkämpfen  
- Flaggensystem



- Punktsystem



3. Aufstellung der Seitenkampfrichter bei Kumite-Wettkämpfen



## **Anhang V**

### **Liste der DKV Kata**

#### **Gruppe 1**

Heian Nidan  
Heian Sandan  
Heian Yondan  
Heian Godan  
Tekki Shodan

#### **Gruppe3**

Bassai Dai  
Kanku Dai  
Jion  
Enpi  
Hangetsu  
Tekki Nidan  
Tekki Sandan

#### **Gruppe 2**

Bassai Dai  
Kanku Dai  
Jion  
Enpi

#### **Gruppe4**

Bassai Sho  
Kanku Shō  
Jitte  
Jiin  
Gankaku  
Chinte  
Unsu  
Sochin  
Nijūshiho  
Meikyō  
Gojūshiho Dai  
Gojūshiho Sho  
Wankan

