ZUSAMMENFASSUNG REGELWERK KUMITE UND KATA 2015

Wilfried Nickel NDS / Uwe Portugall KDNW Stand 03/2015

1) KLEIDUNGSORDNUNG:

AO: Blauer Gürtel, steht links.

AKA: Roter Gürtel, steht rechts.

- Zahnschutz, Faustschutz, Fußschutz, Schienbeinschoner, Brustschutz, Körperschutz (EKF/WKF) und Tiefschutz (S/J) sind Pflicht!
- Cadets (Schüler) müssen die vorgeschriebene Gesichtsmaske tragen (WKF/ EKF nur bis zum 31.12.2015)
- Die Ärmel der Jacke müssen die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken.
- Die Hosen müssen zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
- Ärmel und Hosenbeine nicht hochrollen! Die Bindebänder der Karate Gi Jacke müssen geschlossen sein.
- Die Jacke darf max. drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
- Brillen sind bei Kata und Kumite verboten!

2) BEWERTUNG:

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Kämpfer eine klare Führung von 8 Punkten erreicht hat, bei Kampfende die höhere Punktzahl besitzt, oder indem eine Entscheidung gegen seinen Gegner durch Hantei, Hansoku, Shikkaku oder Kiken fällt.

Bei Punktegleichheit nach normaler Kampfzeit wird die Entscheidung durch Hantei gefällt. Die 4 Judges und der Referee haben jeweils eine Stimme. Hikiwake gibt es nur im regulären Teamkampf. Die Entscheidung wird auf Grund folgender Kriterien gefällt: Haltung, Kampfgeist, Kraft, Technik, Taktik, Initiative.

Wertungen:

Yuko 1Punkt Wazari 2 Punkte Ippon 3 Punkte

Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der folgenden Kriterien in eine der Zielregionen (Kopf/ Gesicht / Hals / Bauch / Brust / Rücken / Seite) ausgeführt wird.

1. Gute Form (Eine gut ausgeführte Technik, effektiv innerhalb traditioneller Karatebegriffe)

2. Korrekte Haltung (Keine böswillige Haltung, Konzentration ohne schlechte Absichten)

3. Kraftvolle Ausführung (Kraft und Geschwindigkeit der Technik)

4. Zanshin (Wachsamkeit – totale Konzentration – vor, während und nach der Technik)

5. Gutes Timing
6. Korrekte Distanz
(Ausführung der Technik so wählen, dass sie möglichst effektiv ist)
(Distanz so wählen, dass die Technik den größten Nutzen hat)

Yuko (1 Punkt) wird gewertet für

1. Chudan- oder Jodan-Fauststöße

2. Uchi-Techniken

Wazari (2 Punkte) wird gewertet für

1. Chudan-Fußtechniken

Ippon (3 Punkte) wird gewertet für 1. Jodan-Fußtechniken

2. Wertungstechnik am geworfenen, gefegten oder selbst gefallenen Gegner (Oberkörper am Boden)

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.

Das Fassen des Gegners mit beiden Händen ist nicht erlaubt, außer um einen Wurf anzubringen, nachdem eine Fußtechnik gefangen wurde.

Das Fassen des Gegners mit einer Hand ist nur dann gestattet, wenn umgehend eine Wertungstechnik versucht oder ein Wurf angebracht wird.

3) VERBOTENES VERHALTEN:

Kategorie 1:

- 1. Techniken mit massivem Kontakt ohne Rücksicht auf die Zielregion / Kontakt zur Kehle
- 2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann
- 3. Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken
- 4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken

Kategorie 2:

- 1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung
- 2. Verlassen der Kampffläche (Jogai), welches nicht vom Gegner verursacht wurde
- 3. Selbstgefährdung oder das Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung (Mubobi)
- 4. Kampfvermeiden (Kontinuierliches Zurückweichen)
- 5. Passivität (Kann nicht bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit erteilt werden)
- 6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen ohne den Versuch umgehend eine Technik oder einen Wurf auszuführen
- 7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen.
- 8. Fassen des Gegners am Arm oder Gi mit einer Hand, außer es wird umgehend versucht, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen
- 9. Unkontrollierte Angriffe (wenn sie nicht treffen)
- 10. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, Knie oder Ellenbogen
- 11. Sprechen, Missachten der Befehle des Kampfrichters, Verletzungen der Etikette

Erklärungen:

- Bei **Senioren** sind leichte, kontrollierte Berührungen zum Gesicht, Kopf und Nacken erlaubt. Aber keine Berührung am Kehlkopf! Die Distanz bei Jodantechniken beträgt von Skintouch bis 5cm.
- Bei *Junioren/Jugend/Schüler/Kinder* muss auch schon bei einer leichten Faustberührung zum Kopf, Gesicht, Hals (Maske-EKF/WKF) verwarnt oder bestraft werden! Nur Jodan Fußtechniken dürfen bei Skintouch positiv bewertet werden! *Die Distanz bei Jodantechniken beträgt bis 10 cm.*
- Die erlaubte Zeit um nach einem Wurf eine Technik zu machen oder nach dem Fassen des Gegners eine Technik oder einen Wurf anzubringen wird von "2 Sekunden" auf "umgehend" reduziert.
- Wird ein Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen, so ist das kein Jogai!

4) VERWARNUNGEN/STRAFEN:

Chukoku (Verwarnung): Wird bei geringen Vergehen oder bei der ersten geringeren Regelverletzung ausgesprochen. Die Möglichkeit zu gewinnen wurde durch das Foul des Gegners nicht beeinträchtigt!

Keikoku (Verwarnung): Bei geringeren Verstößen, nachdem bereits Chukoku im selben Kampf ausgesprochen wurde. Oder für Regelverletzungen, die nicht ernsthaft genug sind, um mit Hansoku-Chui bestraft zu werden. Keikoku kann direkt erteilt werden, wenn die Möglichkeit zu gewinnen durch das Foul leicht beeinträchtigt wurde.

Hansoku-Chui (Verwarnung vor einer Disqualifkation): Wird für Regelverstöße gegeben, für die während des Kampfes bereits Keikoku erteilt wurde. Hansoku-Chui kann auch direkt erteilt werden für schwere Regelverstöße, die nicht Hansoku verdienen. Die Gewinnchancen des Gegners wurden durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt.

Hansoku (Strafe): Erfolgt auf ernsthafte Verstöße oder nachdem bereits Hansoku-Chui erteilt wurde. Bei Hansoku wird der Kämpfer disqualifiziert. Hansoku wird für kumulative Strafen erteilt, kann aber auch bei schwerwiegenden Regelverletzungen direkt ausgesprochen werden, wenn die Gewinnchancen des Gegners durch das Foul auf Null reduziert sind.

Shikkaku (Strafe): Disqualifizierung vom gesamten Turnier, einer Meisterschaft oder längere Sperre. Kann nur in Absprache mit Mattenchef und Seitenkampfrichtern erteilt werden. Die Grenzen des Shikkaku werden von der Kampfrichterkommission bestimmt. Wird erteilt bei böswilligem Verhalten und Benehmen, das dem Prestige oder der Ehre des Karate-Do schaden. Shikkaku muss öffentlich verkündet werden.

Erklärungen:

- 10-Sekunden-Regel: Der Kämpfer wird umgeworfen, fällt hin oder wird niedergeschlagen und kommt nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder ganz auf die Beine. Der Kämpfer ist kampfunfähig! Er darf nicht mehr an Kumite Disziplinen teilnehmen! Hansoku (Kontakt) / Shikkaku (Vortäuschen) / Kiken (Sturz ohne Foul).
- Im Falle der 10 Sekunden Regel muss der Referee pfeifen und den Arzt rufen, dabei hebt er den Arm. Ein Zeitnehmer startet die Uhr, wenn der Referee pfeift und gibt nach 7 Sekunden ein Warnsignal. Nach 10 Sekunden ertönt ein Schlusssignal. Der Zeitnehmer stoppt außerdem die Uhr, wenn der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Referee den Arm hebt.
- Mattenflucht und Jogai bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit werden direkt mit Hansoku-Chui verwarnt. Auch unnötiges Klammern wird in den letzten 10 Sekunden als "Kampfvermeiden" gewertet!
- Eine Verwarnung/Strafe für Mubobi darf nur gegeben werden, wenn es einen Kontakt bzw. eine Verletzung gibt! Der Gegner darf nicht gleichzeitig für Kontakt verwarnt/bestraft werden.
- Das Übertreiben eines Kontaktes wird mindestens direkt mit Hansoku Chui verwarnt. In schweren Fällen ist auch direkt Hansoku möglich. Das Vortäuschen eines Kontaktes wird mit Shikkaku bestraft.
- Die Judges zeigen selbstständig nur Wertungen und Jogai an. Nur wenn der Referee dies einfordert, zeigen sie ihre Meinung zu allen anderen Fouls an.
- Der Referee benötigt für die Vergabe von Punkten/Verwarnungen/Strafen mindesten zwei Judges, die für einen Sportler das gleiche Signal zeigen.
- Zeigen zwei Judges eine Wertung oder Jogai für den gleichen Sportler an, so muss der Referee den Kampf
- Zeigen zwei Judges für den gleichen Sportler verschiedene Wertungen/Strafen, so wird die niedrigere Wertung/Strafe gegeben. Gilt auch wenn z.B. 2 Judges Yuko für Aka und 2 Judges Ippon für Aka zeigen.
- Zeigen zwei Judges für einen Sportler eine Wertung und die beiden anderen Judges für den anderen Sportler, so werden beide Wertungen gegeben (nur bei Ai-Uchi Techniken regelkonform).
- Wenn zwei Judges eine Wertung für den gleichen Sportler anzeigen, aber der Referee einen Kontakt gesehen hat, so kann er dies den Judges mit der entsprechenden Gestik anzeigen.
- Zeigen zwei Judges Kontakt und zwei Judges eine Wertung für den gleichen Sportler, kann der Referee entscheiden, ob der Kontakt oder die Wertung gegeben werden (gilt auch in anderen 2:2-Sonderfällen, wenn nur eine Entscheidung möglich ist: z.B. Mubobi für Aka und Kontakt für AO)
- Werden von einem Sportler zwei wertbare Techniken ausgeführt, bevor der Referee den Kampf unterbricht, so wird die höhere Wertung gegeben (z.B. Yaku Zuki und Mawashi Geri Jodan).
- Die zusätzliche Minute für Medaillenkämpfe der Senioren ist abgeschafft.
- In der Kategorie 1darf übersprungen werden, je nach Verletzungsart
- Kategorie 1und Kategorie 2Strafen/Verwarnungen addieren sich nicht über Kreuz.

5) ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN KATA

Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder ein Mannschaft haben die fünf Kampfrichter auf folgende drei Hauptkriterien zu achten:

1. Konformität

Mit der Form selbst und den Standards des jeweiligen Stils.

Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata unter Berücksichtigung der traditionellen Werte. Bunkai: Anwendung der tatsächlich in der Kata ausgeführten Bewegungen

2. Technische Ausführung

- a. Stände
- b. Techniken
- Bewegungsübergänge
- Timing / Synchronisation
- e. Korrekte Atmung / Bunkai: Kontrolle
- f. Kime (Focus)
- Technischer Schwierigkeitsgrad der Kata / Bei der Bunkai: der ausgeführten Techniken

3. Athletische Ausführung

- a. Kraft
- b. Schnelligkeit
- c. Balance d. Rhythmus / Bunkai: Timing

