

# REGELWERK



**Einleitung:**

Das Regelwerk der IMAF von Februar 2017 wurde im Oktober 2019 überarbeitet.

Auf Grund der Zusammenarbeit mit der Tiger & Dragon Association wurde das Regelwerk der IMAF teilweise an das Regelwerk der TDA Int'l angepasst sowie durch einzelne Kategorien (wie Grappling und Kumite) erweitert.

**Hinweis:**

Jeder Wettkämpfer hat sich selbst mit dem jeweiligen Regelwerk zu befassen.

# ALLGEMEINE REGELN

## **Startberechtigung:**

Personen unter 18 Jahren dürfen nur mit Genehmigung der Erziehungsberechtigten an Wettkämpfen der IMAF teilnehmen.

Mit der Teilnahme an einem IMAF-Turnier erklären sich die Starter mit einem Doping-Test einverstanden.

## **Sicherheit:**

Jeder Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit und die Sicherheit seines Partners / Gegners verantwortlich.

Finger- und Zehennägel der Wettkämpfer müssen kurz geschnitten sein. Schmuck und Piercings müssen abgelegt werden. An der Kleidung der Wettkämpfer dürfen keine Reißverschlüsse oder ähnliches angebracht sein.

Medizinisches Personal sollte bei Wettkämpfen jederzeit verfügbar sein. Es muss leicht zu erkennen sein und an einem festgelegten Ort erreichbar sein.

## **Sportliches Verhalten:**

Von jedem Teilnehmer wird erwartet, dass er sich fair und sportlich verhält. Aggressives und unkontrolliertes Verhalten wird nicht toleriert und kann zur sofortigen Disqualifikation ohne Startgeld-Rückerstattung führen.

## **Offizielle Sprache:**

Die offizielle Wettkampf-Sprache bei IMAF-Turnieren ist Englisch.

## **Kategorien-Größe:**

Sind in einer Kategorie weniger als 3 Teilnehmer, werden diese in die nächst höhere Kategorie gelegt.

## **Kampffläche:**

Die Kampffläche wird mit Wettkampf-Tatamis mit einer Dicke von mindestens 2,5 cm ausgelegt.

Die Kampffläche beträgt mindestens 6x6 Meter.

## **Wiegen:**

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

- Pointfigting
- Continous Fighting
- Vollkontakt
- K1
- Grappling

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

### **Kampfrichter:**

Die Kampfrichter sollen als solche erkennbar sein.

Die Kampfrichter tragen weiße Hemden und lange schwarze Hosen.

### **Aufgabe des Hauptkampfrichters (Referee):**

Das oberste Ziel des Hauptkampfrichters ist die Sicherheit der Teilnehmer.

Er ist für die Aufsicht der Kategorie verantwortlich. Er leitet den Kampf, kontrolliert das Tempo, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf.

Er startet und stoppt den Kampf, er kommuniziert mit den Seitenkampfrichtern und gibt den Punktezählern und Zeitnehmern deutliche Wertungen und Signale. Er spricht Verwarnungen aus und gibt am Ende des Kampfes den Sieger bekannt.

4

### **Aufgabe der Seitenkampfrichter (Judge):**

Jeder Seitenkampfrichter vergibt Punkte auf seine eigene Beobachtung. Er darf sich nicht von anderen beeinflussen lassen.

### **Aufgabe des Zeitnehmers (Timekeeper):**

Der Zeitnehmer startet und stoppt die Zeit auf Anweisung des Hauptkampfrichters. Der Zeitnehmer signalisiert dem Hauptkampfrichter durch ein akustisches oder optisches Signal, dass die Zeit abgelaufen ist oder ein formeller Protest vorliegt.

### **Aufgaben der Punktezähler/Schreiber:**

Der Punktezähler / Schreiber zeichnet alle Punkte und Strafen der Teilnehmer nach Anweisung des Hauptkampfrichters auf. Er ruft die Teilnehmer zum Start auf und sorgt dafür, dass die Punkte für Hauptkampfrichter, Seitenkampfrichter und Starter deutlich sichtbar sind.

Bei Punktkämpfen zeigt er die Punkte durch umblättern auf den dafür vorgesehenen Anzeigetafeln an bzw. bedient die elektronische Software entsprechend.

### **Aufgabe des Supervisors:**

Der Supervisor sorgt für einen ordnungsgemäßen Ablauf und ist für die Überwachung aller Wettkampfflächen zuständig.

Er schlichtet bei Unstimmigkeiten und kann die Hauptkampfrichter austauschen sowie deren Entscheidung annullieren.

Bei mehreren Wettkampfflächen kann der Supervisor für jede Fläche einen Area-Supervisor ernennen.

### **Die wichtigsten Schiedsrichterkommandos:**

fight	kämpft um den Wettkampf und die Uhr des Zeitnehmers zu starten / um nach einem Stopp wieder zu beginnen
stop	halt / stopp um den Wettkampf zu stoppen
stop – exit	der Kampf wird wegen Verlassens der Wettkampffläche unterbrochen
time-out	der Kampf wird wegen eines Regelbruchs / der Vergabe von Strafen oder bei Verletzungen unterbrochen
score	Wertung um das Zeichen der Linienrichter anzufordern (Punkte)

break	Unterbrechung um den Kampf kurz zu stoppen und eine Schritt zurück zu gehen und wieder zu kämpfen
warning	Verwarnung
one point	ein Punkt
two points	zwei Punkte
three points	drei Punkte
disqualification	Disqualifikation

# FORMEN

6

## **Wettkämpfer:**

Alle Wettkämpfer treten in sauberer, ordentlicher und der Tradition entsprechender Wettkampfbekleidung an.

T-Shirts und Sweatshirts sind nicht (!) erlaubt!

T-Shirts sind in die Hose zu stecken und dürfen nicht unten unter der Gi-Jacke sichtbar sein.

Schuhe sind erlaubt, sofern sie die Mattenfläche nicht beschädigen.

## **Nachmeldungen:**

Nachmeldungen sind ausgeschlossen, sobald die Division gestartet ist!

## **Inhalt der Form:**

Traditionelle Formen dürfen nicht abgeändert werden, sondern sind so zu laufen, wie die Form im Lehrbuch steht! Jeder Änderung führt zu Punkteabzug.

Ausnahme: Der Wettkämpfer teilt den Kampfrichtern mit, dass die Form verändert gezeigt wird und weshalb dies der Fall ist. Mögliche Gründe hierfür können gesundheitliche Einschränkungen sein, die einen bestimmten Bewegungsablauf nicht ermöglichen sowie eine Änderung der Form auf Anweisung des Trainers (mit entsprechender Begründung).

## **Zeit-Limit:**

Jede Division hat ein Zeit-Limit von max. 3 Minuten.

Ausnahme: einzelne traditionelle chinesische Divisionen.

## **Divisions-Wechsel:**

Jeder Teilnehmer startet in der seiner Graduierung und seinem Alter entsprechenden Division. Ein Wechsel in die nächst höhere Kategorie ist möglich, ein Wechsel in eine niedrigere Kategorie ist nicht erlaubt.

## **Waffen:**

Alle Waffen sind vor dem Start dem Hauptkampfrichter vorzuzeigen und werden von diesem auf ihre Sicherheit geprüft.

Scharfe Waffen sind nicht erlaubt.

Lässt ein Farbgurt seine Waffe fallen, führt dies zu einem Punkteabzug.

Schwarzgurte, die ihre Waffe fallen lassen, werden disqualifiziert.

## **Musik-Formen:**

Musik ist frei wählbar. Der Wettkämpfer ist für seine Musik selbst verantwortlich. Das Vorhandensein einer Musikanlage wird nicht garantiert. Ob eine Musikanlage vorhanden ist, kann im Vorfeld per E-Mail beim Veranstalter erfragt werden.

Bei Musik-Formen muss die Form dem Takt der Musik angepasst sein. Ist dies nicht der Fall, führt dies zu Punkteabzug.

## **Wertung:**

Bewertet werden Ablauf, Bewegungen, Stellungen, Kraft und Technik.

Bei Teamformen zusätzlich Synchronität.

# SELBSTVERTEIDIGUNG

## **Allgemeines:**

Die Sparte Selbstverteidigung ist eine Demonstration von Techniken der Notwehr / Nothilfe.

Alle Waffen sind vor der Darbietung den Kampfrichtern zur Überprüfung vorzulegen.

## **Selbstverteidigung 1/1:**

1 Angreifer, max. 5 Angriffe

7

Die Angriffe sind vom Wettkämpfer frei wählbar.

Nach Abschluss der Verteidigungsaktion stoppt der Wettkämpfer. Nach einer kurzen Pause wird er erneut angegriffen.

Bewertet werden:

- Effektivität von Angriff und Verteidigung
- Waffen ja / nein (Stock: ein Extrapunkt, Messer / Pistole 2 Extrapunkte)
- Variationen der Techniken – verschiedene Kampfstile
- Schwierigkeitsgrad der Techniken
- Gesamtbild
- Zeit-Limit: 3 Minuten
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffs
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung

## **Variante:**

Der Veranstalter kann sich auch (im Vorfeld) für eine spezielle Variante der Selbstverteidigung 1/1 entscheiden.

Hier finden nur 3 oder 4 Angriffe statt. Angriffe mit Waffen sind nicht erlaubt.

## **Reale Selbstverteidigung:**

1 Angreifer, Angriffe sind vorgegeben

Hier stehen Angreifer und Verteidiger Rücken an Rücken.

Der Angreifer wählt aus mehreren vorgegebenen Angriffen blind eine Karte aus und übergibt diese an den Hauptkampfrichter.

Auf Kommando entfernen sich Angreifer und Verteidiger. Der Angriff erfolgt auf weiteres Kommando.

Bewertet werden:

- Effektivität von Angriff und Verteidigung
- Variationen der Techniken – verschiedene Kampfstile
- Gesamtbild
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffs
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung nach Kommando des Hauptkampfrichters

Anmerkung:

Je flüssiger der Ablauf, desto höher die Punktevergabe

8

### **Selbstverteidigung gegen bis zu 5 Angreifer (Division: TSD):**

Bewertet wird nach folgenden Punkten:

- Anzahl der Angreifer – jeder Angreifer 1 Punkt
- Anzahl der Angriffe – jeder Angriff 1 Punkt
- Effektivität von Angriff und 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
- Zeit-Limit: 3 Minuten
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung nach Kommando des Hauptkampfrichters

Anmerkung:

Je flüssiger der Ablauf, desto höher die Punktevergabe

# DUO-SYSTEM

## **Allgemeines:**

Das Duo-System ist ein spezielles Selbstverteidigungssystem. Hier treten je zwei Partner gemeinsam an und führen nach vorgegebenen Angriffen einen Schaukampf vor.

Neben dem dynamischen Gesamteindruck wird die Genauigkeit der Technik bewertet.

Es gibt insgesamt 3 Serien mit je 4 Angriffen. Aus jeder dieser Serien müssen die Partner abwechselnd 3 Techniken zeigen.

Vor der Kampfbegegnung lost das Kampfgericht 3 Angriffe pro Serie aus. Das zweite Kampfpaar zeigt die gleichen Angriffe, jedoch in einer anderen – vom Kampfrichter vorgegebenen – Reihenfolge.

Die Gruppen bzw. die Angriffe der einzelnen Gruppen sind wie folgt unterteilt:

- Serie A: Griffattacken, Umklammerungen und Nackenhebel
  1. Handgelenk-Fassen oder Revers-Fassen
  2. Würgen von vorne, von hinten oder von der Seite
  3. Umklammern von vorne, von hinten oder von der Seite – oder Unterarm-Würgen von hinten
  4. Umklammern des Nackens von der Seite oder von vorne
- Serie B: Schlag-, Stoß- und Tritt-Techniken
  1. Gerade Schlag mit der Faust zum Kopf oder Bauch
  2. Aufwärtshaken zum Kinn oder Schwinger
  3. Frontaler Fußtritt (Mae Geri)
  4. Halbkreis-Fußtritt (Mawashi Geri)
- Serie C: Waffenangriffe
  1. Messerangriff gerade von oben oder seitlich von innen nach außen oder von außen nach innen
  2. Messerangriff gerade von vorne
  3. Stockangriff von oben
  4. Stockangriff von außen (Kopf!)

Jeder Angriff muss durch einen Vorangriff wie Stoßen, Schlagen, Treten, Ziehen usw. vorbereitet werden. Ob der Angriff rechts- oder linkshändig ausgeführt wird, dürfen die Wettkämpfer selbst entscheiden.

Die Rolle des Angreifers und des Verteidigers ist frei wählbar. Der Verteidiger darf die Verteidigungstechnik frei wählen.

Der Verteidiger muss bei seinem ersten Angriff in jeder Serie das Kampfgericht auf seiner rechten Seite haben. Bei den weiteren Angriffen ist die Seite frei wählbar.

Nach jeder Serie gibt das Kampfgericht seine Wertung bekannt.

Falls erforderlich, zeigt der Hauptkampfrichter falsche Angriffe unter Nennung der Nummer des falschen Angriffs an.

Die maximale Erholungszeit eines Kämpferpaares zwischen zwei Kämpfen beträgt 5 Minuten.

### **Ausrüstung:**

Zur Unterscheidung der Kämpferpaare stehen rote und blaue Wettkampfgürtel bereit. Die Wettkämpfer benötigen einen Kurzstock(50 – 70 cm) sowie ein Trainingsmesser.

### **Klasseneinteilung:**

Es gibt Männer-, Frauen- und Mixed-Teams

### **Bewertungskriterien:**

- Kraftvoller Angriff
- Haltung
- Kontrolle
- Effektivität
- Realität
- Geschwindigkeit
- Vielseitigkeit

### **Ablauf:**

Die Wettkampfpaare stehen sich mit dem Gesicht zueinander in der Mitte der Wettkampffläche - in einem Abstand von 2 Metern – gegenüber.

Das erstgenannte Paar trägt einen roten, das andere Paar einen blauen Wettkampfgürtel.

Auf Anweisung des Hauptkampfrichters verbeugen sich die Paare im Stand: zuerst zum Hauptkampfrichter, dann zueinander.

Das zweite Paar verlässt die Mattenfläche.

Wenn der Hauptkampfrichter den ersten Angriff bekannt gibt, indem er die Zahl des Angriffs nennt und die Zahl mit den Fingern anzeigt, beginnt der Kampf.

Nach dem Ende der ersten Serie, kniet das erste Paar ab und bekommt die Wertung.

Anschließend verlässt das erste Wettkampfpaar die Mattenfläche.

Das zweite Paar zeigt die Angriffe der ersten Serie und erhält die Punkte.

Nun startet das erste Paar mit der zweiten Serie und erhält die Punkte usw.

Nach der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Paare nehmen nach Anweisung des Hauptkampfrichters wieder ihren Platz in der Mitte der Mattenfläche ein und der Hauptkampfrichter gibt das Siegerpaar bekannt.

Bei einem Unentschieden (HIKIWAKE) wird der Kampf fortgeführt, bis ein Gewinner feststeht. Hier beginnt das Paar mit blauem Wettkampfgürtel.

Nachdem der Hauptkampfrichter das Siegerpaar bekannt gegeben hat, verbeugen sich die Paare im Stand – zuerst zueinander, dann zum Hauptkampfrichter.

### **Nichtantritt**

Tritt ein Paar – nach dreimaligem Aufruf – nicht an, verkündet der Hauptkampfrichter FUSEN GACHI (Sieg durch Rücktritt des Gegners).

Zieht sich ein Paar während des Kampfes vom Wettkampf zurück, verkündet der Hauptkampfrichter KIKEN GACHI (Sieg durch Aufgabe).

### **Mannschaftswettkämpfe:**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich. Es gelten die gleichen Regeln, wie für Einzelwettkämpfe.

# BRUCHTEST

## **Allgemeines:**

Bretthalter werden nicht vom Veranstalter gestellt, jeder Teilnehmer ist für die Bereitstellung seiner Bretthalter selbst verantwortlich.

## **Wood Breaking – Anzahl der Bretter / Stationen:**

Im Wood Breaking dürfen maximal 5 Stationen mit je maximal bis zu 3 Brettern aufgebaut werden.

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

## **Creative Breaking – Anzahl der Bretter / Stationen:**

Im Creative Breaking dürfen maximal 8 Stationen aufgebaut werden. Die Anzahl der zu durchschlagenden Gegenstände wird durch den Wettkämpfer bekannt gegeben und ist frei wählbar.

ACHTUNG: Bruchtestmaterial ist nicht in der Startgebühr enthalten, es muss für das Creative Breaking selbst mitgebracht werden.

## **Dicke der Bretter:**

Die Dicke der Bretter für Kinder beträgt 1,8 cm

Die Dicke der Bretter für Erwachsene beträgt 2,8 cm

## **Wertung:**

Bewertet werden Anzahl der Stationen sowie 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 bekommen pro Station zwei Versuche. Pro Fehlversuch werden 0,5 Punkte abgezogen.

## **Punktvergabe:**

Kick	1 Punkt
Hand	2 Punkte
Gesprungener 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

## Allgemeines:

Beim Pointfighting treten zwei Kämpfer mit dem Ziel gegeneinander an, durch Schnelligkeit mit kontrollierbaren, erlaubten Techniken Punkte zu erzielen. Die Techniken werden mit leichtem Kontakt ausgeführt (Semikontakt).

Bei jedem erkannten Treffer wird der Kampf durch den Hauptkampfrichter unterbrochen. Dieser gibt dann die Wertung sofort bekannt.

Es werden nur saubere, kraftvolle und gut kontrollierte Techniken gewertet. Die Techniken müssen sich in sich zurückziehen.

Semikontakt bedeutet, dass die Techniken bei effektiver und regulärer Ausführung Wirkung hätten. In dieser Ausführung darf aber die Technik den Kopf oder Körper nur mit leichtem Kontakt treffen.

## Schutzausrüstung:

Beim Pointfighting sind Pflicht:

- Kopfschutz – auch mit Faceshield
- Zahnschutz
- Handschutz (geschlossen)
- Brustschutz (bei Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz (Ferse bedeckt!)

Die Schutzausrüstung muss den Regeln entsprechen, sicher und nicht beschädigt sein. Die Entscheidung hierüber trifft der Hauptkampfrichter. Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung.

Das Tragen von Brillen ist verboten.

Kontaktlinsen und Wettkampfb Brillen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

## 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 selbst verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

**Der Veranstalter übernimmt keine (!) Überprüfung der ärztlichen Tauglichkeit. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet, obwohl der keine ärztliche Bescheinigung hat.**

## Betreuer / Coach:

Beim Pointfighting darf jeder Kämpfer maximal einen Betreuer haben. Jeder Kämpfer hat für seinen Betreuer selbst zu sorgen.

Der Betreuer ist berechtigt, einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben, wenn er der Meinung ist, dass die Gesundheit seines Kämpfers gefährdet ist.

Der Betreuer / Coach hat sich dem Gegner und dessen Betreuer gegenüber stets sportlich und fair zu verhalten.

Er kann keine Auszeit beantragen, darf die Kampffläche nicht ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters betreten und er darf sich nicht in die Entscheidungen des Hauptkampfrichters einmischen.

### **Hauptkampfrichter (Referee)**

Es gibt einen Hauptkampfrichter, der mit dem Gesicht zum Schreibertisch steht.

Zur Funktion des Hauptkampfrichters siehe „Allgemeine Regeln“

Zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- Bekanntgabe von Entscheidungen - laut und deutlich
- Der Kampf beginnt und endet auf sein Kommando – nicht auf das des Zeitnehmers
- Vergabe von Verwarnungen und Minuspunkten
- Er hat die letzte Entscheidung bei Beschwerden
- Er kann Auszeiten geben
- Er kann den Kampf stoppen,
  - zur Bekanntgabe von Wertungen
  - um Warnungen und Strafen zu vergeben
  - um die Wettkämpfer in eine neutrale Position zu schicken
  - um bei Regelverletzungen Einwände und Beschwerden entgegen zu nehmen
  - wegen Verletzung der Wettkämpfer
  - um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig an zu ziehen

13

### **Seitenkampfrichter (Judges):**

Es gibt zwei Seitenkampfrichter.

Die Steinkampfrichter melden jeden Punkt, den sie sehen. Allerdings hat nur der Hauptkampfrichter die Möglichkeit der Wertung.

Die Seitenkampfrichter zeigen den Punkt mit den Händen an: 1 Finger = 1 Punkt, 2 Finger = 2 Punkte

Sie sollen sich mit den Kämpfern mitbewegen, um das Kampfgeschehen genau zu sehen.

### **Tausch der Offiziellen:**

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die eine Division werten, können nicht getauscht werden, bevor die Division beendet ist.

### **Falsche Division:**

Wettkämpfer, die in der falschen Division starten, werden automatisch disqualifiziert.

### **Proteste:**

Proteste bezüglich Wertung und Unsportlichkeit können nur durch den Coach erfolgen.

Mögliche Proteste:

Vor dem Kampf:

- wegen Zusammenstellung der Kampfrichter

Während des Kampfes:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei Verletzung der Wettkämpfer
- bei falscher Punktevergabe

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei falscher Punktevergabe

### **Kampfzeit:**

Die Kampfzeit beträgt 2 x 90 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Der Kampf gilt bei 10 Punkten Vorsprung als gewonnen und wird vom Hauptkampfrichter vorzeitig beendet.

Finalkämpfe dauern 2 x 120 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Der Kampf gilt bei 10 Punkten Vorsprung als gewonnen und wird vom Hauptkampfrichter vorzeitig beendet.

14

Zwischen den Runden ist eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

Bei Punktgleichstand wird der Kampf um 1 Minute verlängert.

Ist danach immer noch Punktegleichstand, kommt es erneut zu einer Verlängerung. Hier entscheidet der erste Punkt. Bleibt dieser aus, wird die Verlängerung nach 1 Minute beendet.

### **Punktevergabe:**

Gewertet werden nur saubere, kontrolliert ausgeführte Techniken!

Punkte werden durch den Hauptkampfrichter und die beiden Seitenkampfrichter vergeben.

Beim Pointfighting wird ein Punkt nur dann gegeben, wenn er von mindestens 2 Kampfrichtern gesehen wurde.

Gewertet werden:

Handtechniken	1 Punkt
Fußtechniken zum Körper	1 Punkt
Fußtechniken zum Kopf	2 Punkte
Gesprungene Fußtechnik zum Kopf	3 Punkte

(eine Technik gilt nur dann als gesprungen, wenn beim Treffer beide Beine in der Luft sind!)

### **Feger, Würfe und Bodenkampf:**

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt, müssen aber so tief wie möglich angesetzt werden (auf Höhe des Sprunggelenkes).

Würfe und Bodenkampf sind beim Pointfighting nicht erlaubt!

### **Erlaubte Techniken:**

Hand: gerade Faust, Haken, Faustrücken, Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein: Vorwärtsfußtritt, seitlicher Kick, Halbreis-Kick, Rückwärtskick, Diagonalkick, gedrehte Kicks

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

### **Verbotene Techniken:**

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

### **Erlaubte Trefferflächen:**

Kopf: vorne, seitlich und oben

Körper: vorne und seitlich

Gesicht: erst ab 16 Jahren!

### **Verbotene Trefferflächen:**

Hals

Nacken

Hinterkopf

Rücken

Unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahren: Gesicht!

15

### **Verwarnungen und Minuspunkte:**

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den Hauptkampfrichter eine Verwarnung ausgesprochen. Bei einem groben Regelverstoß kann die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt gegeben werden, allerdings müssen sich hierfür der Hauptkampfrichter und die beiden Seitenkampfrichter einig sein.
- 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.
- Verzögert sich der Start, weil ein Kämpfer noch nicht bereit ist, wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.
- Ist der Kämpfer nach 3 Minuten noch nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal, dass ein Kämpfer auf Grund einer Verletzung nicht mehr weiter kämpfen darf, gilt der Kampf für den verletzten Kämpfer automatisch als verloren.
- Muss der Kampf auf Grund eines unerlaubten Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Kämpfer als verloren, der für den Treffer verantwortlich ist.
- Ist der Wettkämpfer für den unerlaubten Treffer selbst verantwortlich, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte (z.B. Kopf runter zum Knie).

### Gründe für Verwarnungen oder Minuspunkte:

- Nicht erlaubte Angriffe
- Angriffe auf nicht erlaubte Trefferflächen
- Verlassen der Kampffläche zur Kampfvermeidung
- Fallen lassen, zur Kampfvermeidung
- Weiterkämpfen nach Stopp-Aufforderung des Hauptkampfrichters
- Unnötiges blocken/klammern
- Nicht kontrollierte, blind ausgeführte Techniken
- Grob fahrlässig oder rücksichtslos ausgeführte Angriffe
- Unhöfliches Benehmen
- Zu harter Kontakt
- Bei Wettkampfbeginn nicht startbereit

**Verlassen der Kampffläche (Out of Bounds):**

Ein Kämpfer kann nur dann punkten, wenn er den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche hat. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer wieder in der Kampffläche landen, damit der Punkt / die Punkte gewertet werden können. Verlässt ein Kämpfer die Kampffläche, um so einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt gewertet werden.

**Non-Competing Penalty:**

Lässt ein Kämpfer keine Absicht erkennen, den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

# CONTINUOUS FIGHTING

## **Allgemeines:**

Beim Continuous Fighting / Leichtkontakt stehen Technik und Ausdauer im Vordergrund. Die Techniken werden zwar explosiv und kraftvoll ausgeführt, aber nicht mit voller Kraft. Die Techniken sollen nur mit leichtem Kontakt treffen und sauber und kontrolliert ausgeführt werden.

Der Kampf wird im Gegensatz zum Pointfighting (Semi-Kontakt) auch nach einem Treffer fortgesetzt.

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter haben in jeder Hand einen „Punkte-Klicker“, um die Treffer der Kämpfer im kontinuierlichen Kampf zu zählen.

17

## **Schutzausrüstung:**

Beim Continuous Fighting sind Pflicht:

- Kopfschutz – auch mit Faceshield
- Zahnschutz
- Handschutz (geschlossen) – 10 oz
- Brustschutz (bei Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz (Ferse bedeckt!)

Die Schutzausrüstung muss den Regeln entsprechen, sicher und nicht beschädigt sein. Die Entscheidung hierüber trifft der Hauptkampfrichter. Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung.

Das Tragen von Brillen ist verboten.

Kontaktlinsen und Wettkampfb Brillen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

## **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 selbst verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

**Der Veranstalter übernimmt keine (!) Überprüfung der ärztlichen Tauglichkeit. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet, obwohl der keine ärztliche Bescheinigung hat.**

## **Betreuer / Coach:**

Beim Continuous Fighting / Leichtkontakt darf jeder Kämpfer maximal einen Betreuer haben

Jeder Kämpfer hat für seinen Betreuer selbst zu sorgen.

Der Betreuer ist berechtigt, einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben, wenn er der Meinung ist, dass die Gesundheit seines Kämpfers gefährdet ist.

Der Betreuer / Coach hat sich dem Gegner und dessen Betreuer gegenüber stets sportlich und fair zu verhalten.

Er kann keine Auszeit beantragen, darf die Kampffläche nicht ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters betreten und er darf sich nicht in die Entscheidungen des Hauptkampfrichters einmischen.

### **Hauptkampfrichter (Referee)**

Es gibt einen Hauptkampfrichter. Zu seiner Funktion siehe „Allgemeine Regeln“.

Zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- Zählen der Punkte mit „Punkte-Klicker“
- Bekanntgabe von Entscheidungen - laut und deutlich
- Der Kampf beginnt und endet auf sein Kommando – nicht auf das des Zeitnehmers
- Vergabe von Verwarnungen und Minuspunkten (Minuspunkte werden von den Punkteschreibern notiert und bei der Endwertung berücksichtigt)
- Er hat die letzte Entscheidung bei Beschwerden
- Er kann Auszeiten geben
- Er kann den Kampf stoppen,
  - um Warnungen und Strafen zu vergeben
  - um die Wettkämpfer in eine neutrale Position zu schicken
  - um bei Regelverletzungen Einwände und Beschwerden entgegen zu nehmen
  - wegen Verletzung der Wettkämpfer
  - um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig an zu ziehen

18

### **Seitenkampfrichter (Judges):**

Es gibt zwei Seitenkampfrichter.

Sie sollen sich mit den Kämpfern mitbewegen, um das Kampfgeschehen genau zu sehen.

Sie zählen die Punkte mit „Punkte-Klickern“.

### **Tausch der Offiziellen:**

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die eine Division werten, können nicht getauscht werden, bevor die Division beendet ist.

### **Falsche Division:**

Wettkämpfer, die in der falschen Division starten, werden automatisch disqualifiziert.

### **Proteste:**

Proteste bezüglich Wertung und Unsportlichkeit können nur durch den Coach erfolgen.

Mögliche Proteste:

Vor dem Kampf:

- wegen Zusammenstellung der Kampfrichter

Während des Kampfes:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei Verletzung der Wettkämpfer

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite

**Kampfzeit:**

Die Kampfzeit beträgt 2 x 90 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Finalkämpfe dauern 2 x 120 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Zwischen den Runden ist eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

**Punktevergabe:**

Gewertet werden nur saubere, kontrolliert ausgeführte Techniken!

Gewertet werden:

Handtechniken	1 Punkt
Fußtechniken zum Körper	1 Punkt
Fußtechniken zum Kopf	2 Punkte
Gesprungene Fußtechnik zum Kopf	3 Punkte

(eine Technik gilt nur dann als gesprungen, wenn beim Treffer beide Beine in der Luft sind!)

19

**Feger, Würfe und Bodenkampf:**

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt, müssen aber so tief wie möglich angesetzt werden (auf Höhe des Sprunggelenkes).

Würfe und Bodenkampf sind beim Continuous Fighting nicht erlaubt!

**Erlaubte Techniken:**

Hand: gerade Faust, Haken, Faustrücken, Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein: Vorwärtsfußtritt, seitlicher Kick, Halbreis-Kick, Rückwärtskick, Diagonalkick, gedrehte Kicks

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

**Verbotene Techniken:**

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

**Erlaubte Trefferflächen:**

Kopf: vorne, seitlich und oben

Körper: vorne und seitlich

Gesicht: erst ab 16 Jahren!

**Verbotene Trefferflächen:**

Hals

Nacken

Hinterkopf

Rücken

Unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahren: Gesicht!

### **Verwarnungen und Minuspunkte:**

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den Hauptkampfrichter eine Verwarnung ausgesprochen. Bei einem groben Regelverstoß kann die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt gegeben werden, allerdings müssen sich hierfür der Hauptkampfrichter und die beiden Seitenkampfrichter einig sein.
- 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.
- Verzögert sich der Start, weil ein Kämpfer noch nicht bereit ist, wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.
- Ist der Kämpfer nach 3 Minuten noch nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal, dass ein Kämpfer auf Grund einer Verletzung nicht mehr weiter kämpfen darf, gilt der Kampf für den verletzten Kämpfer automatisch als verloren.
- Muss der Kampf auf Grund eines unerlaubten Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Kämpfer als verloren, der für den Treffer verantwortlich ist.
- Ist der Wettkämpfer für den unerlaubten Treffer selbst verantwortlich, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte (z.B. Kopf runter zum Knie).

### **Gründe für Verwarnungen oder Minuspunkte:**

- Nicht erlaubte Angriffe
- Angriffe auf nicht erlaubte Trefferflächen
- Verlassen der Kampffläche zur Kampfvermeidung
- Fallen lassen, zur Kampfvermeidung
- Weiterkämpfen nach Stopp-Aufforderung des Hauptkampfrichters
- Unnötiges blocken/klammern
- Nicht kontrollierte, blind ausgeführte Techniken
- Grob fahrlässig oder rücksichtslos ausgeführte Angriffe
- Unhöfliches Benehmen
- Zu harter Kontakt
- Bei Wettkampfbeginn nicht startbereit

### **Verlassen der Kampffläche (Out of Bounds):**

Ein Kämpfer kann nur dann punkten, wenn er den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche hat. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer wieder in der Kampffläche landen, damit der Punkt / die Punkte gewertet werden können. Verlässt ein Kämpfer die Kampffläche, um so einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt gewertet werden.

### **Non-Competing Penalty:**

Lässt ein Kämpfer keine Absicht erkennen, den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

## **Allgemeines:**

Alle Vollkontakt-Kämpfe sollen nach Möglichkeit in einem Ring durchgeführt werden. Steht kein Ring zur Verfügung, kann auch eine Mattenfläche von 7x7 aufgebaut werden.

## **Schutzausrüstung:**

Beim Vollkontakt sind Pflicht:

- Kopfschutz
- Zahnschutz
- Handschutz (geschlossen) – 10 oz
- Brustschutz (bei Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz (Ferse bedeckt!)

Die Schutzausrüstung muss den Regeln entsprechen, sicher und nicht beschädigt sein. Die Entscheidung hierüber trifft der Hauptkampfrichter. Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung.

Das Tragen von Brillen ist verboten.

Kontaktlinsen und Wettkampfb Brillen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

## **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 selbst verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

**Der Veranstalter übernimmt keine (!) Überprüfung der ärztlichen Tauglichkeit. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet, obwohl der keine ärztliche Bescheinigung hat.**

## **Betreuer / Coach:**

Bei Vollkontakt sind 2 Betreuer an der Ringecke erlaubt.

Jeder Kämpfer hat für seine Betreuer selbst zu sorgen.

Der Betreuer ist berechtigt, einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben, wenn er der Meinung ist, dass die Gesundheit seines Kämpfers gefährdet ist.

Der Betreuer / Coach hat sich dem Gegner und dessen Betreuern gegenüber stets sportlich und fair zu verhalten.

Er kann keine Auszeit beantragen, darf die Kampffläche nicht ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters betreten und er darf sich nicht in die Entscheidungen des Hauptkampfrichters einmischen.

### **Hauptkampfrichter (Referee)**

Es gibt einen Hauptkampfrichter. Zu seiner Funktion siehe „Allgemeine Regeln“.

Zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- Zählen der Punkte mit „Punkte-Klicker“
- Bekanntgabe von Entscheidungen - laut und deutlich
- Der Kampf beginnt und endet auf sein Kommando – nicht auf das des Zeitnehmers
- Vergabe von Verwarnungen und Minuspunkten (Minuspunkte werden von den Punkteschreibern notiert und bei der Endwertung berücksichtigt)
- Er hat die letzte Entscheidung bei Beschwerden
- Er kann Auszeiten geben
- Er kann den Kampf stoppen,
  - um Warnungen und Strafen zu vergeben
  - um die Wettkämpfer in eine neutrale Position zu schicken
  - um bei Regelverletzungen Einwände und Beschwerden entgegen zu nehmen
  - wegen Verletzung der Wettkämpfer
  - um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig an zu ziehen

### **Seitenkampfrichter (Judges):**

Es gibt zwei Seitenkampfrichter.

Sie sollen sich mit den Kämpfern mitbewegen, um das Kampfgeschehen genau zu sehen.

Sie zählen die Punkte mit „Punkte-Klickern“.

### **Tausch der Offiziellen:**

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die eine Division werten, können nicht getauscht werden, bevor die Division beendet ist.

### **Falsche Division:**

Wettkämpfer, die in der falschen Division starten, werden automatisch disqualifiziert.

### **Proteste:**

Proteste bezüglich Wertung und Unsportlichkeit können nur durch den Coach erfolgen.

Mögliche Proteste:

Vor dem Kampf:

- wegen Zusammenstellung der Kampfrichter

Während des Kampfes:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei Verletzung der Wettkämpfer

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite

### **Kampfzeit:**

Die Kampfzeit beträgt 2 x 90 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Finalkämpfe dauern 2 x 120 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Zwischen den Runden ist eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

### **Punktevergabe:**

Gewertet werden nur saubere, kontrolliert ausgeführte Techniken!

Gewertet werden:

Handtechniken	1 Punkt
Fußtechniken zum Körper	1 Punkt
Fußtechniken zum Kopf	2 Punkte
Gesprungene Fußtechnik zum Kopf	3 Punkte

(eine Technik gilt nur dann als gesprungen, wenn beim Treffer beide Beine in der Luft sind!)

### **Feger, Würfe und Bodenkampf:**

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt, müssen aber so tief wie möglich angesetzt werden (auf Höhe des Sprunggelenkes).

Würfe und Bodenkampf sind beim Vollkontakt nicht erlaubt!

23

### **Erlaubte Techniken:**

Hand: gerade Faust, Haken, Faustrücken, Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein: Vorwärtsfußtritt, seitlicher Kick, Halbreis-Kick, Rückwärtskick, Diagonalkick, gedrehte Kicks

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

### **Verbotene Techniken:**

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

### **Erlaubte Trefferflächen:**

Kopf: vorne, seitlich und oben

Körper: vorne und seitlich

Gesicht: erst ab 16 Jahren!

### **Verbotene Trefferflächen:**

Hals

Nacken

Hinterkopf

Rücken

Unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahren: Gesicht!

### **Verwarnungen und Minuspunkte:**

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den Hauptkampfrichter eine Verwarnung ausgesprochen. Bei einem groben Regelverstoß kann die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt gegeben werden, allerdings müssen sich hierfür der Hauptkampfrichter und die beiden Seitenkampfrichter einig sein.
- 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.
- Verzögert sich der Start, weil ein Kämpfer noch nicht bereit ist, wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.

- Ist der Kämpfer nach 3 Minuten noch nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal, dass ein Kämpfer auf Grund einer Verletzung nicht mehr weiter kämpfen darf, gilt der Kampf für den verletzten Kämpfer automatisch als verloren.
- Muss der Kampf auf Grund eines unerlaubten Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Kämpfer als verloren, der für den Treffer verantwortlich ist.
- Ist der Wettkämpfer für den unerlaubten Treffer selbst verantwortlich, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte (z.B. Kopf runter zum Knie).

Gründe für Verwarnungen oder Minuspunkte:

- Nicht erlaubte Angriffe
- Angriffe auf nicht erlaubte Trefferflächen
- Verlassen der Kampffläche zur Kampfvermeidung
- Fallen lassen, zur Kampfvermeidung
- Weiterkämpfen nach Stopp-Aufforderung des Hauptkampfrichters
- Unnötiges blocken/klammern
- Nicht kontrollierte, blind ausgeführte Techniken
- Grob fahrlässig oder rücksichtslos ausgeführte Angriffe
- Unhöfliches Benehmen
- Zu harter Kontakt
- Bei Wettkampfbeginn nicht startbereit

#### **Verlassen der Kampffläche (Out of Bounds):**

Ein Kämpfer kann nur dann punkten, wenn er den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche hat. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer wieder in der Kampffläche landen, damit der Punkt / die Punkte gewertet werden können. Verlässt ein Kämpfer die Kampffläche, um so einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt gewertet werden.

#### **Non-Competing Penalty:**

Lässt ein Kämpfer keine Absicht erkennen, den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

## **Allgemeines:**

Beim Grappling zeigt der Sportler seine physischen, psychischen und technischen Fähigkeiten. Er versucht, den Gegner bewegungsunfähig zu machen und zu kontrollieren.

## **Schutzausrüstung / Kampfkleidung:**

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

## **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 selbst verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

**Der Veranstalter übernimmt keine (!) Überprüfung der ärztlichen Tauglichkeit. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet, obwohl der keine ärztliche Bescheinigung hat.**

## **Betreuer / Coach:**

Beim Grappling darf jeder Kämpfer maximal einen Betreuer haben. Jeder Kämpfer hat für seinen Betreuer selbst zu sorgen.

Der Betreuer ist berechtigt, einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben, wenn er der Meinung ist, dass die Gesundheit seines Kämpfers gefährdet ist.

Der Betreuer / Coach hat sich dem Gegner und dessen Betreuer gegenüber stets sportlich und fair zu verhalten.

Er kann keine Auszeit beantragen, darf die Kampffläche nicht ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters betreten und er darf sich nicht in die Entscheidungen des Hauptkampfrichters einmischen.

## **Hauptkampfrichter (Referee)**

Es gibt einen Hauptkampfrichter. Zu seiner Funktion siehe „Allgemeine Regeln“.

Zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- Vergabe von Punkten
- Bekanntgabe von Entscheidungen - laut und deutlich
- Der Kampf beginnt und endet auf sein Kommando – nicht auf das des Zeitnehmers
- Vergabe von Verwarnungen und Minuspunkten (Minuspunkte werden von den Punkteschreibern notiert und bei der Endwertung berücksichtigt)

- Er hat die letzte Entscheidung bei Beschwerden
- Er kann Auszeiten geben
- Er kann den Kampf stoppen,
  - für die Bekanntgabe von Wertungen
  - um Warnungen und Strafen zu vergeben
  - um die Wettkämpfer in eine neutrale Position zu schicken
  - um bei Regelverletzungen Einwände und Beschwerden entgegen zu nehmen
  - wegen Verletzung der Wettkämpfer
  - um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig an zu ziehen

26

### **Seitenkampfrichter (Judges):**

Die Seitenkampfrichter melden jeden Punkt, den sie sehen, allerdings hat nur der Hauptkampfrichter die Möglichkeit der Wertung.

### **Tausch der Offiziellen:**

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die eine Division werten, können nicht getauscht werden, bevor die Division beendet ist.

### **Falsche Division:**

Wettkämpfer, die in der falschen Division starten, werden automatisch disqualifiziert.

### **Proteste:**

Proteste bezüglich Wertung und Unsportlichkeit können nur durch den Coach erfolgen.

Mögliche Proteste:

Vor dem Kampf:

- wegen Zusammenstellung der Kampfrichter

Während des Kampfes:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei Verletzung der Wettkämpfer
- bei falscher Punktevergabe

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei falscher Punktevergabe

### **Rundenzeiten:**

Kinder und Jugendliche:

Beginner	2 x 2 Minuten + 1 Minute (Golden Point)
Advanced	2 x 2 Minuten + 1 Minute (Golden Point)
Finale	4 Minuten + 1 Minute (Golden Point)

Erwachsene:

Beginner	4 Minuten + 1 Minute (Golden Point)
Advanced	5 Minuten + 1 Minute (Golden Point)
Finale	8 Minuten + 3 Minute (Golden Point)
Master	8 Minuten + 1 Minute (Golden Point)
Finale	10 Minuten + no time limit (Golden Point)

### **Erlaubte Techniken:**

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

### **Verbotene Techniken:**

Allgemein:

Schlag- und Tritt-Techniken

Ziehen an 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 eine Höhe über der Hüfthöhe

Unkontrollierte Aktionen und ruckartige Hebel- und Würgetechniken

Unsportliches Verhalten

Speziell:

Kinder:

Alle Submissions

Jegliches Slammen

Jugendliche / Beginner

Alle Submissions

Jegliches Slammen

Jugendliche / Advanced

Heel Hooks

Neckcranks

Calf- und Bicepslicer

Kniedrehhebel

Crucifix

Jegliches Slammen

Erwachsene / Beginner

Heel Hooks

Neckcranks

Calf- und Bicepslicer

Kniedrehhebel

Crucifix

Jegliches Slammen

### **Punktevergabe:**

Backmount: 4 Punkte

Fullmount: 3 Punkte

Side Control: 2 Punkte

Taekwon + Kontrolle: 1 Punkt

- Punkte für die Kontrolle nach 2 Sekunden
- Punktevergabe nur in aufsteigender Form
- Punkte für den Takedown / Wurf nur dann, wenn der Werfer nach dem Takedown / Wurf die Position des Obermannes einnehmen kann

**Kommandos:**

Shake Hands	die Sportler reichen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes die Hände
Fight	Beginn des Kampfes
Stopp	Der Kampf ist sofort zu unterbrechen und darf erst dann wieder fortgesetzt werden, wenn der Kampfrichter ein neues Kommando erteilt
Freeze	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 diese Position und nehmen diese in der Kampfflächenmitte wieder ein
Time	Die Wettkampfzeit wird unterbrochen. Der Kampfrichter hat den Grund der Unterbrechung bekannt zu geben

Gründe für das Anhalten der Wettkampfzeit:

- Verletzung (max. 2 Minuten Behandlungszeit!)
- Unterbrechung durch den Arzt
- Höhere Gewalt

**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 den Coach (Handtuchwurf)
- durch Punkte
- durch Golden Point in der Verlängerung
- durch Kampfrichterentscheid (falls kein Golden Point während der Verlängerung)
- durch Disqualifikation

**Golden Point:**

Kommt es während der regulären Kampfzeit zu keiner Entscheidung, geht der Kampf in die Verlängerung.

Sobald einer der beiden Kämpfer einen Punkt (den Golden Point) erzielt, endet der Kampf!

**Non-Competing Penalty:**

Lässt ein Kämpfer keine Absicht erkennen, den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.

## **Allgemeines:**

Beim Kumite ist die Wettkampffläche mit Matten ausgelegt. Die Fläche beträgt 6 x 6 Meter, mit einer Sicherheitszone von 1 Meter auf jeder Seite. Die Sicherheitszone sollte eine andere Farbe haben, als die restliche Mattenfläche. Die Mattenfläche ist von einer Sicherheitszone von 2 Metern auf allen Seiten umgeben.

Der vorgegebene Mindestabstand zwischen den beiden Kämpfern ist farblich markiert. Der Hauptkampfrichter steht in einem Meter Abstand zur Sicherheitszone auf Höhe der 2-Meter-Distanz mit Blick zu den Kämpfern.

Die Seitenkampfrichter sitzen innerhalb der Sicherheitszone an den Ecken der Mattenfläche. Die haben jeweils eine rote und eine blaue Fahne.

Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Mattenfläche (einschließlich Sicherheitszone) bewegen.

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.

Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.

Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Mattenfläche auf der Seite ihres Kämpfers mit Blick zum Wettkampftisch.

## **Offizielle Kleidung:**

Für Offizielle und Kämpfer ist die offizielle Kleidung vorgeschrieben. Wer gegen dies Vorschrift verstößt, kann durch die Kampfrichterkommission ausgeschlossen werden.

Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen.

Die Wettkämpfer tragen einen weißen Gi.

Ein Kämpfer trägt einen roten, der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen circa 5 Zentimeter breit sein und so lang, dass die Enden auf jeder Seite neben dem Knoten noch fünfzehn Zentimeter lang frei hängen. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.

Die Jacke muss mindestens die Hüften bedecken, darf aber nicht mehr als 3/4 der Oberschenkel bedecken. Die Unterarme müssen durch die Ärmel der Jacke mindestens bis zur Hälfte bedeckt sein. Die Ärmel dürfen aber nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen. Die Bindebänder müssen geschlossen sein. Jacken ohne Bindebänder sind nicht erlaubt.

Die Hose muss mindestens 2/3 des Schienbeins bedecken, darf aber nur maximal bis zum Knöchel reichen. Hosenbeine dürfen nicht hochgekremgelt werden!

Vorgeschriebene Schutzausrüstung:

Faustschützer – für einen Kämpfer in rot, für den anderen in blau

Zahnschutz

Körperschutz (für alle Kämpfer) – plus Brustschutz für weibliche Kämpfer

Schienbeinschützer – für einen Kämpfer in rot, für den anderen in blau

Fußschützer – für einen Kämpfer in rot, für den anderen in blau

Jugendliche: zusätzlich Gesichtsmaske

Tiefschutz (Pflicht!)

Brillen sind verboten, weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Kämpfers getragen werden.

Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.

Der Obmann ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. vor jeder Runde sicher zu stellen, dass die Kämpfer nur zugelassene Ausrüstung tragen.

Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

Ein Kämpfer, der mit unangemessener Bekleidung die Kampffläche betritt, wird nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.

30

### **Kampfgericht:**

Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN / Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN / Judges) und einem Obmann (KANSA / Match Supervisor).

Zu Beginn des 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.

Nach der offiziellen Verbeugung durch Wettkämpfer und Kampfrichter, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich ihm zu und alle verbeugen sich gemeinsam. Anschließend nehmen alle ihre Plätze ein.

Wechsel das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen – bis auf den Obmann – die gleiche Position wie vor dem Kampf ein, verbeugen sich voreinander und verlassen die Matte gemeinsam.

Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem, der ausgewechselt wird. Beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.

### **Kampfzeit:**

Die Kampfzeit für das Kumite beträgt bei:

Senioren, männlich	3 Minuten
Senioren, weiblich	2 Minuten
Kategorie unter 21, männlich	3 Minuten
Kategorie unter 21, weiblich	2 Minuten
Jugend & Junioren	2 Minuten

Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet hat und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.

Der Zeitnehmer signalisiert gut hörbar „noch 10 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Ende des Wettkampfes.

Zwischen den Kämpfen wird den Wettkämpfern eine für die Kampfzeit angemessene Zeitspanne zur Erholung und zum Wechseln der Ausrüstung zugestanden. Eine Ausnahme stellt hier die Trostrunde dar: hier wird dem Kämpfer – im Falle eines Farbwechsels – eine Zeitspanne von 5 Minuten zugestanden.

## **Wertungen:**

Beim Kumite wird eine Wertung erteilt, wenn eine Technik angemessen kontrolliert wird und den folgenden Kriterien gemäß in eine Zielregion ausgeführt wird:

Gute Form  
Sportliche Haltung  
Kraftvolle Ausführung  
Wachsamkeit (ZANSHIN)  
Gutes Timing  
Korrekte Distanz

Beim Kumite gibt es drei unterschiedliche Wertungen:

IPPON        3 Punkte  
WAZA-Ari    2 Punkte  
YUKO        1 Punkt

IPPON wird gewertet für:

Jodan-Fußtechniken (Gesicht, Kopf, Hals)

Jede Wertungstechnik am geworfenen, selbst gefallenen oder am Boden liegenden Gegner.

WAZA-Ari wird erteilt für:

Chudan-Fußtechniken (Bauch, Brust, Rücken, Seite).

YUKO wird erteilt für:

Chudan- oder Jodan-Tsuki – jede Fausttechnik zu einer der 7 Zielregionen (s.u.)

Chudan- oder Jodan-Uchi – jede Schlagtechnik zu einer der 7 Zielregionen (s.u.).

Die Angriffe sind beschränkt auf folgende Zielregionen:

Kopf  
Gesicht  
Hals  
Bauch  
Brust  
Rücken  
Seite

Fällt eine Wertungstechnik mit dem Schlussgong zusammen, ist sie gültig. Erfolgt eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, wird sie nicht gewertet und kann sogar bestraft werden.

Eine Technik, 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.

## **Technische Kriterien:**

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, die 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 Hautkampfrichter dem Wettkämpfer Zeit ein, um umgehend zu versuchen, eine Wertungstechnik anzubringen.

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

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

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

32

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

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 weiter an.

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

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.

Distanz bezieht sich auf den Punkt, an dem die abgeschlossene Technik im Ziel oder nahe dem Ziel gestoppt wird. Für Faust- und 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 für Jodan-Fußtechniken. Zudem ist die Wertungsdistanz auf 10 Zentimeter angehoben.

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.

Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals und Kehle sind eine Zielregion. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt!

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.

Der Schlussgong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, zu punkten – selbst dann nicht, 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 Matten verlassen. Strafen können auch dann noch verhängen werden, aber nur durch die Kampfrichterkommission, die Disziplinarkommission oder die juristische Kommission.

Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing“ nicht erfüllt und die korrekte Entscheidung lautet „keine Wertung“. 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.

Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinander folgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für jene erfolgreiche Technik erteilt, die den höchsten Punktebetrag hat, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden.

### **Entscheidungskriterien:**

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von 8 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.

Im Einzelwettkampf kann ein Kampf nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftskämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet.

Endet im Einzel ein Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte, fällt die Entscheidung durch eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, die jeweils ihre Stimme abgeben. Diese müssen sich dabei jeweils für einen der beiden Kämpfer entscheiden und dabei folgende Kriterien beachten:

- Haltung, Kampfgeist und Stärke, die der Wettkämpfer zeigt
- Taktische und technische Überlegenheit
- Anzahl der gestarteten Aktionen

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.

Für die 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 noch einmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.

## Verbotenes Verhalten:

Verbotenes Verhalten wird in zwei Kategorien unterteilt:

### Kategorie 1:

- Techniken mit übermäßigem Kontakt für die Zielregionen und Techniken mit Kontakt zu Kehle
- Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke und Spann
- Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht
- Gefährliche oder verbotene Wurftechniken

### Kategorie 2:

- Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung
- Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde
- Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI)
- Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben
- Passivität – ausbleibende Angriffsversuche (kann bei weniger als 10 Sekunden verbleibender Kampfzeit nicht erteilt werden)
- Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Wertungstechnik anzubringen
- Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beins den Gegner zu werfen
- Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird umgehend versucht, eine Wertungstechnik oder Wurf anzubringen.
- Techniken, die nicht kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe
- Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder Ellenbogen
- Sprechen oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette

Wettkampf-Karate ist ein Sport und deshalb sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Austrainierte erwachsene Kämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber Kopf, Gesicht, Hals, Gelenke und Leiste sind besonders verletzungsanfällig. Daher werden alle Techniken bestraft, die zu einer Verletzung führen, es sei denn, 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 angewendeten Technik eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. .Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettbewerb erforderlich.

Kontakt zum Gesicht – Senioren: Für Senioren-Wettkämpfe ist eine nicht verletzende, leichte, kontrollierte „Berührung“ zum Gesicht, Kopf und Hals (nicht: Kehle) erlaubt. Halten die Kampfrichter einen Kontakt für zu stark, aber sind die Siegerchancen 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.

Kontakt zum Gesicht – Jugend und Junioren: Für Jugend- und Juniorenwettkämpfe ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft, es sei denn, er wurde durch den Getroffenen selbst verschuldet (MUBOBI). Jodan-Fußtechniken dürfen ganz leicht berühren und dürfen dennoch gewertet werden. Alles, was über eine leichte Berührung hinausgeht, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, es sei denn, der Getroffene ist selbst verantwortliche (MUBOBI).

Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Kämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Verzögerung beim Urteil erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird zudem jegliche Versuch 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.

Vorangegangene Verletzungen können bei neuerlichem Kontakt zu unverhältnismäßigen Symptomen führen. Dies sollte der Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt mit einbeziehen. Vor Beginn eines Kampfes muss sich der Matten-Chef (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.

Wettkämpfer, die bei einem leichten Kontakt überreagieren, damit der Gegner bestraft wird, werden umgehend selbst bestraft.

Das Vortäuschen einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein ernsthafter Regelverstoß. Einem Wettkämpfer, der eine Verletzung vortäuscht, wird SHIKKAKU erteilt.

Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu übertreiben, ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten. Daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwere Fälle von Übertreiben können auch direkt mit HANSOKU bestraft werden.

Ein Wettkämpfer, der SHIKKAKU für das Vortäuschen einer Verletzung erhält, wird von der Kampffläche aus sofort an die medizinische Kommission 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 härtestes Strafen – bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.

Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich. Deshalb wird bereits bei leichtestem Kontakt verwarnt oder bestraft, es sei denn, der Getroffene hat ihn selbst verursacht.

Wurftechniken werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Fußfegetechniken (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 der Hand gehalten bzw. gefasst wird. Bei einem Wurf darf nur dann mit beiden Händen gefasst werden, wenn zuvor eine Fußtechnik des Gegners gefangen wurde.

Der Drehpunkt des Gegners 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 (Seio Nage, Kata Guruma etc.) sind ausdrücklich verboten. Dies gilt auch für Selbstfaller (Tomoe Nage, Sumi Gaeshi etc.). Es ist zudem verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen oder nach zu greifen, um ihm die Beine weg zu ziehen. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheidet der 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.

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

JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderen 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.

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.

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.

Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder die Kampffläche verlässt, statt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwarnet oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben nach 10 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 10 Sekunden zu kämpfen, wird direkt HASOKU 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 dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

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

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.

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**

wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt

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

HANSOKU ist die Disqualifikation als Strafe für einen ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf 8 Punkte gesetzt und der des Gegners auf 0.

SHIKKAKU 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 die 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 Verhaltensweisen die Regeln oder den Geist des Turniers verletzen. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf 8 Punkte gesetzt und der des Gegners auf 0.

#### **Erklärung:**

Es gibt 3 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.

Es gibt zwei verschiedene Level von Strafen:

HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren – von dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder von dem gesamten Turnier (SHIKKAKU), möglicherweise gefolgt von einer längeren Sperre.

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

Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer höheren Verwarnung oder Strafe führen.

38

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

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

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.

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.

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

SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer 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 oder 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.

SHIKKAKU muss öffentlich bekannt gegeben werden.

### **Verletzungen und Unfälle im Wettkampf:**

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.

Verletzen sich zwei Kämpfer 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 Einzelwettbewerb wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden. Im Mannschaftswettbewerb 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.

Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettbewerb nicht noch einmal antreten.

Ein Kämpfer, der verletzt wurde und den Kampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Genehmigung des Arztes nicht noch einmal im Wettkampf antreten. Wird er verletzt, kann er eine zweite Runde durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird dann aber aus allen weiteren Kumite-Wettbewerben des Turniers zurückgezogen.

Wird der Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt. Nur der Arzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.

Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür 3 Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob mehr Zeit eingeräumt wird.

Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von 10 Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer die 10-Sekunden-Uhr zu starten, indem er pfeift und den Arm hebt und dann den Arzt ruft. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Hauptkampfrichter den Arm wieder hebt. In allen Fällen, in denen die 10-Sekunden-Uhr gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die 10-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden.

**Erklärung:**

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.

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, weiter zu kämpfen.

Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt“.

Solange der verletzte Kämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.

Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.

Wird die 10-Sekunden-Regel angewandt, stoppt ein eigens zu diesem Zweck benannter Zeitnehmer die Uhr. Ein Warnsignal ertönt nach 7 Sekunden, gefolgt vom Schluss-Signal nach 10 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.

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

40

Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden ggf. erteilte Wertungen gestrichen und der Punktestand des Gegners auf 8 Punkte gesetzt.

### **Offizieller Protest:**

Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen. Scheint eine Kampfrichterentscheidung regelwidrig zu sein, ist nur der Präsident des Nationalverbandes oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.

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).

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 fasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.

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.

Der Beschwerdeführer muss das vorgesehene Protest-Entgelt entrichten und dieses zusammen mit dem Protest beim Mitglied der Berufungsjury hinterlegen.

Die Berufungsjury besteht aus 3 erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die Kampfrichterkommission sollte außerdem 3 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.

Das Jurymitglied, das 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.

Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, dann der Betreuer direkt den Matten-Chef informieren. Der Matten-Chef informiert dann den Hauptkampfrichter.

### **Hauptkampfrichter:**

Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) hat folgende Rechte und Pflichten:

- Leitung des Kampfes, einschließlich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes
- Erteilung von Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter
- Unterbrechung des Kampfes, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird
- Unterbrechung des Kampfes, wenn – nach seiner Meinung – eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten
- Unterbrechung des Kampfes, wenn 2 oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder ein JOGAI anzeigen
- Anzeigen von Fouls (einschließlich JOGAI) und Abfragung der Zustimmung der Seitenkampfrichter
- Abfragen der Unterstützung der Seitenkampfrichter, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken
- Zusammenrufen der Seitenkampfrichter zu einer Besprechung (SHUGO), um SHIKKAKU zu empfehlen
- Erklärung der jeweiligen Entscheidung gegenüber dem Matten-Chef, der Kampfrichterkommission und der Berufungsjury – falls erforderlich
- Aussprechen der Verwarnungen und Strafen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter
- Ansetzung und Eröffnung eines Entscheidungskampfes, falls dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist
- Durchführung einer Abstimmung mit den Seitenkampfrichtern bei Abgabe der eigenen Stimme und Bekanntgabe des Ergebnisses
- Auflösung unentschiedener Situationen
- Bekanntgabe des Siegers
- Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung
- Erteilung aller Kommandos und Bekanntgaben

### **Seitenkampfrichter:**

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

- Selbständiges Anzeigen von Punkten und JOGAI
- Abgabe des Urteils zu Verwarnungen oder Strafen, die der Hauptkampfrichter anzeigt
- Ausüben des Stimmrechtes bei jeder Entscheidung

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

- Wenn sie eine Wertung sehen
- Wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat (JOGAI)
- Wenn sie der Hauptkampfrichter auffordert, ihre Meinung über ein Foul abzugeben

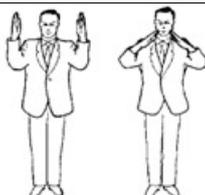
## Anhang Gestik, Flaggenzeichen und Kommandos:



### **SHOMEN-NI-REI**

#### **bow to the front of the dojo**

*Der Referee streckt seine Arme mit den offenen Handflächen nach vorne*



### **OTOGAI-NI-REI**

#### **bow to each other**

*Der Referee gibt den Kämpfern das Zeichen, sich voreinander zu verbeugen*



### **SHOBU HAJIME**

#### **Start of the match or bout**

*Der Referee gibt das Kommando zum Beginnen – danach tritt er einen Schritt zurück*



### **YAME**

#### **Stop**

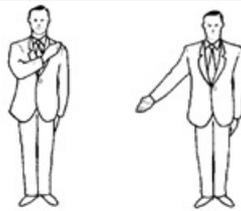
*Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der Referee eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm*



### **TSUZUKETE HAJIME**

#### **Fight on / Resume fighting**

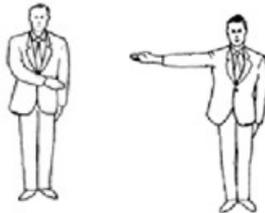
*Der Referee steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.*



### **YUKO (1 PUNKT)**

**Yuko: 1 point**

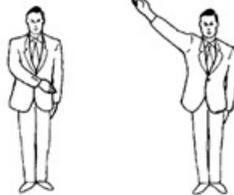
*Der Referee streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.*



### **WAZA-ARI (2 PUNKTE)**

**Waza ari: 2 points**

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



### **IPPON (3 PUNKTE)**

**Ippon: 3 points**

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



### **RÜCKNAHME DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG**

**Withdrawal of the last decision**

*Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der Referee 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*



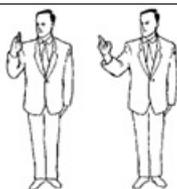
### VERGEHEN KATEGORIE 1 – Verwarnung Chukoku Offense category 1 – Warning Chukoku

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

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

#### Mögliche Vergehen:

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 (Würfe über Hüfthöhe, Fassen unterhalb der Taille, Selbstopferungswürfe; erlaubt sind konventionelle Karate-Würfe und -Feger)
- Das Level der Verwarnung oder Strafe richtet sich nach dem Grad der Beeinträchtigung der Siegchancen durch das Foul.



### VERGEHEN KATEGORIE 2 – Verwarnung Chukoku Offense category 1 – Warning Chukoku

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

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

#### Mögliche Vergehen:

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung (min. direkt Hansoku-Chui)
2. Verlassen der Kampffläche (Jogai) (in den letzten 10 Sekunden direkt Hansoku-Chui)
3. Selbstgefährdung oder Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung (Mubobi).  
Nur bei Treffer oder Verletzung zu ahnden.
4. Kampfvermeiden (in den letzten 10 Sekunden direkt Hansoku-Chui)
5. Fassen, Klammern, Ziehen, Drücken, Brust-an-Brust-Stehen ohne den Versuch innerhalb von 2 Sekunden eine Technik oder einen Wurf auszuführen (in den letzten 10 Sekunden direkt Hansoku-Chui)
6. Unkontrollierte Angriffe (wenn sie nicht treffen)
7. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, Knie oder Ellenbogen
8. Sprechen, Missachten der Befehle des Kampfrichters, Verletzungen der Etikette
9. Passivität



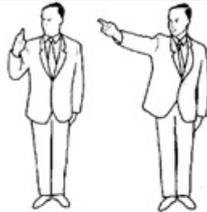
**KEIKOKU („Verwarnung“)**  
**warning**

*Der Referee 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“)**  
**warning before disqualification**

*Der Referee zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.*



**HANSOKU („Disqualifikation“)**  
**disqualification**

*Der Referee 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**  
**passivity**

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



**TORIMASEN („Keine Wertung, Verwarnung oder Strafe“)**  
**no rating, warning or penalty**

*Der Referee kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Abwärtsbewegung mit nach unten gerichteten Handflächen.*



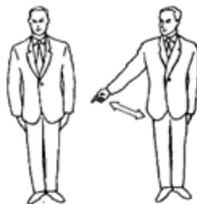
**ÜBERMÄSSIGER KONTAKT**  
**excessive contact**

*Der Referee zeigt einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.*



**VORTÄUSCHEN ODER ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG**  
**feigning or exaggerating an injury**

*Der Referee hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.*



**JOGAI („Verlassen der Kampffläche“)**  
**leaving the combat area**

*Der Referee zeigt ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.*



**MUBOBI (Selbstgefährdung)  
self-endangerment**

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



**KAMPFVERMEIDEN  
combat avoidance**

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



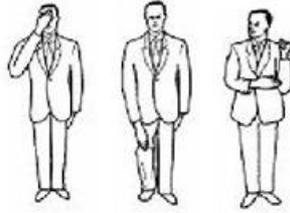
**DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH,  
INNERHALB VON 2 SEKUNDEN EINE TECHNIK ANZUBRINGEN  
Push, grab or stand chest to chest without attempt to apply a technique within 2  
seconds**

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



**GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE  
Dangerous and uncontrolled attacks**

*Der Referee führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.*



**VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER  
ELLBOGEN**

**Fake attacks with the head, knees or elbow**

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



**SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES  
VERHALTEN**

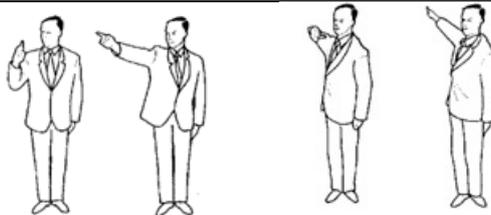
**Talking to or inciting the opponent and rude behavior**

*Der Referee legt den Zeigefinger auf den Mund, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.*



**SHUGO („Zusammenrufen der Kampfrichter“)  
calling the judges together**

*Der Referee ruft die Seitenkampfrichter nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.*



**SHIKKAKU (Disqualifikation vom TURNIER)  
disqualification from the tournament**

*Der Referee 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.*



**KIKEN („Aufgabe“)**  
**giving up**

*Der Referee zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.*



**HIKIWAKE („Unentschieden“)**  
**draw**

*Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der Referee die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.*

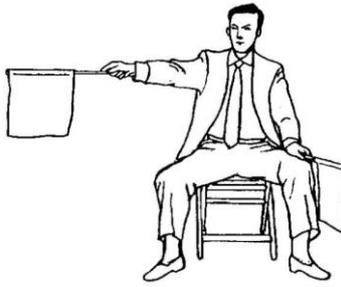


**NO KACHI (SIEG)**  
**victory**

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



**YUKO (1 PUNKT)**  
**Yuko: 1 point**



**WAZA-ARI (2 PUNKTE)**  
Waza ari: 2 points



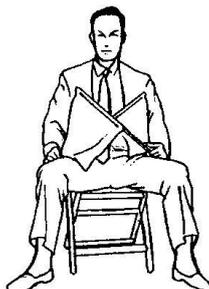
**IPPON (3 PUNKTE)**  
Ippon: 3 points



**FOUL**

**Verwarnung bei einem Foul.**

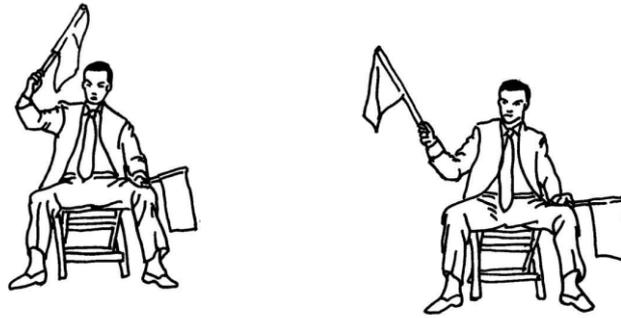
*Die entsprechende Flagge wird eingerollt und gekreuzt, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2*



**VERGEHEN KATEGORIE 1**

**Offense category 1**

*Die Flaggen werden mit gestreckten Armen gekreuzt.*



**VERGEHEN KATEGORIE 2**  
**Offense category 2**

*Der Seitenkampfrichter hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.*



**JOGAI („Verlassen der Kampffläche“)**  
**leaving the combat area**  
*Mit der Flagge auf den Boden klopfen.*



**KEIKOKU („Verwarnung“)**  
**warning**



**HANSOKU CHUI („Verwarnung vor einer Disqualifikation“)**  
**warning before disqualification**



**HANSOKU („Disqualifikation“)**  
**disqualification**

52



**PASSIVITÄT**  
**passivity**

*Die Flaggen werden vor der Brust umeinander gekreist.*



**MIENAI (nichts gesehen)**  
**didn't see anything**



**AIUCHI (unentschieden – keine Punktevergabe)**  
**draw – no points awarded**



**FUNJUBUN (keine wertbare Technik)  
not a valuable technique**

AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt 3 Punkte	Der Hauptkampfrichter hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der Hauptkampfrichter hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) WAZA ARI	Rot (Blau) bekommt 2 Punkte	Der Hauptkampfrichter hebt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
AKA (AO) YUKO	Rot (Blau) bekommt 1 Punkt	Der Hauptkampfrichter hebt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
ATENAI YO NI	Verwarnung für Kontakt	
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	10 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der Hauptkampfrichter verkündet „ATOSHI BARAKU“.
CHUKOKU	Verwarnung	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an.
ENCHOSEN	Verlängerung des Kampfes	
HANSOKU	Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der 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.
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANTEI	Abstimmung	Der Hauptkampfrichter fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die Seitenkampfrichter ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der Hauptkampfrichter gleichzeitig durch Heben des Arms. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorn gerichtet.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, das nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den Seitenkampfrichtern ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
KEIKOKU	Verwarnung	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.
KIKEN	Aufgabe	Der Hauptkampfrichter zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers.
MAKE	Niederlage	
MOTO NO ICHI	Ausgangsposition	Wettkämpfer und Hauptkampfrichter nehmen ihre Wettkampfposition wieder ein.

MUBOBI	Selbstgefährdung	Der Hauptkampfrichter berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den Seitenkampfrichtern anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
NUKETA	Technik vorbei	
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der Hauptkampfrichter zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
SHINPAN	Urteil, Schiedsrichter	
SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück.
SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.
SHUSHIN	Hauptkampfrichter	
TSUZUKETE	Kämpft weiter	Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung.
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter- fangt an	Der Hauptkampfrichter steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „TSUZUKETE“ 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.
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der Hauptkampfrichter eine schneidende Bewegung mit dem Arm.

Gestik und Flaggensignale:

Kommandos und Gestik des Hauptkampfrichters

	Rücknahme der letzten Entscheidung	Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der Hauptkampfrichter zum betreffenden Kämpfer und 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.
	Vergehen Kategorie 1 (ohne zusätzliches Signal für CHUKOKU)	Der Hauptkampfrichter kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass sich die Handflächen berühren.
	Vergehen Kategorie 2 (ohne zusätzliches Signal für CHUKOKU)	Der Hauptkampfrichter zeigt mit gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.
	Passivität	Der Hauptkampfrichter rotiert die Fäuste vor der Brust untereinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.
	Übermäßiger Kontakt	Der Hauptkampfrichter zeigt den Seitenkampfrichtern einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen der Kategorie 1 an.

	Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung	Der Hauptkampfrichter hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.
	Kampfvermeiden	Der Hauptkampfrichter macht eine kreisende Bewegung mit nach unten gerichtetem Zeigefinger, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.
	Drücken, fassen oder Brust an Brust stehen, ohne den Versuch, umgehend eine Technik oder einen Wurf anzubringen	Der Hauptkampfrichter hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen
	Gefährliche und unkontrollierte Angriffe	Der Hauptkampfrichter führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen in der Kategorie 2 anzuzeigen.
	Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder Ellenbogen	Der Hauptkampfrichter berührt mit der offenen Hand seine Stirn, sein Knie oder seinen Ellenbogen, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.
	Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners und unhöfliches Verhalten	Der Hauptkampfrichter legt den Zeigefinger auf den Mund, um den Seitenkampfrichtern ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.
HANSOKU	Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel aufwärts auf den betreffenden Wettkämpfer. Dann ernennt er den Gegner zum Sieger.
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.
HIKIWAKE	Unentschieden	Nur für Teamwettbewerbe: wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der Hauptkampfrichter die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.
IPPON	3 Punkte	Der Hauptkampfrichter streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche	Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den Seitenkampfrichtern ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
KEIKOKU	Verwarnung	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.
KIKEN	Aufgabe	Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der Hauptkampfrichter berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um den Seitenkampfrichtern zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

NO KACHI	Sieg	Nach Kampfende verkündet der Hauptkampfrichter „AKA (AO) NO KACHI“ und hebt den Arm im 45°-Winkel zur Seite des Siegers.
OTAGAI-NI-REI		Der Hauptkampfrichter zeigt den Kämpfern an, sich voreinander zu verbeugen.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Fläche	Der Hauptkampfrichter zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
SHOBU HAJIME	Fangt an zu kämpfen!	Nach dem Kommando tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück.
SHOMEN-NI-REI		Der Hauptkampfrichter streckt die Arme nach vorne, Handflächen vorwärts gerichtet.
SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter nach Ende des Kampfes / der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter! Fangt an!	Der Hauptkampfrichter steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „TSUZUKETE“ 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.
WAZA ARI	2 Punkte	Der Hauptkampfrichter streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
YAME	Stopp! Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes	Während des Kommandos macht der Hauptkampfrichter eine einschneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
YUKO	1 Punkt	Der Hauptkampfrichter streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

# ERWEITERTER FREIKAMPF

## Allgemeines:

Der erweiterte Freikampf ist vergleichbar mit Semikontakt – Point Fighting. Zusätzlich sind hier jedoch Würfe und Bodenhaltegriffe erlaubt.

Anders als bei Schlag- und Tritt-Techniken wird der Kampf nicht unterbrochen, wenn ein Partner den anderen während des Kampfes fasst. Jedoch sind jetzt keine Schlag- und Tritt-Techniken mehr erlaubt.

Wird nicht unmittelbar einer der beiden Kämpfer zu Boden gebracht, wird der Kampf unterbrochen.

Wird der Gegner zu Boden gebracht, wird der Kampf entweder nach einem angedeuteten Schlag oder nach einem Bodenhaltegriff unterbrochen und die Wertung abgegeben.

## Schutzausrüstung:

Kopfschutz

Mundschutz

Handschutz - offen

Tiefschutz

Fußschützer

Schienbeinschützer

Mädchen / Frauen auch Brustschutz

Das Tragen von Brillen ist verboten!

Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

## Kampfzeit:

Die Kampfzeit beträgt 3 Minuten bei Erwachsenen und 2 Minuten bei Kindern.

Der Kampf wird bei 10 Punkten Vorsprung vorzeitig beendet.

Bei Punktegleichstand wird der Kampf 1 Minute verlängert.

Ist danach immer noch Punktegleichstand, kommt es erneut zu einer Verlängerung. Hier entscheidet der erste Punkt. Bleibt dieser aus, wird die Verlängerung nach 1 Minute beendet.

Bei Kindern und Jugendlichen entscheiden bei Punktegleichstand die Kampfrichter.

Bei Erwachsenen entscheidet der Bruchtest (Bretter oder Ytong-Steine). Bei erneutem Gleichstand entscheiden die Kampfrichter.

## Wertung:

Handtechniken: 1 Punkt

Fußtechniken: 1 Punkt

Bodenhaltegriffe: 2 Punkte

### **Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter:**

Es gibt einen Hauptkampfrichter und zwei Seitenkampfrichter.

Die beiden Seitenkampfrichter stehen an den Ecken der Kampffläche links und rechts vom Schreibertisch. Der Hauptkampfrichter steht an der anderen Seite der Kampffläche mit dem Gesicht zum Schreibertisch.

Sieht der Hauptkampfrichter einen Treffer, unterbricht er den Kampf und fordert die Wertung der Seitenkampfrichter ein.

Sieht ein Seitenkampfrichter einen Punkt, zeigt er deutlich die Wertung. Daraufhin unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und fordert die jeweilige Wertung ein.

Die Punkte werden nur bei einer Mehrheitsentscheidung vergeben.

### **Erlaubte Techniken:**

Hand:

- gerade Faust
- Haken
- Faustrücken
- Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein:

- Vorwärtsfußtritt
- seitlicher Kick
- Rund-Kick, Rückwärtskick
- Diagonalkick
- gedrehte Kicks
- Fuß-Feger

Würfe und Gegenwürfe

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

### **Verbotene Techniken:**

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Gesprungene Kicks

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

### **Erlaubte Trefferflächen**

Kopf:

- vorne
- seitlich
- oben

Körper:

- vorne
- seitlich

Gesicht:

- erst ab 16 Jahren!

## **Verbotene Trefferflächen**

- Hals
- Schädeldecke
- Genick
- Rücken
- unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahre: Gesicht

## **Verwarnungen und Strafen:**

Verwarnungen und Strafen gibt es für:

- unsportliches Verhalten
- zu harten Kontakt
- MUBOBI (Selbstgefährdung)
- Finger- und Zehenhebel
- unerlaubte Techniken
- Sprechen während des Kampfes
- verbales Angreifen des Schiedsrichters
- disziplineloses Verhalten des Coaches
- defensives Verhalten
- Wegdrehen
- absichtliches Verlassen der Kampffläche
- Verletzung des Gegners
- Simulation einer Verletzung

1. Verwarnung: 1 Punkt für den Gegner
2. Verwarnung: 2 Punkte für den Gegner
3. Verwarnung: Disqualifikation

## **Verletzungen:**

Bei Verletzungen wird der Kampf vom Hauptkampfrichter unterbrochen.

Danach klärt der Hauptkampfrichter mit den Seitenrichtern, ob es sich um ein Vergehen gehandelt hat oder nicht.

Bei Verletzungen entscheidet nicht der Hauptkampfrichter, sondern ausschließlich der Arzt / Sanitäter, ob weiter gekämpft werden kann oder nicht.

Falls dieser sein o.k. gibt, hat der Kämpfer 10 Sekunden Zeit, um weiter zu kämpfen.

Wenn der Kampf auf Grund einer Verletzung durch ein Vergehen zu Ende ist, wird der unschuldige Kämpfer zum Sieger erklärt.

Im Falle eines Zusammenstoßes gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktezahl, bei Gleichstand der Unverletzte.

Selbstverständlich kann der Kämpfer auch jederzeit von sich aus den Kampf aufgeben.

## Die wichtigsten Schiedsrichterkommandos:

### HAJIME

zu Beginn des Kampfes, oder wenn der Kampf nach MATTE fortgesetzt werden soll

### MATTE

Der Kampf wird in folgenden Situationen unterbrochen:

- einer oder beide Kämpfer haben die Kampffläche verlassen
- einer oder beide Kämpfer erhalten einen Strafpunkt
- einer oder beide Kämpfer sind verletzt
- ein Kämpfer kann bei Hebeltechniken nicht selbständig abklopfen
- Festhaltezeit ist abgelaufen
- um eine Kampfrichterentscheidung bekannt zu geben
- am Kampffende

61

### SONOMAMA

Mit diesem Kommando werden die Kämpfer kurz gestoppt. Sie dürfen sich nicht bewegen. Sobald der Kampf wieder frei gegeben wird, kämpfen sie aus genau der gleichen Position weiter, in der sie waren, als das Kommando SONOMAMA gegeben wurde.

Das Kommando wird in folgenden Situationen gegeben:

- um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung zu geben
- um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe zu geben
- weil der Hauptkampfrichter es für nötig erachtet

### YOSHI

Das Kommando erfolgt, um die Kämpfer – nachdem sie mit SONOMAMA gestoppt wurden – wieder weiterkämpfen zu lassen.

### FUSEN GACHI

Sieg durch Nichterscheinen

### KIKEN GACHI

Sieg durch Aufgabe

# RUMBLE

62

## **Allgemeines:**

Rumble ist ein spielerisches Wettkampfspiel für Kinder ab 4 Jahren, die noch nicht kämpfen. Spielerisch sollen die Kinder lernen, Hemmschwellen vor dem Kontakt mit dem Gegner zu überwinden und durch Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Einfallsreichtum ans Ziel zu kommen. Gleichzeitig sollen sie an Wettkämpfe herangeführt werden und Siegerwillen und Fairness entwickeln.

## **Einteilung:**

Jungen und Mädchen starten gemeinsam. Es findet keine Unterteilung nach Graduierung statt, sondern nur nach Alter.

## **Schutzrüstung:**

Schutzrüstung ist nicht vorgeschrieben. Kopfschutz – auch mit Maske – ist erlaubt.

## **Kleidung:**

Jeder Wettkämpfer trägt einen Gi oder die zu seiner Sportart gehörende Trainingsbekleidung mit Budo-Gürtel.

## **Ablauf:**

Die Wettstreiter werden einzeln aufgerufen. Der Erste stellt sich rechts, der Zweite links vom Kampfrichter aus gesehen hin.

An ihren Gürteln steckt an beiden Seiten und hinten je ein 40 cm langes Band.

Auf das Kommando des Kampfrichters erfolgt der Gruß.

Auf das Kommando des Schiedsrichters hin, versuchen nun die Wettstreiter, sich gegenseitig die Bänder weg zu ziehen und mit gestrecktem Arm in die Höhe zu halten.

Sobald ein Wettstreiter ein Band in die Höhe hält, unterbricht der Kampfrichter den Wettstreit und die Wettstreiter gehen zurück zur Startposition. Jetzt vergibt der Kampfrichter die Punkte.

## **VARIANTE:**

Die Kämpfer können auch alle gleichzeitig – jeder gegen jeden – im K.O.-System starten, bis nur noch 3 übrig sind. Diese 3 Kinder kämpfen weiter um den 1., 2. und 3. Platz.

Bei dieser Variante hat jeder Kämpfer nur 1 Band.

Der Ausrichter entscheidet spätestens am Turniertag, welche Variante gewählt wird.

## **Kampfzeit:**

Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten.

Bei Punktegleichstand kommt es zu einer Verlängerung. Hier entscheidet der erste Punkt.

Bleibt dieser aus, wird die Verlängerung nach einer Minute beendet.

Bei Punktegleichstand nach der Verlängerung entscheidet der Kampfrichter.

**Vorzeitiges Kampfende:**

Wurden einem Kämpfer alle 3 Bänder wertungskonform gezogen, wird der Kampf vorzeitig beendet.

**Wertung:**

Jedes gezogene Band: 1 Punkt

Bei gleichzeitigem Ziehen der Bänder werden keine Punkte vergeben und das Band wieder zurückgehängt.

**Verbotene Aktionen:**

Festhalten des Gegners

Umklammern des Gegners

Umstoßen des Gegners

Umwerfen / Fegen des Gegners

Anwenden von Techniken

Festhalten der eigenen Bänder

Sich fallen lassen

Wegrennen

**Verwarnungen und Strafen:**

Ermahnungen gibt es für jede verbotene Aktion.

Bei dreimaliger Ermahnung kann der Kampfrichter eine Verwarnung aussprechen.

Bei einer Verwarnung wird dem Wettstreiter ein Band abgenommen.

# Inhaltsverzeichnis

64

<b>Allgemeine Regeln</b>	<b>Seite 3</b>
<b>Formen</b>	<b>Seite 6</b>
<b>Selbstverteidigung</b>	<b>Seite 7</b>
<b>Duo-System</b>	<b>Seite 9</b>
<b>Bruchtest</b>	<b>Seite 11</b>
<b>Pointfighting</b>	<b>Seite 12</b>
<b>Continuous Fighting</b>	<b>Seite 17</b>
<b>Vollkontakt</b>	<b>Seite 21</b>
<b>Grappling</b>	<b>Seite 25</b>
<b>Kumite</b>	<b>Seite 29</b>
<b>Erweiterter Freikampf</b>	<b>Seite 58</b>
<b>Rumble</b>	<b>Seite 62</b>