

Deutscher JKA-Karate Bund e.V.



DJKB

獨逸国 日本空手協会

Fachverband
für traditionelles
Karate

Regeln für die Durchführung von Wettkämpfen

Stand: 04.01.2024

Verantwortlich für den Inhalt und Redaktion: Das Präsidium

Inhaltsverzeichnis

A - Allgemeine Regelungen

1. Kampffläche	3
2. Kleidung der Wettkämpfer	3
3. Proteste	4
4. Teilnahme von Jugendlichen an Meisterschaften	4
5. Ergänzungsbestimmungen	4
6. Inkrafttreten	4

B - Regeln für das Kumite-Shiai

1. Organisation	5
2. Wettkampfformen	5 / 6
3. Kampfablauf	6
4. Kampfdauer	7
5. Kriterien zur Ippon Wertung	7
6. Kriterien zur Kampfentscheidung	8
7. Regelwidrigkeiten	8
8. Strafen, Verwarnungen, Disqualifikation	8 / 9
9. Verlassen der Kampffläche (Jogai)	9
10. Mubobi	9
11. Kampfentscheidung bei Kampfaufgabe	9

C - Regeln für das Kata-Shiai

1. Organisation	10
2. Bewertungssysteme	10 / 11
3. Durchführung des Turniers und Entscheidung	11
4. Bewertung	12

D - Regeln für das Jiyu-Ippon Kumite

1. Auswahl der Techniken	13
2. Kampffläche	13
3. Ablauf des Wettkampfes	13
4. Regelwidrigkeiten	14
5. Wertungskriterien im Jiyu-Ippon Kumite	14
6. Weitere Regelungen	14

E - Regeln für das Kihon-Ippon Kumite

1. Auswahl der Techniken	15
2. Ablauf des Wettkampfes	15
3. Regelwidrigkeiten beim Kihon-Ippon Kumite	15
4. Wertungskriterien	16
5. Weitere Regelungen	16

F - Kampfgericht

Anhang

Lexikon der Wettkampf-Kommandos und -Begriffe	18
Entscheidungsmöglichkeiten beim Hantei	19
Maße und Markierungen der Kampffläche	20 / 21

A - Allgemeine Regelungen

1. Kampffläche

- 1.1 Die Größe der Kampffläche beträgt, **8 x 8 Meter**. Sie soll eine ebene Oberfläche haben und aus Gründen der Sicherheit nicht zu glatt sein. Bodendeckel sind abzukleben. Im Kata-Shiai ist keine Flächenbegrenzung vorgeschrieben, doch sollen Größe und Beschaffenheit der Fläche eine einwandfreie Vorführung erlauben.
- 1.2 Für die Kumite-Wettbewerbe werden die Startlinien für die beiden Kämpfer durch zwei ca. 1 Meter lange Linien markiert, die parallel verlaufend 3 Meter voneinander entfernt sind, senkrecht zur Frontseite der Kampffläche.
- 1.3 Der Ausgangspunkt für die Kata-Vorführungen (Startkreuz, Startlinie) soll gut sichtbar auf der Mittellinie der Kampffläche markiert sein. Die Länge der Startlinie oder des Startkreuzes soll ca. 50 cm betragen. Wird nach dem Flaggensystem gewertet, so sollen die beiden Startpunkte 4 Meter auseinander liegen.
- 1.4 Für Wettbewerbe im **Jiyu-Ippon Kumite (3 Meter)** und im **Kihon Ippon Kumite** liegen die Startlinien der Kämpfer 1 Meter auseinander.

2. Kleidung der Wettkämpfer

- 2.1 Die Kämpfer tragen ein **sauberes, weißes Karategi**. Zum Gi dürfen nur das Dojoabzeichen oder das DJKB-Abzeichen getragen werden (Brustseite links). Frauen tragen ein **weißes** T-Shirt unter dem Karategi. Jacke und Hose dürfen nicht nach außen hochgekrempelt werden.
- 2.2 Die Gürtelfarbe muß dem zuletzt erworbenen Grad entsprechen, **zusätzlich** tragen beide Kämpfer Wettkampfgürtel (aka = rot, shiro = weiß).
- 2.3 Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, metallische Gegenstände (Ringe, Ohr- und Nasenstecker, Kettchen, Haarspangen usw.) sowie Bänder oder Uhren und andere, nicht zur Bekleidung gehörende Gegenstände, von denen eine **Verletzungsgefahr** ausgehen kann, müssen vor dem Kampf abgelegt werden. Kieferorthopädische Regulierungsgeräte (Zahnsparren, Brackets etc.) müssen vom Zahnschutz abgedeckt sein. Die Farbe des Zahnschutz muss transparent oder weiß sein.
- 2.4 Die Haare müssen so getragen werden, dass der Wettkämpfer in der Sicht nicht behindert wird. Dazu verwendete Hilfsmittel (Haarband, Haargummi, Haarnetz) müssen unauffällig gefärbt sei, dürfen das Sichtfeld nicht einschränken und die Ohren nicht bedecken. Frauen die aus religiösen Gründen ihre Haare bedecken, dürfen aus Gründen der Verletzungsgefahr in allen Kumite Disziplinen kein gebundenes Kopftuch tragen, sondern eine geschlossene für Karatewettkämpfe zugelassenes Karate Kopftuch (z. Bsp. Tokaido Hijab).
- 2.5 Das Tragen von Brillen, auch Sportbrillen, ist im Kumite grundsätzlich verboten. Ausnahmen regelt die Sportordnung. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Gefahr getragen werden.
- 2.6 In allen Jiyu Kumite Disziplinen ist das Tragen von Zahnschutz vorgeschrieben, ebenfalls der Tiefschutz bei Männern bzw. der Brustschutz bei Frauen. Der Zahnschutz muss unauffällig gefärbt sein (weiß, farblos, fleischfarben). Das Tragen von Faustschützern ist Pflicht, es dürfen nur Faustschützer verwendet werden, die der DJKB zulässt. Sonstige Schützer (Ellenbogen- und Schienbeinschützer) dürfen nicht getragen werden. Vom Wettkampfarzt auf Grund von Verletzungen am Wettkampftag angelegte Bandagen und Verbände bedürfen der Genehmigung durch die Wettkampfleitung.

3. Proteste

- 3.1 Die Wertungsentscheidungen der Kampfrichter sind Tatsachenentscheidungen, gegen die kein Protest eingelegt werden kann.
- 3.2 Bei formalen Fehlentscheidungen der Kampfrichter gegen die Turnierordnung kann durch den Betreuer des Kämpfers beim KR-Obmann oder der Wettkampfleitung bzw. dem Kampfrichterreferenten Protest eingelegt werden. Wettkämpfer dürfen nicht persönlich gegen KR-Entscheidungen protestieren.

4. Teilnahme von Jugendlichen an Meisterschaften

Jugendliche Karateka bis 17 Jahre dürfen nur mit Erlaubnis der Erziehungsberechtigten an Meisterschaften teilnehmen.

5. Ergänzungsbestimmungen

Wird eine Situation durch die Regeln der Turnierordnung nicht erfasst oder bestehen Zweifel über die Anwendbarkeit dieser Ordnung auf die Situation, so haben die Kampfrichter oder die Wettkampfleitung/Kampfrichterreferent im Sinne des Karate Do eine gemeinsame Lösung zu finden oder den Fall zu entscheiden.

6. Inkrafttreten

Die Turnierordnung des DJKB e.V. trat mit Wirkung vom 5.4.94 in Kraft.
Im August 1999 wurde sie ergänzt durch die Regeln für Jiyu-Ippon Kumite und Kihon-Ippon Kumite.
Im April 2002 wurde sie ergänzt durch die Regeln für Mubobi im Kumite-Shiai und es erfolgten einige redaktionelle Änderungen.
Im März 2003 erfolgten Ergänzungen bei den allgemeinen Regelungen, beim Jiyu- und Kihon-Ippo Kumite. Im August 2005 erfolgten Ergänzungen bei den allgemeinen Regelungen.
Im Juni 2013 erfolgten Änderungen und Ergänzungen in allen Bereichen.
Wurde am 04.01.2024 überarbeitet.

B - Regeln für das Kumite-Shiai

1. Organisation

1.1 Ausrüstung an der Kampffläche

Pro Kampffläche sind vom Veranstalter/Ausrichter nach Absprache folgende Hilfsmittel bereitzustellen:

- 4 weiße und 4 rote Flaggen für die Seitenkampfrichter
- mindestens 3 rote und 3 weiße Wettkampfgürtel
- eine Stoppuhr mit der Möglichkeit zur Zeitunterbrechung
- ein geeignetes akustisches Signal (Gong, elektr. Signaltongebler)
- Wettkampflisten und sonstiges Material für die Listenführung

1.2 Zeitnehmer

Der Zeitnehmer ist für die genaue Einhaltung der angesetzten Kampfdauer verantwortlich. **Ausschließlich seine Zeitnahme zählt.** Er startet die Kampfzeit beim letzten Wort der Kampferöffnung durch den HKR "Shobu Ippon Hajime". Er unterbricht die Kampfzeit beim "Yame" des HKR und startet erneut nach dem Kommando "Tsuzukete Hajime". Der Zeitnehmer kündigt die letzten 30 Sekunden Kampfzeit durch ein Signal (Gong) an, der HKR verkündet "Ato-shibaraku". Nach Ablauf der festgelegten Kampfzeit betätigt er sofort den Gong (2x) oder gibt ein entsprechendes Signal, das sich von Ato-shibaraku unterscheiden muß.

1.3 Listenführer

Der Listenführer ist für eine einwandfreie Listenführung verantwortlich. Er trägt die Namen der Teilnehmer, Wertungen und Strafen sorgfältig und sauber in die vorgesehenen Wettkampflisten ein. Bei Mannschaftskämpfen wertet er die Listen sofort nach Kampfbeginn zur Siegerbestimmung aus und legt die Liste dem KRO und dem HKR zur Kontrolle und Bekanntgabe des Urteils vor.

2. Wettkampfformen

2.1 Folgende Wettkampfformen sind möglich:

- Einzelkampf
- Mannschaftskampf

2.2 Der Einzelkampf

Der Einzelkampf wird durch **SHOBU-IPPON** entschieden.

Der Kampf ist vorzeitig beendet, wenn AKA oder SHIRO **einen Ippon oder zwei Wazaari** (Awazete Ippon) erreicht hat. Finalkämpfe können im **SHOBU-Sanbon** System ausgetragen werden. Dabei ist der Wettkampf vor Ablauf der Zeit beendet, wenn einer der beiden Kämpfer **zwei volle Punkte** erreicht. Dabei wird Ippon als ein Punkt und Wazaari als ein halber Punkt gezählt.

2.3 Der Mannschaftskampf

Eine Mannschaft besteht aus **mindestens drei Kämpfern**. Der Veranstalter legt die Anzahl der Kämpfer (ungerade Zahl) in der Ausschreibung fest. Der Mannschaftsführer hat **rechtzeitig vor dem Aufruf** der Mannschaften die Aufstellung seiner Mannschaft dem Listenführer/Kampfgericht bekanntzugeben. Die Aufstellung ist dann für diesen Kampf verbindlich und kann erst für die folgenden Runde geändert werden.

2.3.1 Siegerbestimmung im Mannschaftskampf

Sieger ist die Mannschaft mit der **größeren Zahl von Einzelsiegen**. Bei gleicher Anzahl von Einzelsiegen wird der Sieg zunächst über die **Unterbewertung** ermittelt.

2.3.2 Unterbewertung

Für die Unterbewertung sind **ausschließlich die Wertungen der Sieger** maßgebend. Unentschiedene Kämpfe und die Wertungen der Verlierer bleiben unberücksichtigt. Awazete Ippon zählt wie zwei Wazaari. Disqualifikationssiege zählen als Ippon. Der Ippon ist die stärkste Wertung und zählt mehr als Awazete-Ippon.

Bei der Unterbewertung ist folgendermaßen zu verfahren:

- (1) Zunächst werden die **Ippon-Siege** verglichen und die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Ippon-Siegen gewinnt. Bei Gleichstand der Ippon-Siege werden jetzt die nicht durch Ippon gewonnenen Kämpfe berücksichtigt.
- (2) Man vergleicht die Anzahl der **Wazaari der Sieger** beider Mannschaften. Die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Wazaari hat gewonnen.
- (3) Geht auch der Vergleich der Wazaari unentschieden aus, muß ein **Stichkampf** die Entscheidung bringen.

2.3.3 Stichkampf

Beide Mannschaften stellen je einen Kämpfer. Die Bewertung und der Ablauf des Kampfes entsprechen dem **Einzelkampf**, d.h. der Kampf geht bis zur Entscheidung. Diejenige Mannschaft, deren Kämpfer siegt, hat gewonnen.

3. Kampfablauf

- 3.1 Der Listenführer verliest die Namen der Kämpfer (beginnend mit SHIRO), welche jeweils mit dem entsprechenden **farbigen Zusatzgürtel** gekennzeichnet am jeweiligen Kampfflächenrand Aufstellung nehmen. Auf ein Zeichen des HKR betreten sie gemeinsam die Kampffläche und nehmen an der vorgesehenen Linie Aufstellung und verbeugen sich zueinander. Auf das Kommando "Shobu Ippon Hajime" beginnen sie zu kämpfen.
- 3.2 Auf das Kommando "Yame" kehren sie auf ihre Ausgangslinie zurück und erwarten die Anweisungen des HKR.
- 3.3 Die Kampfleitung obliegt alleine dem Hauptkampfrichter.
- 3.4 Verlassen der Kampffläche

Kein Kämpfer darf die Kampffläche während des Kampfes verlassen. Auch in begründeten Fällen (z.B. Gi-Wechsel, medizinische Versorgung) bedarf dies der **Genehmigung durch den HKR**. Tritt ein Kämpfer im Kampfverlauf aus der Kampffläche, unterbricht der HKR den Kampf und mahnt "Jogai" an. Techniken eines außerhalb der Kampffläche stehenden Kämpfers werden nicht gewertet, Techniken des innerhalb stehenden Kämpfers können wertbar sein.

4. Kampfdauer

- 4.1 Ein Kampf dauert grundsätzlich **2 Minuten**.
Finalbegegnungen können über eine Kampfzeit von bis zu 5 Minuten angesetzt werden, diese Entscheidung trifft die Wettkampfleitung bzw. der Kampfrichterreferent.
- 4.2 Ein Kampf kann vorzeitig beendet werden durch Sieg (Kachi), Aufgabe (Kiken), Disqualifikation (Hansoku) oder unsportliches Verhalten (Shikkaku).
- 4.3 Im Einzelwettbewerb und im Mannschaftsstichkampf kann ein Kampf verlängert werden. Die Dauer einer Verlängerung beträgt 2 Minuten. Die Verlängerung ("Saishiai") ist ein **neuer Kampf**. Strafen aus der normalen Kampfzeit werden **nicht** in die Verlängerung übernommen. Endet auch die Verlängerung einer Begegnung unentschieden, müssen die Kampfrichter über Hantei eine Entscheidung treffen.
- 4.4 Die Kampfzeit beginnt mit dem "Hajime" des HKR und endet mit dem zweiten Signalton des Zeitnehmers. Kampfunterbrechungen ("Yame") zählen nicht zur Kampfzeit. Wertungen können nur während der Kampfzeit erzielt werden, Strafen können während des gesamten Kampfablaufes, also **auch vor und nach dem Kampf**, durch den HKR verhängt werden. Dieser hat Autorität auch über das Umfeld der Kampffläche und ist für einen störungsfreien Kampfverlauf verantwortlich. Betreuer und Zuschauer können vom Hauptkampfrichter ermahnt und aufgefordert werden das Umfeld der Kämpffläche zu verlassen.

5. Kriterien zur Ippon Wertung

- 5.1 Dies sind die Zielregionen für eine wertbare Technik:
- der Kopf, einschließlich Nacken und Hals (**ohne Kehlkopf**)
 - der Brustbereich, vorn und seitlich, einschließlich Solar-Plexus, Rippen, Unterbauch,
 - der Rückenbereich, Rückgrat und Nieren
- 5.2 **Ippon** soll bei der Erfüllung folgender Kriterien gegeben werden:
Wenn eine exakte, kraftvolle, karatemäßig ausgeführte Technik (Keri, Tsuki, Uchi) ausgeführt auf eine Zielregion, die nachfolgenden Bedingungen erfüllt:
- saubere, korrekte Technik
 - gute Haltung und Balance
 - Kime und Zanshin
 - richtiges Timing
 - skorrekte Distanz
- 5.3 Techniken, die folgenden Situationsbedingungen erfüllen, sollen als **Ippon** gewertet werden, auch wenn sie die unter 5.2 genannten Kriterien **nicht in allen Punkten** erfüllen:
- (a) Ein Angriff, genau in dem Augenblick, bei dem der Gegner eine Bewegung auf den Angreifer zu macht (Deai)
 - (b) ein Angriff genau in dem Augenblick, bei dem der Gegner vom Angreifer aus dem Gleichgewicht gebracht wurde (Ashi-Barai)
 - (c) eine Kombination von erfolgreichen und effektiven Techniken (Ren-Tsuki/Keri Waza)
 - (d) ein Angriff, bei dem der Gegner seinen Kampfgeist verloren hat und dem Angreifer den Rücken zukehrt
 - (e) ein Angriff auf eine ungeschützte Stelle ohne Reaktion des Gegners

6. Kriterien zur Kampfentscheidung

Sieg und Niederlage werden auf der Basis von Ippon, Kiken, Hansoku und Shikkaku vergeben. Erzielt ein Kämpfer während der regulären Kampfzeit 2 Wazaari, so werden sie als Awazete Ippon gewertet und der Kampf ist beendet. Wird der Kampf nicht während der regulären Kampfzeit durch Ippon, Hansoku oder Kiken entschieden, so sollen die Kampfrichter durch "Hantei" entscheiden. Folgende Gesichtspunkte sind beim Hantei zu beachten:

- (1) ob es **Wazaari** gegeben hat
- (2) ob es **Verwarnungen (Hansoku Chui)** gegeben hat
- (3) ob es **Jogai** gegeben hat
- (4) ob es **Mubobi** gegeben hat
- (5) der Grad von Kampf- und Offensivgeist
- (6) die Anzahl der Angriffe und die kämpferische Haltung

Kampfrichter sollen das Kampfgeschehen über "**Hantei**" entscheiden, speziell dann, wenn erkennbar ist, dass **keiner der beiden Kämpfer wertbare Techniken** anbringen kann.

7. Regelwidrigkeiten

Die folgenden Handlungen und Techniken sind verboten und werden bestraft:

- Angriffe gegen die Geschlechtsteile und mit der offenen Hand ins Gesicht, Berühren der Kehle
- direkte Angriffe gegen das Schienbein oder die Fußbrücke (Rist)
- direkte Angriffe gegen das Knie-, Hüft- o. Schultergelenk und Wirbelsäule
- Stöße mit dem Kopf, dem Knie oder der Schulter
- gefährliche Würfe
- unnötiges Greifen oder Festhalten des Gegners
- wiederholtes in den Clinch gehen
- Vortäuschen einer Verletzung
- unsportliches Verhalten, Provokationen, unnötiges Sprechen, Verstoß gegen die Etikette
- Techniken oder unkaratemäßige Bewegungen ohne Kontrolle, die den Gegner gefährden oder verletzen

8. Strafen, Verwarnungen, Disqualifikation

Wir unterscheiden **drei Strafstufen**:

- die Ermahnung/Keikoku
- Hansoku Chui
- Hansoku Make

- 8.1 Ist ein Kämpfer im Begriff, eine **Regelwidrigkeit** zu begehen oder hat er sie bereits begangen, so soll der HKR ihn **ermahnen (Keikoku)**.
- 8.2 **Wiederholt** der Kämpfer diese Regelwidrigkeit oder begeht einen anderen Regelverstoß, so ist er vom HKR zu **verwarnen (Hansoku Chui)**.
- 8.3 **Wiederholt** er sein Vergehen erneut oder begeht einen anderen Regelverstoß, erfolgt die **Disqualifikation (Hansoku Make)**.
- 8.4 Ein Disqualifikationssieg wird dem Gegner mit Ippon gutgeschrieben.
- 8.5 Die Schwere eines Regelverstoßes kann, nach Entscheidung der Kampfrichter, sofort zur Hansoku Chui Strafe, Hansoku Make oder Shikkaku führen.

- 8.6. Bei den folgenden Verstößen ist der Kämpfer **sofort** zu verwarnen oder zu disqualifizieren:
- wenn ein Kämpfer oder sein Begleitpersonal (Mannschaftskameraden, Trainer, Betreuer) die **Anweisungen des HKR nicht sofort befolgen**.
 - wenn ein Kämpfer durch seine Unbeherrschtheit oder fehlende Karatetechnik und **mangelnde Kontrolle** eine Gefahr für seinen Gegner darstellt.
 - wenn der Kämpfer durch eigene Schuld seinen Gegner **verletzt**, so daß dieser in der Weiterführung des Kampfes beeinträchtigt ist, erfolgt "Hansoku Chui" Strafe. Ist die Beeinträchtigung erheblich oder ist der Verletzte an der Weiterführung des Kampfes gehindert, erfolgt die Disqualifikation (Hansoku Make).

9. Verlassen der Kampffläche (Jogai)

Berührt ein Kämpfer durch eigenes Verschulden mit einem Körperteil den Boden ausserhalb der Kampffläche soll auf **Jogai-Keikoku** entschieden werden.

Beim zweiten Jogai wird eine Verwarnung mit **Jogai-Chui** ausgesprochen, beim dritten Jogai wird der Kämpfer disqualifiziert (**Jogai-Hansoku**).

10. Mubobi

Wenn ein Kämpfer sich selbst durch Vernachlässigung der eigenen Verteidigung in Gefahr bringt oder den Kampfgeist verliert soll auf **Mubobi-Keikoku** entschieden werden.

Beim zweiten Mubobi erfolgt eine Verwarnung mit **Mubobi-Chui**, beim drittenmal die Disqualifikation durch **Mubobi-Hansoku**.

Wird ein Kämpfer wegen Mubobi durch seinen Gegner verletzt, dann soll sowohl Mubobi als auch die entsprechende Bestrafung für den Gegner ausgesprochen werden.

11. Kampfentscheidung bei Kampfaufgabe

- 9.1 Weigert sich ein Kämpfer weiter zu kämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt (Kiken).
- 9.2 Wird ein Kämpfer durch eine Verletzung bei der sicheren Weiterführung des Kampfes behindert, dann kann er zum Verlierer erklärt werden (Kiken). Der Hauptkampfrichter kann zur Entscheidung den Rat des Wettkampfarztes einholen.
- 9.3 Tritt ein Kämpfer nach dem **3. Aufruf** (je 30 Sek. Zwischenzeit) nicht an, wird er zum Verlierer erklärt.
- 9.4 Können beide Kämpfer durch einen Umstand, den beide verschuldet haben, nicht weiter kämpfen, siegt der Kämpfer, der zu dem Zeitpunkt mit Wazaari führt. Bei Gleichstand entscheiden die Kampfrichter durch Hantei.
- 9.5 Ist ein Mannschaftskampf bereits entschieden, müssen die ausstehenden Kämpfe durchgeführt werden. **Kampfverzicht oder Aufgabe ist nicht erlaubt.**

C - Regeln für das Kata-Shiai

1. Organisation

1.1 Ausrüstung

Pro Kampffläche stellt der Ausrichter folgende Hilfsmittel zur Verfügung:

- entweder 5 oder 7 Kata-Wertungstafeln (Wertungen von 0,0 - 9,9 in Schritten von 1/10 Punkten)
- 5 weiße und 5 rote Flaggen
- weiße und rote Zusatzgürtel (3x)
- Kata-Karten mit den Namen der Kata (Heian 1-5, Tekki 1 und Sentei Kata: Jion, Bassai Dai, Kanku Dai, Hangetsu, Enpi)
- Listen, Taschenrechner, Kugelschreiber usw.

1.2 Listenführer

Der Listenführer ist verantwortlich für eine einwandfreie Listenführung, die richtige Streichung und die Addition der in die Wertung eingehenden Punkte. Er vermerkt den Namen der jeweils vorgeführten Kata in der Liste und wertet das Ergebnis später aus. Namen der Teilnehmer, Kata-Name und Punkte müssen **sauber und irrtumssicher** in den dafür vorgesehenen Listen vermerkt werden.

1.3 Ansager

Bei einer Bewertung nach dem Punktsystem liest der Ansager, **beginnend beim HKR, im Uhrzeigersinn** die von den Kampfrichtern erteilten Punktwertungen laut und deutlich vor. Er wartet die Ermittlung der Gesamtpunktzahl ab und gibt diese bekannt.

2. Bewertungssysteme

Das Kata-Shiai kann folgendermaßen ausgetragen werden:

- nach dem Flaggensystem
- nach dem Punktsystem

Grundsätzlich sollten **Vorausscheidungen** im Kata-Shiai über das **Flaggensystem** durchgeführt werden, ein Veranstalter/Ausrichter kann aber über die Ausschreibung die Systemwahl auch frei gestalten.

2.1 Flaggensystem

Zwei Teilnehmer (rot und weiß) führen nach Wahl des HKR die entsprechende Kata **gleichzeitig** vor. Der Sieger wird direkt durch Hantei ermittelt.

2.2 Punktsystem

Die Teilnehmer führen ihre Kata **nacheinander einzeln** vor. Die Kampfrichter geben ihre Punktwertung direkt im Anschluß an die Vorführung ab. Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktwertung.

2.3 Wahl der Kata / Pflichtkata

Im Flaggensystem sind Pflichtkata **in Runde 1: Heian 1-5 und Tekki 1, in der 2. Runde: Bassai Dai, Jion, Kanku Dai, Enpi und Hangetsu**. Die jeweilige Auslosung der Pflichtkata obliegt dem HKR. In der **3. Runde** (diese ist in der Regel Finalrunde) wirds gezeigt.

Im Punktsystem wählt der Teilnehmer in der 1. und 2. Runde seine Pflichtkata selbst aus und führt diese nach Ansage vor.

Die Wahl der Pflichtkatas oder der Pflichtkata-Gruppe kann über die Ausschreibung dem Leistungsstand der Teilnehmer angepaßt werden.

2.4 Kürkata

Die Kürkata wird vom Teilnehmer selbst ausgewählt. Über die Ausschreibung kann jedoch die Wahlmöglichkeit eingegrenzt werden. **Nicht die Wahl, nur die Ausführung der Kata** darf auf die Punktwertung der Kampfrichter einen Einfluß haben!

2.5 Kata-Liste

Bei Wettkämpfen erfolgt die Auswahl der Kata aus dieser Liste:

Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan,
Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan,
Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi, Hangetsu,
Bassai Sho, Kanku Sho, Jitte, Gankaku, Nijushiho, Chinte, Unsu, Meikyo,
Gojushiho-Sho, Gojushiho-Dai, Wankan, Sochin

3. Durchführung des Turniers und Entscheidung

3.1 Flaggensystem

- (1) Das Flaggensystem bleibt auf die Vorführungen der Pflichtkatas beschränkt.
- (2) Der Listenführer verliest die Namen der Teilnehmer, die sich nach Aufforderung durch den HKR zum markierten Ausgangspunkt begeben und zum HKR hin grüßen. Zur besseren Unterscheidung tragen sie jeweils einen **roten oder weißen Zusatzgürtel**.
- (3) Der HKR lost eine der Kata aus dem jeweiligen Pflichtprogramm aus und gibt den Namen derKata bekannt.
- (4) Beide Teilnehmer wiederholen den Namen und **beginnen nach dem Kommando "Hajime"** mit der Vorführung der Kata.
- (5) Nach Beendigung der Kata kehren beide auf das Kommando "Yame" des HKR wieder auf die Ausgangslinie zurück und erwarten in Shizentai die Bekanntgabe der Entscheidung.
- (6) Mit dem Kommando "Hantei" fordert der HKR die SKR zur Abgabe ihrer Entscheidung auf. Der Sieger wird durch Mehrheitsentscheid bestimmt. Wird ein Teilnehmer (aka oder shiro) als Sieger ermittelt, hebt der HKR die Flagge mit der entsprechenden Farbe, nachdem die Seitenkampfrichter ihre Flaggen gesenkt haben. Bei einem **Unentschieden** kreuzt der Hauptkampfrichter beide Flaggen und lost **erneut eine Kata** aus.
- (7) Nach Bekanntgabe des Ergebnisses verbeugen sich die Teilnehmer und verlassen sofort die Kampffläche.

3.2 Punktsystem

Beim Punktsystem werden die Teilnehmer einzeln und nacheinander aufgerufen und nach ihrer Leistung direkt durch die Punktvergabe bewertet.

- (1) Nach dem Aufruf begibt sich der Teilnehmer nach Aufforderung durch den HKR zur Startposition. Der **Startpunkt** der Kata kann auf der Mittellinie der Kampffläche **frei gewählt** werden.
- (2) Der Teilnehmer grüßt zum HKR und sagt den Namen der von ihm gewählten Kata laut und deutlich an.
- (3) Der HKR wiederholt den Namen der Kata.
- (4) Der Teilnehmer beginnt und beendet die Kata **selbständig** und wartet in Shizentai die Bekanntgabe der Wertung ab.
- (5) Der HKR fordert mit Hantei und einem Signal die SKR zur gleichzeitigen Wertungsabgabe auf. Nach Verlesung der Punktzahlen durch den Listenführer gibt der HKR das Signal zum Senken der Wertungstafeln.
- (6) Nach Bekanntgabe der Punktzahl grüßt der Teilnehmer zum HKR und verläßt die Kampffläche.

Der Listenführer ist verantwortlich, daß nach der Punktnotierung jeweils vor der Addition die **höchste und die niedrigste Wertung gestrichen** werden. Nur die verbleibenden Wertungen werden addiert.

4. Bewertung

4.1 Beim Punktsystem legt das Kampfgericht vor Beginn eine bestimmte Punktzahl als Maß für eine durchschnittliche Leistung fest. Gibt ein Teilnehmer auf, so ist seine Leistung 0,0 Punkte, die Vorführung darf **nicht mehr wiederholt** werden.

Bei Ausführungsfehlern oder Balanceverlust müssen dem Teilnehmer - entsprechend der Schwere - Zehntelpunkte abgezogen werden. Nach einer Besprechung gibt der HKR den Punkteabzug bekannt (in der Regel zwischen 1/10 und 3/10 Punkten). Diesen Abzug muß jeder KR jetzt bei seiner Wertung berücksichtigen.

Es ist unzulässig, Pflicht- oder Kür-Kata, die als schwer und anspruchsvoll gelten, von vornherein mit einer höheren Punktzahl zu bewerten.

Bei **Punktgleichstand** zwischen zwei Teilnehmern wird **zunächst die niedrigste, dann die höchste der gestrichenen Wertungen hinzugezählt**. Ist immer noch Gleichstand, führen die Teilnehmer eine StICKkata nach eigener Wahl vor. Bei der Bewertung der StICKkata müssen die Kampfrichter eine Punktdifferenz von 1/10 Punkt einhalten.

4.2 Wenn beim Flaggensystem beide Teilnehmer die Kata abbrechen, werden beide disqualifiziert.

4.3 Kriterien zur Bewertung

Mit der Vorführung einer Kata stellt sich der Teilnehmer **eine Aufgabe, die er bewältigen muß**. Ist er dem Schwierigkeitsgrad der jeweils gewählten Kata und ihrer speziellen Elemente noch nicht gewachsen, so muß dies in der Punktwertung der Kampfrichter zum Ausdruck kommen. Hierzu kommen folgende Kriterien, die bei der Punktvergabe zu berücksichtigen sind:

- korrekter Ablauf der Kata
- Kime, Kontrolle der Kraft, Spannung u. Entspannung, so wie es den Elementen der Kata entspricht
- Rhythmus und Geschwindigkeit
- genaue Bewegungsrichtung (Embusen 1 Bodenlinie)
- exakte Blickrichtung, Chakugan und Zanshin (Konzentration)
- Verwirklichung der besonderen Elemente der Kata
- Stärke der Techniken, Dynamik der Vorführung
- Verständnis der Techniken und ihrer Bedeutung in der Kata (Bunkai)
- Auftreten, Etikette, Haltung, Kampfgeist
- Lauter Kiai an den vorgeschriebenen Stellen.

Bei Mannschaftskata-Vorführungen sind das Maß der Synchronität und die mannschaftliche Geschlossenheit ein entscheidende Kriterien zur Wertung.

D - Regeln für das Jiyu-Ippon Kumite

1. Auswahl der Techniken

Die Wettkampfform des Jiyu-Ippon Kumite sieht wahlweise (Ausschreibung/Kampfgericht) die folgenden Angriffstechniken vor:

- Kizami Tsuki Jodan
- Oi Tsuki Jodan
- Oi Tsuki Chudan
- Mae Geri Chudan

Die 3 Angriffstechniken müssen vom Ausrichter in der Turnierausschreibung klar bezeichnet werden, z.B. Oi Tsuki Jodan, Oi Tsuki Chudan, Mae Geri Chudan.

Block- und Kontertechniken können durch den Verteidiger frei gewählt werden, einer der Gegenangriffe muss mit einer Fußtechnik ausgeführt werden.

2. Kampffläche

Die Maße der Kampffläche kann 8x8 oder 5x5 Meter betragen.

Die Startlinien der Kämpfer liegen 3 Meter auseinander.

3. Ablauf des Wettkampfes

3.1 Die aufgerufenen Kämpfer grüßen gemeinsam mit dem HKR am Flächenrand, begeben sich dann zu ihrer Startposition (Abstand 3 Meter) und verbeugen sich auf das Kommando "Otakeini Rei" gegeneinander.

3.2 Auf des HKR's Kommando "**Aka kara Hajime**" gehen beide in Kamae vorwärts.

3.3 Der Angreifer kann für jede seiner Angriffstechniken seine Auslage (links/rechts Kamae) frei wählen.

3.4 Der Angreifer sagt seinen Angriff mit **Technik und Stufe** deutlich und unzweifelhaft an: "Oi Tsuki Jodan" z.B. und der Verteidiger kann **jetzt** seine Auslage noch einmal wechseln, er **wiederholt** dann unverzüglich die Ansage oder bestätigt mit "OSS". Aka sucht seine Angriffsdistanz und greift dann sofort an.

3.5 Nach jedem Angriff gehen beide Kämpfer wieder in die Ausgangsdistanz (in Shizentai) zurück und führen - nach der Vergabe der Wertung (s. 3.8) - auf das Kommando "Aka/Shiro tsuzukete" den Kampf weiter.

3.6 Erfolgt der Angriff mittels einer Fausttechnik, hält der Angreifer seine Tsuki-Technik **solange gestreckt**, bis der Verteidiger **gekontert hat**. Unvollständige und unkorrekt ausgeführte Angriffe **müssen wiederholt werden**, der Angreifer wird ermahnt u. ggf. bestraft.

3.7 Fußangriffe werden **mit dem hinteren Bein** ausgeführt und **nach vorne** in den Stand abgesetzt.

3.8 Unmittelbar nach der Durchführung der Technik zeigen die SKR ihre Wertungen für die Aktion an. Die Kämpfer gehen auf ihre Startposition zurück. Der HKR verkündet das Ergebnis der Wertungen und läßt den Kampf weiterlaufen.

3.9 Sind alle vorgeschriebenen Techniken von Aka und Shiro ausgeführt, entscheidet das Kampfgericht mit Hantei über den Sieg. Wertungen, Ermahnungen oder Strafen, Auftreten und Kampfgeist finden bei der Bewertung Berücksichtigung.

3.10 Im Falle eines **Unentschieden** hat jeder Kämpfer **eine Technik** seiner Wahl auszuführen, danach ist Pflichtentscheid.

4. Regelwidrigkeiten

4.1 Die folgenden Handlungen sind im Jiyu-Ippon Kumite verboten und werden bestraft.

- Das **Antäuschen** oder **Fintieren** einer Technik.
- Das **gezielte Über- oder Unterschreiten** der für die Technik passenden Angriffsdistanz, sodass dem Verteidiger ein korrektes Blocken und Kontern unmöglich gemacht wird, ist verboten.
- **Haltetechiken, Würfe, Fegetechniken** sind für Angreifer u. Verteidiger verboten.
- **Angriffe u. Gegenangriffe** sind vor Kopf und Körper **zu stoppen** (Sun dome)!
- Direktes Eintauchen (**Deai**) in den Angriff ist verboten.
- Der Angreifer darf die **Kontertechnik** weder **blockieren** noch vor ihr **ausweichen** oder **abdrehen**. Er muss dem Verteidiger stets die Möglichkeit zum Konter lassen.
- Versucht der Verteidiger sich dem Angriff zu entziehen und **verläßt die Kampffläche**, wird **Jogai Keikoku** angemahnt und bei erneutem Vorkommen Jogai chui, dann Jogai Hansuku.
- Verboten sind weiterhin **alle Regelwidrigkeiten**, die in der Turnierordnung Kumite genannt sind.
- Zeigt ein Verteidiger auf einen Angriff hin keine Reaktion und vernachlässigt den eigenen Schutz, kann auf **Mubobi-Keikoku, Mobobi chui, Mobobi Hansuku** entschieden werden.
- Macht ein Kämpfer keine Fußtechnik als Gegenangriff, dann wird sein letzter Konter nicht gewertet und er wird mit Hansoku Chui bestraft.

4.2 Die Bestrafung erfolgt gemäß der Turnierordnung Kumite: Keiko ku, Hansoku Chui, Hansoku Make.

In Zweifelsfällen soll der HKR Shugo und Hantei/Entscheidung durch die SKR anordnen.

Bei regelwidrigem Verhalten durch den Angreifer **muss** der Angriff wiederholt werden, um dem Verteidiger die Konter- und Wertungschance nicht zu nehmen.

5. Wertungskriterien im Jiyu-Ippon Kumite

Technikausführung (Kiai!), korrektes Auftreten der Kämpfer, Kampfgeist, Konzentration und Zanshin bilden die Basis der Bewertung.

Es gelten die Wertungskriterien zur Ippon-Wertung der Turnierordnung Kumite. Bei der Bewertung von Angriff, Block und Konter ist sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger von den Ippon- Kriterien auszugehen. Die Wertungen werden mit "Wazaari" angezeigt.

Weitere Maßgaben zur Bewertung:

- Erzielt der Angreifer durch seinen Angriff eine Wertung, dann darf die Kontertechnik nicht gewertet werden.
- Weicht der Verteidiger einem Angriff nur aus, ohne Blocktechnik, kann sein Konter nicht gewertet werden.
- Block und Konter müssen unmittelbar, effektiv und in korrekter Distanz zum jeweiligen Zielgebiet erfolgen.

In die Abschlußwertung der Kampfrichter gehen die jeweils über Angriff und Konter erzielten Wertungen beider Kämpfer ein. Im Falle von Hantei sollen auch Auftreten und Verhalten, Kampfgeist, Konzentration und Zanshin beider Kämpfer angemessen berücksichtigt werden.

6. Weitere Regelungen

Ansonsten gelten die Regeln des Kumite Shiai.

Zusatz:

Jiyu-Ippon Kumite ist eine der fundamentalen Lern- u. Trainingsformen im JKA-Karate: achte daher auf ganz korrekte Ausführung des Ablaufes und auf starke, karatemäßige Technikausführung! Dulde keine taktischen Vorteilsnahmen oder Finten durch einen der beiden Kämpfer. Im Vordergrund steht für uns die Ausbildung unserer jungen Nachwuchskarateka, nicht ein vergänglicher Turniererfolg!

E Regeln für das Kihon-Ippon Kumite

1. Auswahl der Techniken

Das Kihon-Ippon Kumite im JKA-Karate wird mit folgenden Angriffstechniken durchgeführt:

- Oi Tsuki Jodan
- Oi Tsuki Chudan
- Mae Geri Chudan

Alle Angriffe werden entweder über die rechte oder die linke Angriffsseite ausgeführt.

Die vom Angreifer einmal gewählte Auslage ist beizubehalten.

Im Falle eines Unentschieden, werden die Angriffe über die jeweils andere Angriffsseite ausgeführt.

Alle drei Angriffstechniken werden noch einmal wiederholt.

Die Block- und Kontertechniken können vom Verteidiger frei gewählt werden, einer der Gegenangriffe muss mit einer Fußtechnik ausgeführt werden.

2. Ablauf des Wettkampfes

- (1) Nach Aufstellung und Gruß am Mattenrand betreten die Kämpfer die Kampffläche und verbeugen sich auf ein Zeichen des HKR hin.
- (2) Auf das Kommando des HKR ("Aka kara, Hajime") wählt Aka die korrekte Distanz zum Gegner, geht mit Gedan Barai links/rechts in Ausgangsposition zurück, fasst den Gegner ins Auge und sagt laut seinen geplanten Angriff und die Stufe an (z.B. "Mae Geri Chudan"). Der Verteidiger wiederholt dies oder bestätigt mit "OSS". Nun erfolgt sogleich der Angriff.
- (3) Nach jeder Aktion schließt der Verteidiger zu Shizentai auf und der Angreifer zieht sich in Shizentai zurück.
- (4) Bei unkorrekter Distanz zwischen den Wettkämpfern kann der HKR (SKR ggf signalisieren!) beide Kämpfer auf diesen Umstand hinweisen.
- (5) Der Angreifer lässt bei Faustangriffen seinen Arm solange stehen, bis der Verteidiger gekontert hat. Auch der Konter wird im Ziel fixiert (Distanzkontrolle!), danach gehen beide Kämpfer zeitgleich in Shizentai.
- (6) Der Verteidiger wählt seinen Block frei, aber die Ausführung muss stark und effektiv sein. Auswahl und Zielgebiet des Gegenangriffs sind ebenfalls freigestellt, aber es darf nur eine Kontertechnik zum Einsatz kommen.

3. Regelwidrigkeiten beim Kihon-Ippon Kumite

Folgende Verhaltensweisen gelten als Regelwidrigkeiten und werden angemahnt oder bestraft.

Erfolgt ein Regelverstoß durch den Angreifer, ist der **Angriff zu wiederholen**.

- **Fintieren oder Antäuschen** einer Technik ist nicht erlaubt.
- **Nachdrücken oder Nachziehen** eines Angriffs, um den Konter zu erschweren, ist nicht erlaubt. Bewegt sich der **Verteidiger zu früh**, kann der Angreifer auf die neue Zielposition hin angreifen.
- **Haltetechniken, Würfe, Feger, Deai-Techniken** sind nicht erlaubt.
- **Kontakt** ist nicht erlaubt.
- Blocktechniken gegen das **Ellenbogen-Gelenk** sind nicht erlaubt.
- **Blockieren** bzw. **Ausweichen/Abdrehen** gegenüber der Kontertechnik ist verboten.
- Es gelten die in der DJKB Turnierordnung aufgezählten **Regelwidrigkeiten** auch für das Kihon- Ippon Kumite.
- Macht ein Kämpfer keine Fußtechnik als Gegenangriff, dann wird er nach seinem letzten Konter mit Hansoku Chui bestraft und sein letzter Konter wird nicht gewertet.

4. Wertungskriterien

Im JKA-Karate zählt Kihon-Ippon Kumite zu den grundsätzlichen, fundamentalen Übungsformen des Karate. Auf korrekte Ausführung und richtigen Ablauf dieser Übungsform muss daher auch im Wettkampf unbedingt Wert gelegt werden.

Maßgebend für die Bewertung sind **karategemäßes Auftreten und Verhalten**, korrekte und gut **kontrollierte Technik, Kampfgeist, Konzentration** und **Zanshin**.

Zur Beurteilung der Techniken werden die Maßstäbe für die Punktvergabe der Turnierordnung Kumite herangezogen.

Abwehr und Konter sollen bereits in einem **realistischen Timing**, ohne Zwischenpausen durchgeführt werden. (Alter berücksichtigen!)

Atmung und Kiai sind Bestandteil der Karatetechnik und für die Wertung von großer Bedeutung.

Nach der Durchführung jeden Angriffs bewerten die Kampfrichter die Aktionen von Aka und Shiro. Abschließend wird durch Hantei die Entscheidung unter Berücksichtigung der jeweiligen Bewertungen gefällt.

5. Weitere Regelungen

Ansonsten gelten die Bestimmungen des Kumite Shiai.

Zusatz:

Für Jiyu-Ippon Kumite und Kihon Ippon Kumite gilt im Turnierprogramm des DJKB der Grundsatz, dass Leistungsklasse (hier: Kyugrad u. Gürtelfarbe) Vorrang hat vor der Altersklasse. Grundsätzlich sollen Wettkämpfer, unabhängig von ihrem Alter, nur in den Wettkampfdisziplinen starten, die sie gemäß ihrer Graduierung und den Anforderungen der Prüfungsordnung auch bereits beherrschen.

F – Kampfgericht

1. Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus dem **Hauptkampfrichter** (HKR) und den **vier Seitenkampfrichtern** (SKR). Im Kata-Punktsystem sollten, wenn möglich, sechs Seitenkampfrichter eingesetzt werden.
2. Das Hinzuziehen eines **Kampfrichterobmanns** (KRO) ist möglich, bei größeren Turnieren sollte der KRO die Einhaltung der Turnierordnung durch die Kampfrichter überwachen, er hat dann bei Kampfrichterbesprechungen Stimmrecht.
3. Der **Kampfrichterreferent** leitet den Einsatz der Kampfrichter und entscheidet in Zweifelsfällen und bei Protesten.
4. Proteste können nur dem Kampfrichterobmann oder der Wettkampfleitung/KR-Referent vorgetragen werden. Sie haben als einzige Personen das Recht, in den Kampf von außen einzugreifen.
5. Platzierung der Kampfrichter
Bei den Kumite-Wettbewerben steht der Hauptkampfrichter bei der Eröffnung des Kampfes mit dem Rücken zum Tisch der Listenführer.
Bei den Kata-Wettbewerben sitzt der Hauptkampfrichter mit Blickrichtung auf den Listenführetisch.

Anhang

Lexikon der Wettkampf-Kommandos und -Begriffe

ai uchi	-	gleichzeitiger Angriff
aka	-	rot
aka (shiro) kara hajime	-	"Die rote (weiße) Seite beginnt! " (Kihon/Jiyu Ippon Kumite)
aka (shiro) no kachi	-	Sieg für Rot (Weiß)
aka (shiro) no kiken niyori	-	Aufgabe des Kampfes durch Rot (Weiß)
ato shibaraku	-	Ansage 30 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit
awazete ippon	-	"Ergibt einen ganzen Punkt!"
bunkai	-	Anwendung der Kata
chui	-	Verwarnung
deai	-	direktes Kontern eines Angriffs
enbusen	-	Schrittlinie der Kata
enchosen	-	Verlängerung, die erste positive Wertung siegt (sudden death)
hajime	-	"Fangt an !"
hansoku	-	Regelverstoß
hansoku chui	-	Verwarnung wegen Regelverstoß
hansoku make	-	Niederlage wegen Regelverstoß
hantei(-toremas)	-	Urteil - Aufforderung an die Seitenrichter zur Anzeige der Wertung
hayai	-	Anzeige, daß ein Angriff zuerst im Ziel war
hikiwake	-	unentschieden
ippon	-	ein ganzer Punkt
jogai	-	außerhalb der Kampffläche
kachi	-	Sieg
Keikoku	-	Ermahnung
keri	-	Fußtechnik
kiken	-	Aufgabe
maai	-	falsche Distanz
make	-	Niederlage
mienai	-	Die Aktion/Technik ist nicht gesehen worden.
moto no ichi	-	Aufforderung, an die Startlinien zurück zu gehen
mobobi	-	Vernachlässigung der eigenen Sicherheit
nakae	-	"Gehe zur Mitte !" (von außerhalb der Kampffläche)
nukete-masu	-	der Angriff verfehlte das Ziel
otagai ni rei	-	Gruß der Kämpfer untereinander
sai shiai	-	Verlängerung
sentei kata	-	ausgewählte Kata (mittlere Katagruppe)
shikkaku	-	Disqualifikation, Ausschluß vom Wettkampf
shinpan ni rei	-	Gruß zu den Kampfrichtern
shiro	-	weiß
shobu ippon	-	Sieg/Niederlage durch einen Punkt
shomen ni rei	-	Gruß zum Publikum
(fukushin) shugo	-	Besprechung der Kampfrichter
soremade	-	"Das ist Alles!" (Ende der Kampfzeit)
tokui kata	-	Spezialkata
torimasen	-	keine Wertung
tsuzukete	-	"Macht weiter!"
ukete-masu	-	der Angriff war geblockt
waza ari	-	ein halber Punkt
yame	-	"Halt!"

Entscheidungsmöglichkeiten beim Hantei

Nach Beendigung des Kampfes zeigen die Seitenrichter auf das Kommando Hantei des Hauptkampfrichters mit der weißen und/oder roten Flagge ihre Entscheidung über den Ausgang des Kampfes an. Der Hauptkampfrichter trägt, genau wie die Seitenrichter, mit einer Stimme zur Entscheidung bei. Es entscheidet die Mehrheit, bei mehreren Möglichkeiten zur Entscheidung kann der Hauptkampfrichter seiner Stimme den Vorrang geben.

In der nachfolgenden Tabelle sind die Entscheidungsmöglichkeiten des Hauptkampfrichters bei verschiedenen Möglichkeiten der Seitenrichter-Anzeigen dargestellt.

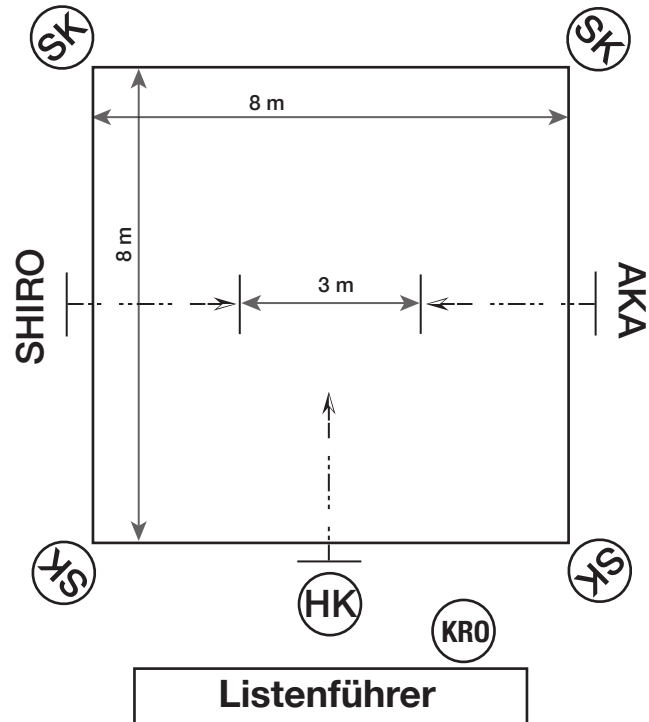
Es bedeuten dabei: **S** - shiro no kachi, **A** - aka no kachi, **H** – hikiwake.

Anzeigen der Seitenkampfrichter	Entscheidungsmöglichkeit(en) des Hauptkampfrichters
S-S-S-S	- shiro no kachi
S-S-S-H	- shiro no kachi
S-S-S-A	- shiro no kachi
S-S-H-H	- shiro no kachi oder hikiwake
S-S-H-A	- shiro no kachi oder hikiwake
S-S-A-A	- shiro no kachi oder hikiwake oder aka no kachi
S-H-H-H	- hikiwake
S-H-H-A	- hikiwake
S-H-A-A	- aka no kachi oder hikiwake
S-A-A-A	- aka no kachi
A-H-H-H	- hikiwake
A-A-S-S	- aka no kachi oder hikiwake oder shiro no kachi
A-A-A-H	- aka no kachi
A-A-A-A	- aka no kachi

Maße und Markierungen der Kampffläche

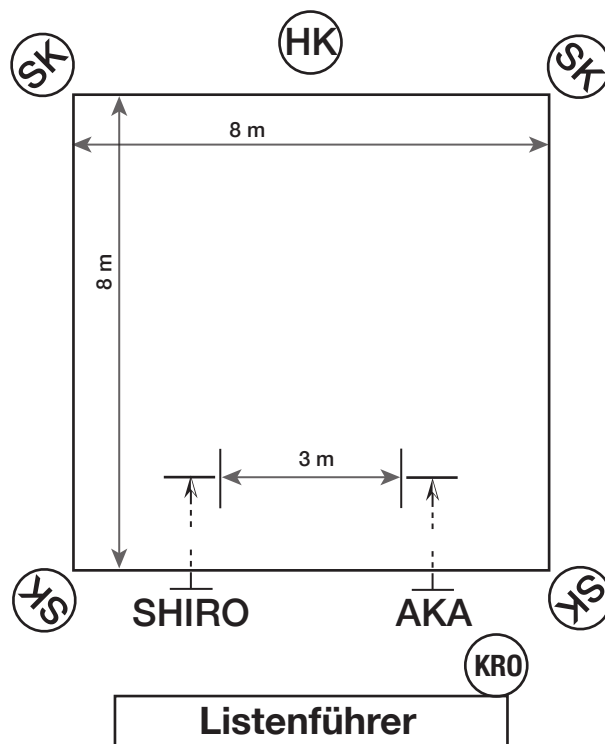
Kumite Shiai:

Kampffläche 8 m x 8m, Startlinien der Kämpfer mit 3m Abstand



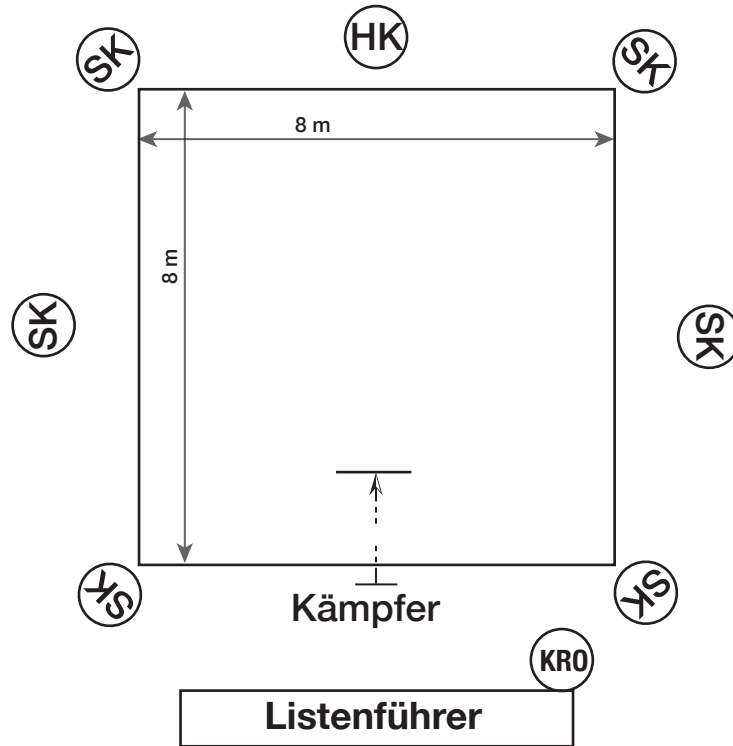
Kata Shiai, Flaggensystem:

Kampffläche 8 m x 8m, Startlinien der Kämpfer mit 3m Abstand



Kata Shiai, Punktsystem:

Kampffläche 8 m x 8 m, 4 oder 6 Kampfrichter



Jiyu-Ippon-Kumite und Kihon Ippon Kumite:

Kampffläche 5 m x 5 m, Startlinie der Kämpfer mit 1 m Abstand

