SKIEF

Shotokan Karate-do International
European Federation

Shotokan Karate-do International European Federation Turnierreglement

Inhaltsverzeichnis

Revisionen 3
Allgemeine Regeln ... 4
Artikel 1 Wettkampffläche ... 4
Artikel 2 Offizielle Kleiderordnung ... 5
Artikel 3 Organisation von Turnieren ... 6
Artikel 4 Das Schiedsrichtergremium ... 7
Artikel 5 Coaches ... 8
Kumite Regeln 9
Artikel 6 Organisation von Kumite Turnieren ... 9
Artikel 7 Dauer eines Wettkampfes ... 9
Artikel 8 Punktevergabe ... 10
Artikel 9 Entscheidungskriterien ... 11
Artikel 10 Verbotenes Verhalten ... 13
Artikel 11 Strafen ... 14
Artikel 12 Verletzungen und Unfälle an Turnieren ... 14
Artikel 13 Offizieller Einsprachen ... 15
Artikel 14 Befugnisse und Pflichten ... 16
Artikel 15 Beginn, Stopp und Ende von Wettkämpfen ... 17
Yakusoku Kumite Regeln ... 19
Artikel 16 Organisation der Yakusoku Kumite Turniere ... 19
Artikel 17 KIHON IPPON Kumite ... 19
Artikel 18 JIYU IPPON Kumite ... 20
Kata-Regeln ... 21
Artikel 19 Organisation von Kata Turnieren ... 21
Artikel 20 Kriterien für die Entscheidung ... 21
Artikel 21 KO-HAKU Wettbewerbe ... 22
Artikel 22 Punkt-System ... 23
Schiedsrichter Training und Lizenzierungssystem ... 24
Artikel 23 SKIEF Schiedsrichterlizenzen ... 24
Artikel 24 Organisation der Schiedsrichterausbildung ... 24
Artikel 25 Schiedsrichter Lizenzprüfungen ... 25
Artikel 26 Disziplinarmassnahmen ... 25
Schlussbestimmungen ... 26
Artikel 27 Gültigkeit ... 26
Artikel 28 Änderungen ... 26

Anhang I Hansoku, Jogai, Mubobi 27
Anhang II Terminologie und Gesten 28
Anhang III Richtregeln für Kumite 30
Anhang IV Richtregeln für Yakusoku Kumite 33
Anhang V Kata 34
Anhang VI Richtregeln für Kata 35
Anhang VII Gesten 37
Anhang VIII Shomen 43

SKIEF Referee Committee
Version 2. 1 / 18. Februar 2019
Übersetzung durch Gitte Björn / Fabienne Sarbach, SKISF
13. Dezember 2022

Im Zweifelsfall gilt immer die englische Originalversion des Dokumentes.
Im Dokument wird der besseren Lesbarkeit halber die männliche Form verwendet. Sämtliche Formulierungen gelten jedoch gleichermassen für alle Geschlechter.

Revisionen

Version	Revisionen	Kapitel	Datum
2.1	"Match Area Controller" ersetzt durch KOTO CHO "Ombudsmann" durch KANSA ersetzt "Schiedsrichter" durch SHUSHIN ersetzt "Nebenschiedsrichter" durch FUKUSHIN ersetzt	Gesamtes Dokument	18. Februar 2019
	Änderung der Kleiderordnung für Schiedsrichter	2.3	
	Klarstellung zur Anzahl erlaubter Teammitglieder im Team Kumite	6.2	
	Klarstellung zur Dauer von Kumite Wettkämpfen und ENCHOSEN	7.1, 9.3	
	Zusätzliches verbotenes Verhalten	10.15, 20.2	
	Klarstellung zur Verhängung von Strafen und Vergabe von Punkten	11.1, 11.3	
	Weitere Erklärungen zu offiziellen Einsprachen	13.2	
	YAKUSOKU Kumite besteht aus KIHON IPPON Kumite und JIYU IPPON Kumite	16, IV	
	Klarstellung zu Kata KO-HAKU System, Halbfinale und Finale	19.2, 19.3	
	Klarstellung zur Disqualifikation in Kata	20.3, VI	
	Gebühren zur Teilnahme am Schiedsrichterkurs (ohne Prüfung)	24.2	
	Begrenzung der Anzahl der Prüfungsversuche pro Jahr	25.5	
	KEIKOKU ist eine Verwarnung ohne Strafe	Ⅱ	
	Anhang VII hinzugefügt, Anhang VIII hinzugefügt	VII, VIII	

Allgemeine Regeln

Artikel 1 Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche muss flach und ohne Gefahrenquellen sein.

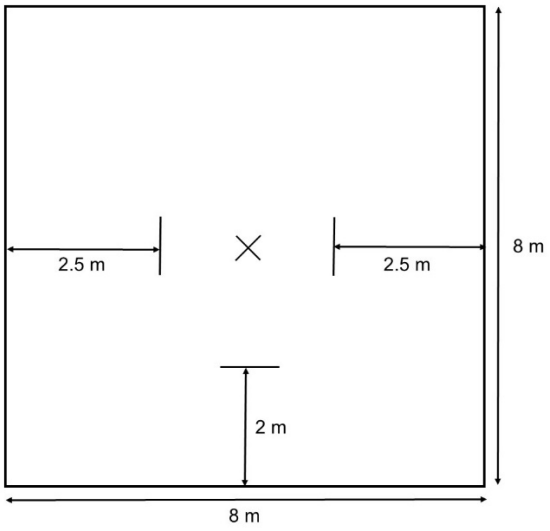
2. Die Wettkampffläche muss quadratisch sein und misst acht mal acht Meter (vom äusseren Rand gemessen) mit mindestens einem zusätzlichen Meter auf jeder Seite als Sicherheitsbereich. Die Fläche kann bis zu einer maximalen Höhe von einem Meter über dem Boden erhöht werden. Die erhöhte Plattform muss mindestens zwölf mal zwölf Meter gross sein, um sowohl die Wettkampffläche als auch den Sicherheitsbereich einzuschliessen.

3. Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Pfeiler usw. innerhalb eines Meters von der äusseren Begrenzung des Sicherheitsbereichs befinden.

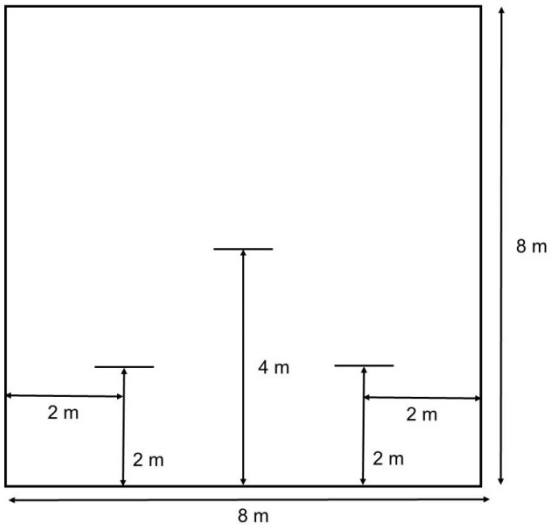
4. Matten sollen eine rutschfeste Unterseite und eine Oberfläche mit geringem Reibungskoeffizienten haben. Sie dürfen nicht so dick wie Judomatten sein, da Judomatten Karate Bewegungen behindern. Der SHUSHIN muss sicherstellen, dass sich die Mattenmodule während des Wettkampfes nicht auseinander bewegen, da Lücken Verletzungen verursachen und somit eine Gefahr darstellen.

5. Die Wettkampffläche muss wie folgt gekennzeichnet sein, um die Positionen der Wettkämpfer / SHUSHIN zu markieren:

Kumite:



Kata:



6. Die FUKUSHIN sitzen im Sicherheitsbereich.

7. Der KANSA sitzt ausserhalb des Sicherheitsbereichs, hinter dem SHUSHIN auf dessen rechter Seite.

8. Der Punkte Überwacher sitzt am offiziellen Schiedsrichtertisch zwischen dem Punktezähler und dem Zeitnehmer.

Artikel 2 Offizielle Kleiderordnung

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, Wettkämpfer und ihre Coaches halten sich an die offizielle Kleiderordnung wie folgt definiert.

2. Die Schiedsrichterkommission kann jeden Funktionär oder Wettkämpfer, der diese Regeln nicht einhält, vom Wettkampf ausschliessen und von der Wettkampffläche verbannen.

3. Kleiderordnung für KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN und FUKUSHIN:
   a. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN und FUKUSHIN tragen die von der Schiedsrichterkommission vorgeschriebene offizielle Uniform. Die offizielle Uniform muss an allen Turnieren und Schiedsrichterkursen getragen werden. Es dürfen keine Schmuckstücke, Uhren und Mobiltelefone (am Gürtel befestigt) getragen werden.
   b. Die offizielle Uniform besteht aus:
      - Einem marineblauen Blazer mit dem offiziellen SKIEF Schiedsrichterabzeichen (für internationale Wettkämpfe)
      - Einem weissen Hemd mit kurzen oder langen Ärmeln (Entscheidung und Kommunikation durch das Organisationskomitee des Turniers)
      - Einer offiziellen Krawatte, ohne Krawattenclip
      - Unifarbene, graue Hose ohne Umschlag
      - Weibliche Funktionäre dürfen eine Haarspange tragen

4. Kleiderordnung für Wettkämpfer
   a. Wettkämpfer, die ein Karate-Gi aus dünnem durchsichtigem Stoff tragen oder das Netzgewebe (Mesh) enthält, dürfen nicht antreten. Abgesehen vom persönlichen Namen (der vertikal in der unteren rechten Ecke der Karate-Gi Jacke über dem Herstelleretikett angebracht werden soll), sind einzig folgende Markierungen auf dem Karate-Gi erlaubt: ein SKIF Logo Abzeichen (entweder der Shotokan Tiger oder das vertikal geschriebene chinesische Schriftzeichen) und eine Nationalflagge auf der linken Brustseite. Befindet sich ein SKIF Logo oder das chinesische Schriftzeichen auf der linken Brustseite, kann die Nationalflagge auf dem linken Ärmel getragen werden. Zusätzlich darf das Etikett des Herstellers auf der rechten Seite des Saums der Karate-Gi Jacke sichtbar sein. Wenn das Logo des Herstellers an anderer Stelle angebracht ist (Brust, Schulter, oberer Rücken usw.), muss es kleiner als 5 x 5cm und mit weissem angenähtem Stoff abgedeckt sein (es ist nicht erlaubt, das Logo mit Klebeband/Tape abzudecken). Karate-Gi mit einem Logo oder einer Stickerei grösser als 5 x 5cm sind nicht erlaubt.
   b. Die vom Organisationskomitee des Turniers ausgegebene Identifikationsnummer muss auf dem Rücken getragen werden und am Karate-Gi oder vorzugsweise am Gürtel befestigt sein.
   c. Bei KO-HAKU Wettkämpfen muss einer der Wettkämpfer einen roten Gürtel über seinem eigenen Gürtel tragen.
   d. Die Jacke mit dem Gürtel getragen muss mindestens so lang sein, dass sie die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel von der Hüfte bis zu den Knien bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen unter der Karate-Gi-Jacke ein unifarbenes, weisses T-Shirt tragen.
   e. Die Jackenärmel dürfen nicht weiter als zur Linie des Handgelenks reichen und müssen mindestens die Hälfte des Unterarms bedecken. Jackenärmel dürfen nicht aufgerollt werden (nach innen oder aussen).

f. Die Hose darf die Fussknöchel nicht bedecken, muss aber lang genug sein, um mindestens zwei Drittel des Schienbeins zu bedecken und darf nicht aufgerollt werden (nach innen oder aussen).
g. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und auf eine Länge schneiden, die einen reibungslosen Ablauf des Wettkampfes nicht behindert. HACKIMAKI (Stirnbänder) sind nicht zulässig. Sollte der SHUSHIN die Haare eines Wettkämpfers für zu lang und / oder unsauber befinden, kann die Schiedsrichterkommission den Wettkämpfer vom Wettkampf ausschliessen.
h. Bei Kumite Wettkämpfen sind Haarspangen und auch Metallklips verboten. In Kata ist das Tragen von diskreten Haarspangen erlaubt.
i. Die Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und keinen Schmuck tragen (Uhren, Haaraccessoires, Ringe, Armbänder, Halsketten usw.).
j. Das Tragen von metallenen Zahnspangen ist erlaubt. Bei Kumite Wettkämpfen muss der Wettkämpfer jedoch in der Lage sein, den Mundschutz über der Zahnspange zu tragen. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für mögliche Verletzungen.
k. Bei Kumite Wettkämpfen ist folgende Schutzausrüstung obligatorisch: weisse Handschuhe und ein weisser oder transparenter Mundschutz. Tiefschütze sind erlaubt, aber nicht obligatorisch. Schienbeinschützer sind verboten. Weibliche Wettkämpfer dürfen zusätzlich einen Brustschutz unter dem Karate-Gi tragen. Alle Teile der Schutzausrüstung müssen von SKIF zugelassen sein.
l. Das Tragen einer Brille ist in Kumite verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
m. Weibliche Wettkämpfer, die ihre Haare aus religiösen Gründen bedecken müssen, dürfen ein schwarzes Kopftuch tragen. Der Nacken muss dabei jedoch immer unbedeckt bleiben. Athleten dürfen während des Wettkampfes keinen Turban oder ein Stirnband tragen. Für Athletinnen, die beabsichtigen, während des Wettkampfes ein Kopftuch zu tragen, muss die Genehmigung im Voraus bei der Schiedsrichterkommission während der Schiedsrichtersitzung eingeholt werden.
n. Der SHUSHIN muss die Verwendung von Bandagen, Polsterungen oder Stützen, welche wegen einer Verletzung getragen werden müssen, unter Berücksichtigung der Empfehlung des Turnierarztes genehmigen. Allerdings müssen die Wettkämpfer in der ersten Runde unversehrt sein – Kata und Kumite (keine Bandagen).
o. Wenn ein Wettkämpfer die Wettkampffläche unangemessen gekleidet betritt, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält eine Minute, um die Beanstandungen zu beheben.

5. Kleiderordnung für Coaches:
   a. Coaches müssen den offiziellen Trainingsanzug ihres Landes (Jacke & Hose) tragen.
   b. Kurze Hosen sind nicht erlaubt.

Artikel 3 Organisation der Wettkämpfe

1. Ein Karateturnier kann aus Kumite Wettbewerben und / oder Kata Wettbewerben bestehen.

2. In Einzelwettkämpfen darf kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden. Präsentiert sich ein Wettkämpfer anstelle eines Teammitglieds, wird dieser Wettkämpfer sowie das Teammitglied, welches sich hätte präsentieren sollen, disqualifiziert (SHIKKAKU).

3. Einzelne Wettkämpfer oder Teams, die sich nicht präsentieren, wenn sie aufgerufen werden, erhalten KIKEN (Verzicht auf ihr Recht zur Teilnahme) für diese Kategorie.

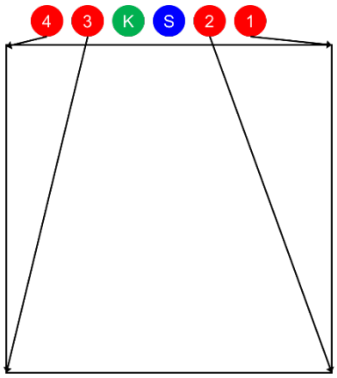
Artikel 4 Das Schiedsrichtergremium

1. Das Schiedsrichtergremium für jede Kategorie besteht aus einem SHUSHIN, vier FUKUSHIN und einem KANSA. Für Kata Finals kann das Gremium zwei zusätzliche FUKUSHIN ernennen.

2. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich mehrere Zeitnehmer, Aufrufer / Ansager, Protokollführer und Punkte Überwacher ernannt.

3. Zu Beginn einer Kategorie steht der SHUSHIN am äusseren Rand der Wettkampffläche. Die FUKUSHIN stehen links und rechts vom SHUSHIN. Auf der linken Seite befinden sich FUKUSHIN Nummer eins und zwei und auf der rechten Seite der KANSA und FUKUSHIN Nummer drei und vier.

4. Nach dem üblichen Austausch von Verbeugungen von Wettkämpfern und dem Schiedsrichtergremium macht der SHUSHIN einen Schritt zurück, die FUKUSHIN und der KANSA drehen sich nach innen und alle verneigen sich zueinander. Danach nimmt jeder seine Position ein.



5. Wird das gesamte Schiedsrichtergremium ausgetauscht, machen die abgehenden Schiedsrichter einen Schritt nach vorne, drehen sich um und stellen sich vor das ankommende Gremium. Sie verneigen sich voreinander auf Befehl des ankommenden SHUSHIN und verlassen in einer Reihe (alle in dieselbe Richtung blickend) die Wettkampffläche. Wenn einzelne FUKUSHIN ausgetauscht werden, geht der ankommende FUKUSHIN zum abgehenden FUKUSHIN, sie verbeugen sich voreinander und wechseln ihre Positionen.

6. Jedes Mitglied der Schiedsrichterkommission sowie der KOTO-CHO können während einer Kategorie alle oder einzelne Mitglieder des Schiedsrichtergremiums austauschen.

7. In Vorrunden (KOHAKU-System) müssen der SHUSHIN und FUKUSHIN aufstehen und einem anderen SHUSHIN / FUKUSHIN ihre Position überlassen, wenn ein Wettkämpfer aus dem eigenen Land antritt.

8. Während des Kata Finals bleiben der SHUSHIN und FUKUSHIN auch dann sitzen, wenn ein Wettkämpfer aus dem eigenen Land antritt.

Artikel 5 Coaches

1. Coaches dürfen sich in der Wettkampfhalle um ihre Athleten kümmern. Sie sind jedoch zu keiner Zeit auf der Wettkampffläche erlaubt. Nur ein Arzt darf die Wettkampffläche betreten, wenn er vom SHUSHIN dazu aufgefordert wird.

2. Die Anzahl der pro Land zugelassenen Coaches wird vorgängig vom Organisationskomitee des Turniers zusammen mit der Schiedsrichterkommission festgelegt und in der offiziellen Einladung bekannt gegeben. Während einer Kategorie ist nur ein Coach pro Land neben der Wettkampffläche erlaubt.

3. Coaches, die sich unangemessen benehmen und / oder gegen das Turnierreglement verstossen, können vom KOTO-CHO oder einem Mitglied der Schiedsrichterkommission vom Turnierort verwiesen werden (SHIKKAKU).

Kumite Regeln

Artikel 6 Organisation der Kumite Wettkämpfe

1. Kumite Wettkämpfe können in Mannschaftswettkämpfe (IPPON SHOBU) und Einzelwettkämpfe (IPPON HAN SHOBU oder IPPON SHOBU) unterteilt werden. Die Einzelwettkämpfe können weiter in Gewichtsklassen und / oder eine offene Kategorie unterteilt werden.

2. In Mannschaftswettkämpfen muss jedes Team aus einer ungeraden Anzahl Wettkämpfern bestehen. Teams bestehen aus sieben (fünf Kämpfer und zwei Reserve) oder vier Mitgliedern (drei Kämpfer und eine Reserve). Sie müssen zu Beginn der ersten Runde über ein komplettes Team (fünf bzw. drei Kämpfer) verfügen. Sie können in den folgenden Runden mit weniger Mitgliedern weitermachen (wenn Teammitglieder nicht mehr antreten können), solange das Team noch genügend Kämpfer hat, um den Kampf zu gewinnen.

3. Vor jeder Runde muss ein Vertreter des Teams ein offizielles Formular mit den Namen und der Kampfreihenfolge der Wettkämpfer am Schiedsrichtertisch abgeben. Die Wettkämpfer aus dem kompletten Team von sieben (oder vier Mitgliedern) sowie ihre Kampfreihenfolge können für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt der Schiedsrichtertisch wird vor Beginn der Runde über die neue Kampfordnung informiert; die Reihenfolge kann erst geändert werden, wenn diese Runde abgeschlossen ist. Ein Team wird disqualifiziert, wenn ein Mitglied oder der Coach die Zusammensetzung oder Kampfreihenfolge des Teams ohne schriftliche Benachrichtigung vor Beginn der Runde ändert.

Artikel 7 Dauer eines Wettkampfes

1. Die Dauer eines Kumite Wettkampfes beträgt für Kategorien ab 16 Jahren für Männer, Frauen und Master Kumite (sowohl für Team- wie auch Einzelwettkämpfe) zwei Minuten und für Junioren (15 Jahre und jünger) 90 Sekunden. Die Dauer des Endkampfes beträgt fünf Minuten mit SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) für die Männer Elite Kumite Kategorie und drei Minuten mit IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) für die Frauen Elite Kumite Kategorie.

2. Die Zeit eines Wettkampfes läuft, wenn der SHUSHIN das Signal zum Starten gibt und wird jedes Mal gestoppt, wenn der SHUSHIN YAME ruft.

3. Der Zeitnehmer gibt Signale mit einem deutlich hörbaren Gong oder Akustiksignal, um "30 Sekunden vor dem Ende" (ATO SHIBARAKU) oder "die Zeit ist um" (Ende des Wettkampfes) anzuzeigen.

Artikel 8 Punktevergabe

1. Folgende Punkte können vergeben werden:
   a. IPPON (2 WAZA-ARI)
   b. WAZA-ARI

2. Ein WAZA-ARI wird vergeben, wenn eine Technik auf einen bewertbaren Bereich (Abs. 4) trifft gemäss nachfolgender Kriterien:
   a. Gute Form basierend auf den Eigenschaften der Technik, die eine glaubhafte Wirksamkeit im Rahmen des Konzepts von traditionellem Karate demonstriert.
   b. Sportliche Haltung ist ein Bestandteil der guten Form und bezieht sich auf eine sichtlich nicht bösartige Haltung beim Ausführen der Technik mit grosser Konzentration. Furchtbarer Satz, ich finde aber nichts Gescheiteres.
   c. Kraftvolle Anwendung, die Kraft und Geschwindigkeit der Technik und der konkrete Wille, dass diese erfolgreich ist.
   d. Bewusstsein (ZANSHIN) ist das Kriterium, das am häufigsten vernachlässigt wird, wenn ein Punkt bewertet wird. Es ist der Zustand des anhaltenden Engagements, in dem der Wettkämpfer die totale Konzentration, Beobachtung und das Bewusstsein für den potenziellen Gegenangriff des Gegners aufrechterhält. Er dreht das Gesicht während der Ausführung der Technik nicht ab und sieht auch nach der Technik zum Gegner.
   e. Gutes Timing, Ausführung einer Technik, wenn sie die grösste potenzielle Wirkung hat.
   f. Korrekte Distanz, Ausführung der Technik in genau der Distanz mit der grössten potenziellen Wirkung. Die potenzielle Wirkung der Technik reduziert sich, wenn sich der Gegner bei der Ausführung der Technik schnell entfernt.
   g. Korrekter Winkel.

3. Ein IPPON kann in den folgenden Fällen vergeben werden, auch wenn die Technik nicht die volle Wirkung entfaltet hat:
   a. Ein Gegenangriff als DE-AI auf den Angriff des Gegners (Gegenangriff, bevor der Gegner seinen Offensivangriff vollständig starten kann).
   b. Ein gleichzeitiger Angriff, welcher ausgeführt wird, nachdem der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht wurde.
   c. Effiziente Ausführung von Kombinationstechniken wie TSUKI und TSUKI, KERI und TSUKI, Wurftechnik (NAGE) und TSUKI oder KERI usw.
   d. Ein Angriff, während der Gegner seinen Kampfgeist (MUBOBI) verloren hat.
   e. Ein Angriff, bei dem der Gegner nicht reagieren kann.

4. Angriffe sind auf die folgenden Bereiche beschränkt:
   a. Kopf
   b. Gesicht
   c. Hals
   d. Brust
   e. Bauch
   f. Rücken

5. Eine effektive Technik, die im selben Moment ausgeführt wird, in dem der SHUSHIN das Ende des Kampfes signalisiert (nicht durch den Gong oder das Akustiksignal), ist gültig. Eine Technik, selbst wenn sie effektiv ist, die nach dem Kommando, den Wettkampf zu

unterbrechen oder stoppen, ausgeführt wurde, kann nicht als Punkt gezählt werden und kann zu einer Strafe des entsprechenden Wettkämpfers führen.

6. Keine Technik, auch wenn technisch korrekt, wird punkten, wenn sie ausgeführt wird, während die beiden Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche sind. Führt jedoch einer der Wettkämpfer eine effektive Technik aus, während er sich noch innerhalb der Wettkampffläche befindet und bevor der SHUSHIN YAME ruft, ist die Technik gültig.

7. Effektive Wertungstechniken, die gleichzeitig von beiden Wettkämpfern (AIUCHI) ausgeführt werden, erhalten keinen Punkt. Echte AIUCHI sind selten. Die beiden Techniken müssen nicht nur gleichzeitig landen, sondern beide müssen auch gültige Wertungstechniken sein, jede mit guter Form usw. Zwei Techniken können zwar gleichzeitig landen, es sind aber selten beide effektiv (manchmal keine von beiden). Der SHUSHIN kann kein AIUCHI geben, wenn nur eine der gleichzeitigen Techniken eine Wertungstechnik ist.

8. Den Gegner zu packen und zu werfen, darf nur dann versucht werden, wenn zuerst ein wirklicher Versuch einer Karate Technik gemacht wurde oder als Gegenangriff, wenn der Gegner angegriffen und einen Wurf oder Umklammerung versucht hat.

9. Aus Sicherheitsgründen sind Würfe, bei denen der Gegner nicht gehalten oder sicher geworfen werden kann oder bei denen der Drehpunkt über Hüfthöhe liegt, verboten und eine Verwarnung oder Strafe wird verhängt. Ausnahmen sind herkömmliche Karate Beinfegertechniken, bei denen der Gegner während der Ausführung des Fegers nicht gehalten werden muss, wie DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI usw. Nachdem ein Wurf ausgeführt wurde, erlaubt der SHUSHIN dem Wettkämpfer zwei bis drei Sekunden, um eine Wertungstechnik zu versuchen.

10. Techniken, die unter dem Gürtel landen, können punkten, solange sie über dem Schambein landen. Der Nacken ist ein Zielbereich und genauso die Kehle. Der Kontakt zur Kehle ist nicht erlaubt, es kann jedoch ein Punkt vergeben werden, für eine sauber kontrollierte Technik ohne Berührung.

11. Eine Technik, die auf den Schulterblättern landet, kann punkten. Der nicht-bewertbare Teil der Schulter ist die Stelle wo der Oberarmknochen mit den Schulterblättern verbunden ist und das Schlüsselbein.

12. Strafen können vom Schiedsrichtergremium verhängt werden, bis die Wettkämpfer die Wettkampffläche nach dem Ende der Kategorie verlassen. Strafen können auch danach verhängt werden, allerdings nur durch die Schiedsrichterkommission.

Artikel 9 Entscheidungskriterien

1. Das Ergebnis eines Wettkampfes steht fest, wenn ein Wettkämpfer IPPON HAN (zwei IPPON, ein IPPON und ein WAZA-ARI oder drei WAZA-ARI) oder IPPON (ein IPPON oder zwei WAZA-ARI) für Einzelwettkämpfe oder IPPON für Teamwettkämpfe erreicht. Wenn die Zeit abgelaufen ist und keiner der Wettkämpfer IPPON HAN / IPPON erreicht hat, wird der Gewinner durch die höchste Anzahl von Punkten oder durch eine Entscheidung des Schiedsrichtergremiums (HANTEI) bestimmt.

2. Ein IPPON ist stärker als zwei WAZA-ARI bei der Bestimmung des Gewinners (diese Regel gilt nur für SKIEF, für SKIF Wettbewerbe führt dies zu HIKIWAKE).

3. In Einzelwettkämpfen wird bei einem Unentschieden eine Verlängerung von zwei Minuten (ENCHOSEN) gekämpft. ENCHOSEN ist eine Verlängerung des Wettkampfes und alle Punkte, Strafen und Verwarnungen, die im ersten Kampf vergeben wurden, werden übertragen. Es gibt kein «Sudden Death» (plötzlicher Tod, der SHUSHIN kann nicht den Wettkämpfer, welcher als erster einen Punkt erhält, zum Sieger erklären).

4. Am Ende der Verlängerung (ENCHOSEN) wird der Gewinner durch die höchste Anzahl von Punkten bestimmt. Sollte es wieder ein Unentschieden geben, beginnt ein komplett neuer Wettkampf von zwei Minuten (SAI-SHIAI). Es werden keine Punkte, Strafen und Verwarnungen aus den vorherigen Wettkämpfen übertragen. Wenn im SAI-SHIAI kein Wettkämpfer eine Wertung erhält oder Punktegleichstand ist, wird der Gewinner durch eine Schlussabstimmung des Schiedsrichtergremiums (HANTEI) ermittelt. Eine Entscheidung zugunsten des einen oder anderen Wettkämpfers ist zwingend erforderlich.
   Die Entscheidung stützt sich auf Folgendes:
   a. Die Einstellung, der Kampfgeist und die Stärke der Wettkämpfer.
   b. Die gezeigte Überlegenheit der Taktiken und Techniken.
   c. Welcher der Wettkämpfer hat den Grossteil der Aktionen initiiert.

5. Im Mannschaftswettbewerb gibt es keine Verlängerung (ENCHOSEN) im Falle eines Unentschiedens.

6. Das siegreiche Team ist das Team mit den meisten Siegen (gewonnene Wettkämpfe). Sollten beide Teams gleich viele Siege haben:
   a. Das Siegerteam ist das Team mit den meisten IPPON Wertungen. Ein IPPON KACHI wird höher bewertet als ein KACHI mit zwei WAZA-ARI. Ein Sieg, der mit HANSOKU MAKE oder SHIKKAKU MAKE oder KIKEN eines Gegners erzielt wird, wird höher bewertet als IPPON KACHI. Zum Beispiel:

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Sieg AKA
1 Waza-ari	Ippon	Sieg SHIRO
Keine Punkte	Keine Punkte	Unentschieden
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Sieg AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Sieg SHIRO

Sieg SHIRO Team

   Sollten die beiden Teams die gleiche Anzahl IPPON haben,

   b. Das Siegerteam ist das Team mit den meisten WAZA-ARI, es werden aber nur die WAZA-ARI der gewonnenen Wettkämpfe gezählt. (Verlorene Wettkämpfe haben keinen Einfluss auf die Entscheidung.)
   c. Wenn die Punktzahl immer noch unentschieden ist, wählt jedes Team einen Wettkämpfer aus, um erneut zu kämpfen. Das Siegerteam wird durch den Ausgang dieses Wettkampfes ermittelt.

d. Falls dieser Wettkampf auch unentschieden endet, wird er mit ENCHOSEN mit allen Punkten, Strafen und Warnungen fortgesetzt, die gemäss den Regeln für Einzelwettkämpfe übertragen werden.

7. Bei der Entscheidung über den Ausgang eines Wettkampfes durch Abstimmung (HANTEI), stellt der SHUSHIN sich an den Rand der Wettkampffläche und ruft HANTEI, gefolgt von zwei kurzen Pfiffen mit der Trillerpfeife. Die FUKUSHIN und der SHUSHIN geben ihre Meinung mittels Fahnen bekannt. Der SHUSHIN pfeift kurz mit der Trillerpfeife, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und gibt die Entscheidung bekannt.

Artikel 10 Verbotenes Verhalten

1. Techniken mit übermässigem Kontakt; alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden.

2. Techniken mit Kontakt zur Kehle.

3. Angriffe auf Arme, Beine, Leistengegend, Gelenke oder Rist.

4. Angriffe auf das Gesicht mit offenen Handtechniken.

5. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken, die zu Verletzungen führen können.

6. Verlassen der Wettkampffläche (JOGAI).

7. MUKI RYOKU - Vermeidung von Kämpfen als Mittel, den Gegner am Punkten zu hindern (dies wird als MUBOBI gezählt).

8. Den Gegner packen und versuchen, ihn zu werfen oder hinunterzureissen, ohne vorher einen echten Angriff zu machen, ausser wenn der Gegner zuerst versucht hat, zu klammern oder zu werfen, sowie Wurftechniken, wo der Drehpunkt über Hüfthöhe liegt.

9. Unnötiges Klammern, Ringen, Stossen, Fegen (ASHI BARAI) oder Packen, ohne eine Angriffstechnik zu versuchen.

10. Techniken, die von ihrer Natur her für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe, unabhängig davon, ob sie treffen.

11. Angriffe mit Kopf, Knien oder Ellenbogen.

12. Eine Verletzung vortäuschen oder übertreiben.

13. Ansprechen oder Anstacheln des Gegners, Nichtbefolgung der Befehle des SHUSHIN, unhöfliches Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern oder andere Verstösse gegen die Etikette.

14. Bei Teamwettkämpfen: Wenn ein Wettkämpfer oder der Coach für eine der oben genannten Verhaltensweisen SHIKKAKU erhält, wird das gesamte Team disqualifiziert.

15. Faustpumpen, Siegestänze und ähnliches Verhalten führen zur Aberkennung des Punktes.

Artikel 11 Strafen

1. Folgende Strafen können verhängt werden:
   a. KEIKOKU:
   Dies ist für kleinere Verstösse, die kein HANSOKU CHUI oder HANSOKU rechtfertigen.
   b. HANSOKU CHUI:
   Dies wird in der Regel für Verstösse verhängt, für die zuvor im selben Wettkampf ein KEIKOKU gegeben wurde. Dies kann auch direkt für schwere Verstösse verhängt werden, welche kein HANSOKU rechtfertigen. Wenn der Gegner gleichzeitig punktet, erhält er entsprechend WAZA-ARI / IPPON.
   c. HANSOKU:
   Dies wird nach einem sehr schweren Verstoss ausgesprochen oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI gegeben wurde. Dies führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers. Der verletzte Gegner erhält zusätzlich IPPON KACHI.
   d. SHIKKAKU:
   Dies bedeutet eine Disqualifikation vom gesamten Turnier. Um das Ausmass von SHIKKAKU zu definieren, muss die Schiedsrichterkommission konsultiert werden. SHIKKAKU kann ausgesprochen werden, wenn ein Wettkämpfer den Anweisungen des SHUSHIN nicht Folge leistet, böswillig handelt oder eine Handlung begeht, die dem Prestige und der Ehre von Karate-do schadet, oder wenn andere Handlungen als Verstoss gegen die Regeln und den Geist des Turniers angesehen werden. Sollte ein Teammitglied SHIKKAKU erhalten, erhält der Gegner eine zusätzliche IPPON KACHI. SHIKKAKU kann direkt ohne Vorwarnung ausgesprochen werden. Wenn der SHUSHIN glaubt, dass ein Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob der Gegner tatsächliche verletzt wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die entsprechende Strafe. Auch wenn der Wettkämpfer nichts getan hat, um SHIKKAKU zu verdienen, reicht es, wenn der Coach oder andere Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass es dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schadet. SHIKKAKU muss öffentlich bekannt gemacht werden. SHIKKAKU kann auch für böswilliges und schädliches Verhalten ausserhalb der Wettkampffläche gegeben werden.

2. Eine Strafe kann direkt für einen Verstoss gegen die Regeln verhängt werden, aber einmal ausgesprochen, müssen wiederholte Verstösse in der gleichen Strafkategorie zu einer Erhöhung der Schwere der verhängten Strafe führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, eine Warnung oder Strafe für übermässigen Kontakt zu geben und dann dieselbe Warnung für eine Wiederholung des übermässigen Kontakts zu geben.

3. Wenn eine Strafe und ein Punkt gleichzeitig vergeben werden, wird das Negative (Strafe) immer zuerst und dann das Positive (Punkt) gegeben.

Eine Übersicht aller Strafen finden Sie in Anhang I.

Artikel 12 Verletzungen und Unfälle an Turnieren

1. KIKEN oder der Verlust des Rechts zu Kämpfen ist die Entscheidung, wenn
   a. Wettkämpfer nicht erscheinen, wenn sie aufgerufen werden,

b. nicht weiterkämpfen können, den Kampf aufgeben oder
c. auf Anordnung des SHUSHIN und / oder des Turnierarztes zurückgezogen werden.

Die Gründe für den Abbruch kann eine Verletzung sein, welche nicht auf die Handlungen des Gegners zurückzuführen sind. Wenn der Turnierarzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt, muss eine Ecke des Ausweises des Wettkämpfers abgeschnitten werden. Das Ausmass der Kampfunfähigkeit muss den anderen Schiedsrichtergremien mitgeteilt werden.

2. Wenn sich zwei Wettkämpfer gegenseitig verletzen oder unter den Folgen früherer Verletzungen leiden und vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt werden, siegt der Wettkämpfer, welcher die meisten Punkte erhalten hat. Wenn beide die gleiche Anzahl Punkte haben, dann wird eine Abstimmung (HANTEI) den Ausgang des Wettkampfes entscheiden.

3. Ein verletzter Wettkämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Turnier nicht mehr antreten.

4. Ein verletzter Wettkämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation wegen Verletzung gewinnt, darf ohne Erlaubnis des Turnierarztes nicht weiter am Turnier teilnehmen. Gewinnt der verletzte Wettkämpfer einen zweiten Kampf durch Disqualifikation wegen Verletzung, wird er sofort von weiteren Kumite Wettkämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen.

5. Wenn ein Wettkämpfer verletzt ist, muss der SHUSHIN den Kampf sofort anhalten und den Turnierarzt rufen. Nur der Turnierarzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln. Der SHUSHIN sollte nur dann den Turnierarzt rufen, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und ärztliche Hilfe benötigt, der SHUSHIN darf einen verletzten Wettkämpfer nicht berühren.

6. Wenn in Teamwettkämpfen ein Teammitglied KIKEN erhält, erhält der Gegner einen zusätzlichen IPPON KACHI.

Artikel 13 Offizielle Beschwerde

1. Niemand darf eine Entscheidung des Schiedsrichtergremiums direkt bei den Mitgliedern des Schiedsrichtergremiums anfechten.

2. Wenn eine Handlung / eine Entscheidung des Schiedsrichtergremiums gegen die Regeln zu verstossen scheint, ist der Delegationsleiter oder der Coach eines Wettkämpfers oder Teams die einzige Person, welche beim KANSA Protest einlegen darf. Dies muss innerhalb einer Minute geschehen. Die Kategorie muss sofort unterbrochen werden, bis die Angelegenheit behoben ist. Der KANSA prüft, ob die Angelegenheit unter Anwendung der Regeln gelöst werden kann; wenn dies nicht möglich ist, wendet er sich an den KOTO-CHO; wenn immer noch keine Lösung gefunden werden kann, muss die Schiedsrichterkommission kontaktiert werden. Dann überprüft die Berufungsjury, bestehend aus dem Organisationskomitee und der Schiedsrichterkommission, die Umstände, die zu der angefochtenen Entscheidung geführt haben. Videobeweise werden nicht berücksichtigt.

Artikel 14 Befugnisse und Pflichten

1. Die Befugnisse und Aufgaben der SKIEF Schiedsrichterkommission sind wie folgt:
   a. Gewährleistung der richtigen Vorbereitung auf jedes Turnier in Zusammenarbeit mit dem Organisationskomitee, in Bezug auf die Regelungen für die Wettkampfflächen, die Bereitstellung und den Einsatz aller Ausrüstungsgegenstände und notwendigen Einrichtungen, Turnierbetrieb und -überwachung, Sicherheitsvorkehrungen usw.
   b. Ernennen und Einsetzen des KOTO-CHO in den jeweiligen Bereichen sowie das Handeln und Einleiten der entsprechenden Massnahmen basierend auf dem Bericht des KOTO-CHO.
   c. Überwachung und Koordination der Gesamtleistung der Schiedsrichter.
   d. Gegebenenfalls Ersatzfunktionäre nominieren.
   e. Abgeben der endgültigen Entscheidung bei technischen Fragen, die während eines Wettkampfes auftreten können und für die es keine Bestimmungen in den Regeln gibt.

2. Die Befugnisse und Aufgaben des KOTO-CHO (Überwacher einer Wettkampffläche) sind wie folgt:
   a. Delegieren, ernennen und überwachen der SHUSHIN und FUKUSHIN für alle Wettkämpfe auf seiner Wettkampffläche.
   b. Überwachung der Leistungen der SHUSHIN und FUKUSHIN auf seiner Wettkampffläche und sicherstellen, dass die Ernannten in der Lage sind, die ihnen zugewiesenen Aufgaben zu erfüllen.
   c. Den SHUSHIN anweisen, den Wettkampf zu stoppen, wenn der KANSA einen Verstoss gegen die Wettbewerbsregeln signalisiert.

3. Die Befugnisse der SHUSHIN sind wie folgt:
   a. Der SHUSHIN kann Wettkämpfe leiten, einschliesslich der Ankündigung des Starts, der Aussetzung und des Endes des Wettkampfes, sowie Punkte vergeben.
   b. Dem KOTO-CHO, der Schiedsrichterkommission oder der Berufungsjury gegebenenfalls die Grundlage für eine getroffene Entscheidung erläutern.
   c. Strafen verhängen und Warnungen vor, während oder nach einem Wettkampf aussprechen.
   d. Entscheidungen der FUKUSHIN einholen und entsprechend handeln. Grundsätzlich haben die FUKUSHIN eine beratende Funktion; wenn jedoch zwei oder mehr FUKUSHIN eine andere Meinung haben als der SHUSHIN, ist FUKUSHIN SHUGO obligatorisch.
   e. Verlängerungen ankündigen.
   f. Abstimmungen des Schiedsrichergremium (HANTEI) durchführen und das Ergebnis bekanntgeben.
   g. Den Gewinner bekanntgeben.
   h. Die Befugnis des SHUSHIN beschränkt sich nicht nur auf die Wettkampffläche, sondern auch auf das gesamte unmittelbare Umfeld.
   i. Der SHUSHIN gibt alle Befehle und macht alle Ansagen.

4. Die Befugnisse der FUKUSHIN sind wie folgt:
   a. Den SHUSHIN mittels Fahne und Trillerpfeife unterstützen.
   b. Ausübung des Stimmrechts bei einer zu treffenden Entscheidung.
   c. Der FUKUSHIN beobachtet die Handlungen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisiert dem SHUSHIN eine Stellungnahme in folgenden Fällen:
      - Wenn ein Treffer gesehen wird,
      - Wenn ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung und /oder Technik begangen hat,
      - Wenn eine Verletzung oder Krankheit eines Wettkämpfers bemerkt wird,
      - Wenn einer oder beide Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben (JOGAI)
      - In anderen Fällen, wenn er es für notwendig erachtet, die Aufmerksamkeit des SHUSHIN zu erregen.
   d. Die FUKUSHIN dürfen nur das bewerten, was sie tatsächlich sehen. Wenn sie nicht sicher sind, dass eine Technik wirklich in einem bewertbaren Bereich gelandet ist, sollten sie signalisieren, dass sie nichts gesehen haben (MIENAI).

5. Der KANSA assistiert dem KOTO-CHO und SHUSHIN, indem er den laufenden Wettkampf überwacht. Sollten Entscheidungen des SHUSHIN und / oder FUKUSHIN nicht dem Turnierreglement entsprechen, wird der KANSA den SHUSHIN anweisen, den Wettkampf zu stoppen und die Unregelmässigkeit zu korrigieren. Protokolle eines Wettkampfes werden mit Einwilligung des KANSA offiziell. Im Falle von FUKUSHIN SHUGO nimmt der KANSA nur teil, wenn er vom SHUSHIN dazu aufgefordert wird.

6. Der Punkte Überwacher führt eine separate Aufzeichnung der vom SHUSHIN vergebenen Punkte und beaufsichtigt gleichzeitig die Handlungen der offiziellen Zeitnehmer und Punktezähler.

7. Für HANTEI haben SHUSHIN und FUKUSHIN jeweils eine Stimme. Der SHUSHIN fordert eine Entscheidung (HANTEI), pfeift zweimal mit der Trillerpfeife und hebt gleichzeitig die Hand, während die FUKUSHIN ihre Fahnen hochheben. HIKIWAKE (Unentschieden) ist nicht zulässig.

Artikel 15 Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Wettkämpfen

1. Die Begriffe und Gesten, welche vom SHUSHIN und den FUKUSHIN während eines Wettkampfes verwendet werden sollen, sind in Anhang II zu finden.

2. Der SHUSHIN und die FUKUSHIN nehmen nach Austausch der Verbeugungen zwischen den Wettkämpfern, ihre vorgeschriebenen Positionen ein; der SHUSHIN kündigt SHOBU HAJIME! an und der Wettkampf beginnt. Wenn ein Wettkämpfer das Kampffeld vorzeitig betritt, muss er vom Feld geschickt werden. Die Wettkämpfer müssen sich korrekt voreinander verbeugen - ein schnelles Nicken ist unhöflich und unzureichend.

3. Der SHUSHIN beendet den Wettkampf mit YAME. Bei Bedarf weist der SHUSHIN die Wettkämpfer an, zu ihren ursprünglichen Positionen zurückzukehren (MOTO NO ICHI).

4. Der SHUSHIN kehrt zu seiner Position zurück und die FUKUSHIN geben ihre Meinung mit dem entsprechenden Zeichen bekannt. Wenn ein Punkt vergeben wird, identifiziert der SHUSHIN den Wettkämpfer (AKA oder SHIRO), den angegriffenen Bereich (CHUDAN oder JODAN), die Technik (TSUKI, UCHI oder KERI) und vergibt dann den entsprechenden Punkt mit der richtigen Geste. Der SHUSHIN startet dann den Wettkampf wieder, indem er TSUZUKETE HAJIME ruft.

5. Beim Neustart eines Wettkampfes sollte der SHUSHIN überprüfen, ob beide Wettkämpfer hinter ihren Linien stehen und gefasst sind. Wettkämpfer, die auf und ab springen oder sonst zappeln, müssen ruhiggestellt werden, bevor der Wettkampf neu gestartet werden kann. Der SHUSHIN muss den Wettkampf mit einer möglichst minimalen Verzögerung neu starten.

6. Wenn ein Wettkämpfer IPPON (in einem Team- oder Einzelwettkampf) oder IPPON HAN (in einem Einzelwettkampf) während des Wettkampfes erreicht hat, ruft der SHUSHIN YAME und befiehlt den Wettkämpfern auf ihre Startlinien zurückzukehren, während er auf seinen Platz zurückkehrt. Der SHUSHIN erklärt den Gewinner, indem er eine Hand auf die Seite des Gewinners hebt und SHIRO (AKA) NO KACHI verkündet. Der Wettkampf endet an dieser Stelle.

7. Wenn die Zeit verstrichen ist und die Wettkämpfer IPPON (im Team- oder Einzelwettkampf) oder IPPON HAN (im Einzelwettkampf) erreicht haben, es unentschieden ist oder keine Punkte vergeben wurden, ruft der SHUSHIN YAME! und kehrt zu seiner Position zurück. Der SHUSHIN verkündet die Entscheidung. Im Falle eins Unentschiedens wird der SHUSHIN HIKIWAKE und gegebenenfalls den Start von ENCHOSEN bekannt geben.

8. Wenn der SHUSHIN mit einer der folgenden Situationen konfrontiert wird, ruft er YAME! und unterbricht damit den Wettkampf vorübergehend:
   a. Wenn sich einer oder beide Wettkämpfer ausserhalb der Wettkampffläche befinden.
   b. Wenn der SHUSHIN einen Wettkämpfer auffordert, das Karate-Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
   c. Wenn ein Wettkämpfer die Regeln gebrochen hat.
   d. Wenn der SHUSHIN der Ansicht ist, dass einer oder beide Wettkämpfer den Wettkampf aufgrund von Verletzungen, Krankheiten oder anderen Ursachen nicht fortsetzen können. Unter Beachtung der Meinung des Turnierarztes wird der SHUSHIN entscheiden, ob der Wettkampf fortgesetzt werden soll.
   e. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner packt und keine sofortige Technik oder Wurf durchführt.
   f. Wenn einer oder beide Wettkämpfer zu Boden gehen oder geworfen werden, und nicht sofort eine effektive Technik folgt.
   g. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Sturz oder Wurfversuch nicht mehr auf den Beinen sind und anfangen zu ringen.
   h. Wenn zwei FUKUSHIN das gleiche Zeichen geben oder einen Punkt für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.

Weitere Beurteilungsregeln für Kumite finden Sie in Anhang III.

Yakusoku Kumite Regeln

Artikel 16 Organisation der Yakusoku Kumite Wettkämpfe

1. Yakusoku Kumite Wettkämpfe bestehen aus KIHON IPPON Kumite und JIYU IPPON Kumite.

2. Yakusoku Kumite Wettkämpfe bestehen aus KO-HAKU Wettkämpfen und Punktsystem Wettkämpfen.

3. Vor dem Turnier gibt die Schiedsrichterkommission in der Einladung die Art der Angriffe (TSUKI, KERI usw.) und die Anzahl der von den Wettkämpfern zu absolvierenden Angriffe (einmal, zweimal usw.) bekannt.

4. Die verteidigende Seite kann jede Verteidigungstechnik (UKE) anwenden. Da der SKIF jedoch über einen nummerierten Trainingslehrplan für YAKUSOKU KUMITE verfügt, erhalten diejenigen, welche die Techniken aus dem SKIF Nummernsystem präzise und kraftvoll umsetzen, mehr Punkte.

5. Das Schiedsrichtergremium bewertet sowohl die Angriffs- als auch die Verteidigungstechniken der Wettkämpfer.

Artikel 17 KIHON IPPON Kumite

1. KIHON IPPON Kumite besteht aus einem Wettkampf zwischen zwei Teams AKA und SHIRO mit jeweils zwei Teammitgliedern.

2. Zu Beginn des Wettkampfes betreten zwei Teams, eines welches zusätzlich zu ihrem eigenen Gurt einen roten Gürtel (AKA) trägt und das andere (SHIRO) gleichzeitig die Wettkampffläche und verbeugen sich zum SHUSHIN.

3. Nachdem sie sich voreinander verbeugt haben, stehen beide Teams mit dem Gesicht nach vorne und die Wettkämpfer auf der rechten Seite beginnen die verschiedenen Angriffstechniken auszuführen, welche zuvor von der Schiedsrichterkommission festgelegt wurden. Nachdem beide Teams ihre erste Angriffsrunde abgeschlossen haben, führen die Wettkämpfer auf der linken Seite die Angriffstechniken aus. Allerdings muss dieses Mal die verteidigende Seite Abwehrtechniken anwenden, welche sich von denjenigen seines Partners unterscheiden.

4. Nachdem alle Wettkämpfer beider Teams angegriffen und verteidigt haben, stellen sich die Wettkämpfer am Rande der Wettkampffläche mit Gesicht zum SHUSHIN auf.

5. Der SHUSHIN fordert eine Entscheidung (HANTEI) und gibt das Ergebnis bekannt. Er verwendet dabei dasselbe Verfahren gemäss KO-HAKU Regeln bei Kata Wettkämpfen.

6. Die Wettkämpfer verbeugen sich voreinander, dann zum SHUSHIN und verlassen die Wettkampffläche.

Artikel 18 JIYU IPPON Kumite

1. JIYU IPPON Kumite besteht aus einem Wettkampf zwischen zwei Teams AKA und SHIRO mit jeweils zwei Wettkämpfern.

2. Zu Beginn jedes Wettkampfes stellen sich sowohl das AKA- wie auch das SHIRO-Team am Rande der Wettkampffläche auf, mit Gesicht zum SHUSHIN. Nach einer Verbeugung zum Schiedsrichtergremium verlässt SHIRO die Wettkampffläche.

3. Das AKA Team geht in die Mitte der Wettkampffläche, nachdem sie sich voreinander verbeugt haben, beginnt der Wettkämpfer auf der rechten Seite, die verschiedenen Angriffstechniken auszuführen, welche zuvor von der Schiedsrichterkommission festgelegt wurden. Nachdem die rechte Seite die Angriffe abgeschlossen hat, führt der Wettkämpfer auf der linken Seite wiederum die Angriffstechniken aus. Allerdings muss die verteidigende Seite dieses Mal andere Techniken verwenden, als zuvor von seinem Partner in diesem Wettkampf verwendet wurden. Nachdem das AKA Team seine Vorführung abgeschlossen und die Wettkampffläche verlassen hat, kommt das SHIRO Team und zeigt seine Vorführung.

4. Nachdem das SHIRO Team seine Präsentation abgeschlossen hat, stellen sich sowohl das AKA- als auch das SHIRO-Team am Rande der Wettkampffläche mit Gesicht zum SHUSHIN auf.

5. Der SHUSHIN fordert eine Entscheidung (HANTEI) und gibt das Ergebnis bekannt. Er verwendet dabei dasselbe Verfahren gemäss KO-HAKU Regeln bei Kata Wettkämpfen.

6. Die Wettkämpfer verbeugen sich voreinander, dann zum SHUSHIN und verlassen die Wettkampffläche.

Weitere Beurteilungsregeln für YAKUSOKU Kumite finden Sie in Anhang IV.

Kata-Regeln

Artikel 19 Organisation von Kata Wettkämpfen

1. Kata Wettkämpfe können aus Team- und / oder Einzelwettkämpfen bestehen. Kata Teams bestehen aus drei Personen. Teams können aus nur männlichen oder nur weiblichen Wettkämpfern bestehen, es kann aber auch gemischte Teams geben, wenn das Organisationskomitee dies genehmigt. Ein individueller Kata Wettkampf besteht aus Einzelpräsentationen in getrennten männlichen und weiblichen Kategorien, aber es kann auch gemischte Kategorien geben, wenn das Organisationskomitee dies genehmigt.

2. Ein Kata Wettkampf besteht aus KO-HAKU Wettkämpfen und / oder es kommt das Punktesystem zur Anwendung. Es werden acht Teilnehmer für das Finale ausgewählt. Alternativ kann es ein Halbfinale geben, wo das Punktesystem mit sechzehn Teilnehmern zur Anwendung kommt, und dann ein Finale mit acht Teilnehmern. Eliminierungsrunden können mit Pflicht-Kata unter Anwendung des KO-HAKU Systems durchgeführt werden. Wenn es acht oder weniger Teilnehmer in einer Kategorie gibt, kommt direkt das Punktesystem zur Anwendung.

3. Das Halbfinale muss auf demselben Kampffeld und mit dem gleichen Schiedsrichtergremium durchgeführt werden. Das Finale muss ebenfalls auf einem Kampffeld mit dem gleichen Schiedsrichtergremium durchgeführt werden (das Schiedsrichtergremium muss nicht dasselbe sein, wie für das Halbfinale).

4. Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie während des Wettkampfes sowohl Pflicht- (SHITEI) als auch Lieblings- (TOKUI) Kata (freie Wahl) zeigen. Die Kata muss mit den vom SKIF definierten Kata (Anhang V) übereinstimmen.

Artikel 20 Entscheidkriterien

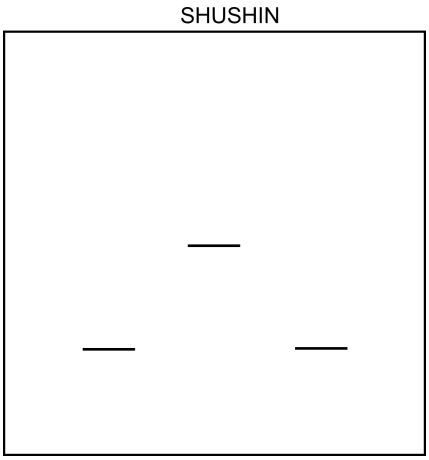
1. Die Kata muss kompetent ausgeführt werden und ein klares Verständnis der darin enthaltenen traditionellen Prinzipien unter Beweis stellen. Bei der Bewertung der Leistung eines Wettkämpfers oder Teams achten die FUKUSHIN auf:
   a. Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata.
   b. Verständnis der Techniken in der Kata (BUNKAI).
   c. Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Fokus der Kraft (KIME).
   d. Korrekte und ordnungsgemässe Anwendung der Atmung zur Unterstützung des KIME.
   e. Korrekte Fokussierung (CHAKUGAN) und Konzentration.
   f. Korrekte Stellungen mit richtiger Spannung in den Beinen und den Füssen flach auf dem Boden.
   g. Richtige Spannung im Bauch (HARA) und in den Hüften, welche sich bei der Bewegung nicht auf und ab bewegen.
   h. Demonstration der korrekten Form (KIHON) des Shotokan Karate-do.
   i. Die Leistung sollte auch im Hinblick auf andere anspruchsvolle Punkte bewertet werden.
   j. Ein zusätzlicher Faktor in Team Kata ist die Synchronisierung ohne externe Einflüsse.

Kata ist keine Tanz- oder Theateraufführung. Sie muss sich an die traditionellen Werte und Grundsätze halten. Sie muss in Bezug auf das Kämpfen realistisch sein und Konzentration, Kraft und potenzielle Wirkung in ihren Techniken zeigen. Es muss Stärke, Kraft und Schnelligkeit demonstriert werden - ebenso wie Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht.

2. Faustpumpen, Siegestänze und ähnliche Aktionen führen zur Annullation des Punktes.

3. Ein Wettkämpfer, der während der Präsentation der Kata aufhört oder eine andere Kata als die angekündigte durchführt, wird disqualifiziert. Dies gilt für KO-HAKU Wettkämpfe sowie für das Punktsystem. Wenn beide Wettkämpfer aufhören oder eine falsche Kata zeigen, gibt es ein Rematch.

4. In Team Kata müssen alle drei Teammitglieder die Kata in die gleiche Richtung und in Richtung SHUSHIN beginnen, in einem Dreieck, wie hier gezeigt:



5. Die Mitglieder des Teams müssen Kompetenz in allen Aspekten der Kata Präsentation sowie Synchronisation unter Beweis stellen.

6. Kommandos, um die Kata zu starten und zu stoppen, mit den Füssen stampfen, Brust, Arme oder Karate-gi schlagen, sowie unangemessene Atmung sind Beispiele für externe Kommandos und sollten von den FUKUSHIN bei der Entscheidungsfindung berücksichtigt werden.

Artikel 21 KO-HAKU Wettkämpfe

1. Zu Beginn jedes Wettkampfes stellen sich die beiden Wettkämpfer, von denen einer einen roten Gürtel trägt, am Rande der Wettkampffläche mit Gesicht zum SHUSHIN auf. Nachdem sie sich voreinander verbeugt haben, betreten beide Wettkämpfer die Wettkampffläche und nehmen ihre festgelegten Startpositionen ein. Der SHUSHIN wählt eine Pflicht-Kata aus, gibt den Wettkämpfern den Namen der Kata bekannt und gibt das Startsignal, mit einem Pfiff der Trillerpfeife.

2. Nach Abschluss der Präsentation der Pflicht-Kata durch beide Wettkämpfer fordert der SHUSHIN eine Entscheidung (HANTEI), macht zwei Pfiffe mit der Trillerpfeife und der SHUSHIN und die FUKUSHIN heben gleichzeitig ihre Fahnen und zeigen so ihre Entscheidung. Der SHUSHIN und die FUKUSHIN dürfen kein HIKIWAKE geben.

3. Der SHUSHIN macht einen Pfiff mit der Trillerpfeife, worauf alle Fahnen gesenkt werden.

4. Der SHUSHIN trifft die Entscheidung auf der Grundlage, dass der SHUSHIN und die FUKUSHIN alle je eine Stimme haben. Der SHUSHIN steht dann auf, macht einen Schritt nach vorne und zeigt die Entscheidung, indem er die entsprechende Fahne hebt.

Artikel 22 Punkt-System

1. Die Reihenfolge der Finalisten entspricht immer der Reihenfolge ihrer Stelle auf dem ursprünglichen Tableau und nicht aufgrund der im Halbfinale erreichten Punktezahl.

2. Der Wettkämpfer, der aufgerufen wird, betritt die Wettkampffläche und gibt den Namen der Kata bekannt, die er präsentieren wird. Der SHUSHIN wiederholt den Namen der Kata. Der Wettkämpfer beginnt dann mit der Präsentation seiner Kata. Nach Abschluss der Kata geht der Wettkämpfer zurück zum Ausgangspunkt und wartet auf die Entscheidung des Schiedsrichtergremiums.

3. Der SHUSHIN fordert eine Entscheidung (HANTEI) mit zwei Pfiffen der Trillerpfeife und alle FUKUSHIN heben ihre Punktetafel mit der rechten Hand, in Richtung Schiedsrichtertisch.

4. Nachdem die Punkte aufgezeichnet wurden, ruft ein Mitglied des Schiedsrichtertisches alle Punktzahlen aus. Der SHUSHIN pfeift einmal mit der Trillerpfeife, woraufhin die Punktetafeln gesenkt werden.

5. Der Schiedsrichtertisch gibt dem Wettkämpfer die Gesamtpunktzahl bekannt.

6. Der SHUSHIN kann den FUKUSHIN signalisieren, wenn er bemerkt, dass ein Wettkämpfer während der Präsentation der Kata erheblich abweicht oder der Wettkämpfer nicht die angekündigte Kata durchführt, dies führt zur Disqualifikation. Ein FUKUSHIN kann dem SHUSHIN ebenfalls signalisieren, wenn er dasselbe bemerkt.

7. Die höchste und die niedrigste Punktzahl, die von den fünf (oder sieben) SHUSHIN und FUKUSHIN gegeben wird, werden eliminiert, während die restlichen drei (oder fünf) Punkte addiert werden, was zur Gesamtpunktzahl für den Wettkämpfer führt.

8. Falls zwei Wettkämpfer die gleiche Punktzahl haben, wird zuerst die niedrigste Punktzahl aus den verbleibenden drei (oder fünf) Punkten für jeden Wettkämpfer eruiert, der Wettkämpfer mit der höheren niedrigsten Punktzahl gewinnt. Wenn die niedrigste Punktzahl gleich ist, wird die höchste Punktzahl aus den verbleibenden drei (oder fünf) Punktzahlen der beiden Wettkämpfer eruiert, der Wettkämpfer mit der höchsten höheren Punktzahl gewinnt. Ist auch die höchste Punktzahl gleich, gibt es einen Rematch.

9. Für den Rematch (SAI-SHIAI) müssen die Wettkämpfer eine andere Kata als die in dieser Runde durchgeführte Kata zeigen.

10. Alle Katas, die gezeigt werden, müssen innerhalb der Wettkampffläche gestartet werden.

Weitere Bewertungsregeln für Kata finden Sie in Anhang VI.

Schiedsrichter Training und Lizenzierungssystem

Artikel 23 SKIEF Schiedsrichterlizenzen

1. Schiedsrichterlizenzen werden für drei Stufen vergeben
   a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO)
   b. B (SHUSHIN)
   c. C (FUKUSHIN)

2. Die Schiedsrichterlizenzen sind drei Jahre gültig und müssen dann erneuert werden. Es ist möglich, sich vor Ablauf der drei Jahre für eine höhere Stufe zu bewerben, der Anwärter muss die Gebühr für die erneute Prüfung bezahlen.

3. Das SKIEF Schiedsrichterregister wird vom Sekretariat der SKIEF Schiedsrichterkommission geführt und regelmässig auf der Webseite der SKIEF veröffentlicht.

4. Der Dan Grad eines Schiedsrichters gibt ihm nicht automatisch Anrecht auf eine bestimmte Lizenzstufe.

5. Es ist möglich, unterschiedliche Lizenzen für Kata und Kumite zu besitzen, z.B. kann eine Person eine C-Lizenz für Kumite und eine B-Lizenz für Kata besitzen. Ein Schiedsrichter muss jedoch beide Lizenzen auf eine Stufe bringen, bevor er die nächste Stufe erreichen kann. Im Falle des oben genannten Beispiels müsste diese Person die B-Lizenz in Kumite erreichen, bevor sie eine A-Lizenz in Kata anstreben kann.

6. Der KOTO-CHO muss über eine A-Lizenz verfügen.

7. SKIEF Schiedsrichterlizenzen werden vom SKIF General Headquarters (GHQ) anerkannt und SKIEF Schiedsrichter werden gemäss ihrem SKIEF Schiedsrichterlizenzstatus zu internationalen Wettbewerben ausserhalb Europas eingeladen.

8. SKIEF Mitglieder dürfen keine Schiedsrichterlizenzen direkt vom SKIF HQ beantragen.

Artikel 24 Organisation der Schiedsrichterausbildung

1. Die SKIEF Schiedsrichterkommission führt jedes Jahr an einem anderen Ort eine zentral organisierte Schiedsrichterausbildung und -prüfung durch.

2. Der Preis für die Schiedsrichterausbildung inklusive Prüfungsgebühr, Lizenz und Zertifikat beträgt EUR 70 pro Prüfung. Für Personen, welche nur an der Ausbildung teilnehmen, beträgt die Gebühr EUR 50.

3. Jede SKIEF Mitgliedsorganisation, die eine Schiedsrichterausbildung in ihrem eigenen Land organisieren möchte, z. B. im Rahmen eines nationalen Trainingslagers, muss mindestens zwei Mitglieder der Schiedsrichterkommission einladen und es müssen alle Spesen bezahlt werden.

4. Von allen Schiedsrichtern wird erwartet, dass sie das SKIEF Turnierreglement vor dem Training lesen / studieren und vorbereitet sind, Fragen zu stellen, wenn etwas nicht klar ist.

5. Die Teilnahme an der Schiedsrichterausbildung, welche vor einer Europameisterschaft organisiert wird, ist für alle Schiedsrichter, die bei den Meisterschaften als Schiedsrichter eingesetzt werden möchten, obligatorisch. Entschuldigungen / Ausnahmen werden nicht akzeptiert.

Artikel 25 Schiedsrichter Lizenzprüfungen

1. Die Mindestanforderungen für die Anmeldung für eine SKIEF Schiedsrichterlizenzprüfung sind:
   a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO): Minimum SKIF Yondan und Erfahrung als internationaler Wettkämpfer und Schiedsrichter
   b. B (SHUSHIN): Minimum SKIF Sandan und Erfahrung als Wettkämpfer
   c. C (FUKUSHIN): Minimum SKIF Nidan

2. Prüfungen für eine Schiedsrichterlizenz A sind nur auf Einladung der Schiedsrichterkommission möglich.

3. Um Schiedsrichterprüfungen durchführen zu können, müssen mindestens drei der sechs Mitglieder der Schiedsrichterkommission anwesend sein. Um eine Schiedsrichterprüfung zu bestehen, benötigt ein Kandidat die Mehrheit der Stimmen der anwesenden Kommissionsmitglieder.

4. Schiedsrichter, die eine Schiedsrichterprüfung bestanden haben, erhalten ein Zertifikat sowie ihre Lizenz.

5. Schiedsrichter können an so vielen Ausbildungen teilnehmen, wie sie möchten, können jedoch nur eine Prüfung pro Jahr ablegen (unabhängig vom Prüfungsergebnis).

Artikel 26 Disziplinarmassnahmen

1. Die Schiedsrichterkommission hat das Recht, Disziplinarmassnahmen gegen Schiedsrichter zu ergreifen, welche
   a. Nicht üben und deshalb einige ihrer Schiedsrichter Fähigkeiten verlieren
   b. Gegen Turnier- und Karate-Do Regeln verstossen
   c. Sich so verhalten, dass es einem SKIEF Schiedsrichter nicht ziemlich ist

2. Disziplinarmassnahmen können sein
   a. Verlust des Rechts, an internationalen Wettkämpfen als Schiedsrichter zu fungieren
   b. Degradierung (Stufe der Schiedsrichterlizenz)
   c. Entzug der Schiedsrichterlizenz

3. Betroffene Schiedsrichter haben das Recht, beim SKIEF Board of Directors Einsprache einzulegen.

Schlussbestimmungen

Artikel 27 Gültigkeit

Dieses derzeitige SKIEF Turnierreglement gilt ab dem 18. Februar 2019 und ersetzt alle bisherigen Reglemente. Es gilt für alle Turniere, die im Auftrag und / oder unter der Schirmherrschaft von Shotokan Karate-do International European Federation (SKIEF) organisiert werden. Die Länder dürfen das Turnierreglement in ihre Landessprache übersetzen, müssen aber erwähnen, dass im Zweifel die englische Originalfassung immer Vorrang hat.

Artikel 28 Änderungen

Nur die SKIEF Schiedsrichterkommission kann das SKIEF Turnierreglement ändern oder anpassen.

Datum: 18. Februar 2019

Die SKIEF Schiedsrichterkommission:

Lusvardi Paolo:

Landgraf Eugen:

Racca Antonio:

Payne Ray:

Castrique Stéphane:

Holck Nielsen Milan:

Anhang I Hansoku, Jogai, Mubobi

Hansoku		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
Erstes Mal Aka (shiro) keikoku	Erstes Mal Aka (shiro) keikoku	Erstes Mal Aka (shiro) keikoku
Zweites Mal Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
Drittes Mal Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

Jogai		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
Erstes Mal Aka (shiro) jogai ikkai	Erstes Mal Aka (shiro) jogai ikkai	Erstes Mal Aka (shiro) jogai ikkai
Zweites Mal Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
Drittes Mal Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi

Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon shobu	**Ippon-han shobu**	**Sanbon shobu**
Erstes Mal Aka (shiro) mubobi ikkai	Erstes Mal Aka (shiro) mubobi ikkai	Erstes Mal Aka (shiro) mubobi ikkai
Zweites Mal Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Zweites Mal Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
Drittes Mal Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	Drittes Mal Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Bedeutung auf Japanisch:
Ikkai = erstes Mal, Nikai = zweites Mal und Sankai = drittes Mal

Anhang II Terminologie und Gesten

Shobu hajime – Beginn des Wettkampfes
Nach der Ankündigung macht der SHUSHIN einen Schritt zurück.

Ato shibaraku – ein wenig mehr Zeit übrig
Der Zeitnehmer gibt 30 Sekunden vor dem effektiven Ende des Wettkampfes ein akustisches Signal und der SHUSHIN ruft ATO SHIBARAKU.

Yame – Stopp
Unterbrechung oder Ende des Wettkampfes. Während er Yame ankündigt, macht der SHUSHIN mit seiner Hand eine schneidende Bewegung nach unten.

Moto no ichi – Ursprüngliche Position
Die Wettkämpfer und der SHUSHIN kehren zu ihren ursprünglichen Positionen zurück.

Tsuzukete – Weiterkämpfen
Die Aufforderung, nach einer nicht autorisierten Störung den Kampf fortzusetzen.

Tsuzukete hajime – Fortsetzung des Kampfes – Anfangen
Der SHUSHIN steht in Vorwärtsstellung (Schritt zurück). Während er TSUZUKETE sagt, streckt er seine Arme mit Handflächen nach innen aus. Während er HAJIME sagt, bewegt er die Handflächen schnell zueinander und bewegt sich gleichzeitig rückwärts.

Shugo – Die FUKUSHIN rufen
Der SHUSHIN ruft die FUKUSHIN zur Diskussion, Klärungen, am Ende des Wettkampfes oder zur Empfehlung von SHIKKAKU zusammen.

Hantei – Entscheidung
Der SHUSHIN fordert eine Entscheidung. Nach zwei kurzen Pfiffen zeigen die FUKUSHIN ihre Entscheidung mit den Fahnen an, während der SHUSHIN gleichzeitig mit dem Arm (den Armen) seine eigene Entscheidung anzeigt.

Hiki wake – Unentschieden
Bei einem Unentschieden bei HANTEI kreuzt der SHUSHIN seine Arme und streckt sie dann mit den Handflächen nach oben aus.

Torimasen –Technik ist nicht akzeptabel
Der SHUSHIN kreuzt seine Arme und macht dann eine schneidende Bewegung, Handflächen nach unten.

Encho-sen – Verlängerung des Wettkampfes
Der SHUSHIN eröffnet den Wettkampf mit dem Befehl SHOBU HAJIME erneut.

Aiuchi – Gleichzeitige bewertbare Techniken
Keinem der beiden Wettkämpfer wird ein Punkt zugesprochen. Der SHUSHIN führt seine Fäuste vor der Brust zusammen.

Aka (Shiro) no kachi – Rot (weiss) gewinnt
Der SHUSHIN hebt den entsprechenden Arm auf die Seite des Siegers.

Aka (Shiro) Ippon – Rot (weiss) holt einen Punkt
Der SHUSHIN hebt seinen Arm 45 Grad auf der Seite des Wettkämpfers, welcher den Punkt erzielt hat.

Waza-ari – Rot (weiss) erzielt einen halben Punkt, was nicht ganz IPPON entspricht
Der SHUSHIN streckt seinen Arm 45 Grad nach unten, auf der Seite des Wettkämpfers, welcher den halben Punkt erzielt hat.

Keikoku – Verwarnung ohne Strafe
Der SHUSHIN zeigt mit dem Zeigefinger 45 Grad nach unten in Richtung des Zuwiderhandelnden.

Hansoku-chui – Verwarnung mit Strafe
Der SHUSHIN zeigt mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Zuwiderhandelnden und gibt dem Gegner einen WAZA-ARI.

Hansoku – Foul
Der SHUSHIN zeigt mit dem Zeigefinger 45 Grad nach oben in Richtung des Zuwiderhandelnden und verkündet den Sieg für den Gegner.

Jogai – Verlassen der Wettkampffläche
Der SHUSHIN zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des Zuwiderhandelnden, um den FUKUSHIN anzuzeigen, dass der Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen hat.

Shikkaku – Disqualifikation - "Verlassen Sie den Bereich"
Der SHUSHIN zeigt zunächst 45 Grad nach oben in Richtung des Zuwiderhandelnden, dann bewegt den Arm nach draussen und hinten mit der Ansage AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.

Kiken – Verzicht
Der SHUSHIN zeigt 45 Grad nach unten in Richtung der Startpositionslinie des Wettkämpfers.

Mubobi – Selbstgefährdung
Nicht kampfbereit.

Muki Ryoku – Flucht
Kein Kampfwille.

Anhang III Richtregeln für Kumite

Ippon

Definition: Starke und genaue Techniken von TSUKI, UCHI und KERI (Hieb, Schlag und Kick) in der Höhe JODAN (Kopf) und CHUDAN (Magen, Seite und Rücken) des Körpers, welche die folgenden Kriterien erfüllt:

1. Richtige Stellung und Einstellung
2. Viel Kampfgeist und ZANSHIN
3. Gute Distanz und Timing
4. Guter Winkel zum Ziel (idealerweise ein 90-Grad-Winkel zum Ziel)

Die tatsächliche Kraft der ausgeführten Technik hat höhere Priorität als die Komplexität der Technik.

Unter den folgenden Umständen kann IPPON gegeben werden:

1. Wenn der Angriff als DE-AI ausgeführt wurde (Gegenangriff, bevor der Gegner seinen Offensivangriff vollständig starten kann), z.B. wenn der Gegner in den Angriff hineinläuft
2. Wenn beim Gegner MUBOBI festgestellt wird (keine Verteidigung)
3. Wenn der Gegner sein Gleichgewicht verloren hat oder nachdem er geworfen wurde
4. Nach einem wirkungsvollen RENZOKU-WAZA (kontinuierliche Technik), z.B. Doppelschlag, Kick-Schlag etc.

WAZA-ARI

WAZA-ARI ist eine Technik, welche nur etwas weniger als IPPON ist. Es bedeutet nicht 50 Prozent (%) von IPPON.

Überlegungen

Für einen JODAN-Beinschlag ohne Kraft oder für Techniken, welche in einem anderen Winkel als 90 Grad zum Ziel ausgeführt werden, darf kein IPPON gegeben werden. In diesen Fällen kann WAZA-ARI gegeben werden.

Für einen Schienbeinschlag auf den Rücken oder wenn das Bein, mit welchem der Schlag ausgeführt wird, vom Verteidiger festgehalten wird, darf kein Punkt gegeben werden (dies bedeutet kein ZANSHIN).

Bemerkungen

1. *YAME (Stopp)*
   Das Ende des Kampfes wird durch den SHUSHIN signalisiert.

2. *BASSOKU (Strafe)*
   Der SHUSHIN hat das Recht, Strafen zu verhängen, bis zum Moment, an dem der Wettkämpfer die Wettkampffläche verlässt. Danach können Strafen ausschliesslich von den Mitgliedern der Schiedsrichterkommission ausgesprochen werden.

3. *JOGAI (ausserhalb der Wettkampffläche)*
   Wenn sich beide Wettkämpfer ausserhalb der Wettkampffläche (JOGAI) befinden, kann kein Punkt erzielt werden. Wenn einer drinnen ist und der andere draussen und der Punkt vom Wettkämpfer innerhalb der Wettkampffläche vor YAME! erzielt wurde, wird ein Punkt gegeben und eine Strafe (JOGAI) der Person ausserhalb der Wettkampffläche gegeben.

4. *AIUCHI (beide führen gleichzeitig einen effektiven Angriff aus)*
   Für AIUCHI werden keine Punkte vergeben. Führt jedoch ein Wettkämpfer eine effektive Technik aus, während der andere eine verbotene Handlung (HANSOKU) ausführt, wird dem ersteren ein Punkt zugesprochen und gegen den letzteren eine Strafe ausgesprochen.

5. *HANSOKU (verbotene Handlung)*
   Wenn eine verbotene Handlung (HANSOKU) ausgeführt wird, nachdem ein Punkt erzielt wurde, verliert der Wettkämpfer den Punkt und eine Strafe wird unabhängig von der zwischen dem Punkt und HANSOKU vergangenen Zeit (aber innerhalb derselben Handlung) vergeben.

6. *ZANSHIN (Bewusstsein)*
   Wenn ein Wettkämpfer dem Gegner nach einer Punkte-Technik den Rücken zukehrt, gilt dies als kein ZANSHIN. Es wird kein Punkt, dafür aber MUBOBI (keine Verteidigung) gegeben.

7. *Für die folgenden Techniken werden keine Punkte vergeben:*
   - Techniken, bei denen der Wettkämpfer einen Schritt rückwärts macht, während er angegriffen wird, dies zeigt mangelndes Gleichgewicht und ZANSHIN.
   - OKIZUKI (statischer Hieb) und OKIUCHI, die zwar ein gutes Timing haben, aber keine Geschwindigkeit und Kraft.

8. *Kontakt ohne Verteidigung*
   Kontakt ist grundsätzlich verboten und es wird eine Strafe ausgesprochen. Wenn der Gegner sich jedoch nicht gegen den Kontakt verteidigt, kann der SHUSHIN eine MUBOBI-Strafe aussprechen.

9. *Kontakt, welcher eine Blutung verursacht*
   Egal wie gut ein Angriff ist, wenn der Verteidiger aufgrund des Kontakts blutet, erhält der Angreifer eine Strafe (Warnung wegen Verletzung der Regeln).

10. *Verletzung*
    Der SHUSHIN muss den verletzten Wettkämpfer beobachten. Es liegt zum Beispiel in der Verantwortung des SHUSHIN zu wissen, ob die Blutung durch den aktuellen oder einen vorherigen Kampf verursacht wurde.

11. *Unkontrollierte Technik*
    Unkontrollierte Techniken mit oder ohne Kontakt, erhalten KEIKOKU oder eine andere Strafe.

12. Ein Wettkämpfer welcher mit HANSOKU gewonnen hat, muss gekennzeichnet werden, indem pro HANSOKU eine Ecke seines Wettkämpferausweises abgeschnitten wird.

13. Die Wettkämpfer müssen in der ersten Runde unversehrt sein (keine Bandage oder Taping). Danach ist das Bandagieren oder Taping mit vorheriger Zustimmung des Turnierarztes erlaubt.

14. *Streng verbotene Handlungen sind*
    a. Wurftechniken, die keine sichere Landung zulassen.
    b. Techniken, die den Gegner gefährden.
    c. Unhöfliche provokative Handlungen und Verhaltensweisen. Wenn ein Wettkämpfer, Trainer oder ein anderes Teammitglied unangemessen spricht / handelt, kann der Wettkämpfer und / oder das gesamte/ partielle Team disqualifiziert werden.

15. Die FUKUSHIN dürfen nur anzeigen, was sie tatsächlich gesehen haben. Die Entscheidung kann nicht nur auf der Grundlage des Timings getroffen werden, aber ohne die tatsächliche Sicht auf die Faust / Fuss, mit welcher ein Punkt erzielt wurde. FUJYUBUN (nicht genug) ist eine Meinung, die auf etwas basiert, was man gesehen hat. MIENAI (konnte nicht sehen) ist keine Meinung, sondern eine Tatsache.

16. Es ist sehr wichtig, dass sich die Wettkämpfer am Anfang und am Ende jedes Kampfes verbeugen. Geschieht dies nicht, muss der SHUSHIN von den Wettkämpfern verlangen, dass sie zurückkommen und sich richtig verbeugen.

17. Wenn ein Wettkämpfer angibt, nachdem er einen Punkt erzielt hat (z.B. Faustpumpen, erhobene Hände, etc.), wird der SHUSHIN den Punkt als Strafe annullieren oder wegnehmen.

Anhang IV Richtregeln für Yakusoku Kumite

Die Wettkämpfer sollten grundsätzlich dem Nummernsystem des SKIF-Lehrplans folgen, andere Techniken werden mit weniger Punkten bewertet. YAKUSOKU Kumite (vorgegebener Kampf) muss genau wie Kata durchgeführt werden, aber das Schiedsrichtergremium muss aber Folgendes beachten

1. Kampfgeist
2. Kraft
3. Konzentration

Die Koordination (Bewegungen, Kraft, Geist und Atmung) des Duos ist ein wichtiges Bewertungskriterium. KIHAKU (Kampfgeist), ZANSHIN und Verhalten müssen ebenfalls berücksichtigt werden.

KIHON IPPON Kumite

Die Angriffsreihenfolge ist im Turnierreglement festgelegt. KIHON IPPON Kumite erfordert elementare Genauigkeit und Stärke von TSUKI (Hieb), KERI (Tritt), UKE (Block), Stellung und Haltung

Darüber hinaus erfordert es korrekte

1. Position
2. Stellung
3. Abwehr- und Offensivtechniken

JIYU IPPON Kumite

Muss alle oben genannten Punkte erfüllen und zusätzlich

1. Korrekte MAAI (Distanz)
2. Gutes Timing
3. TENSHIN (korrekte Körperrotation)
4. TAI-SABAKI (Neupositionierung)

Die Strafpunkte

1. Korrektes Nummernsystem, aber ineffektive Techniken (-0.1)
2. Gute Techniken, aber etwas anders als das Nummernsystem (-0.1)
3. Effektive Techniken, aber anders als das Nummernsystem (-0.1)
4. Schlechte und falsche Techniken (-0.2)

Anhang V Kata

Obligatorische Kata

Heian Shodan
Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yondan
Heian Godan
Tekki Shodan

Shitei Kata

Bassai dai
Kanku dai
Enpi
Jion

Andere Kata

Tekki Nidan
Bassai sho
Jitte
Ji'in
Meikyo
Gankaku
Nijushiho
Gojushiho dai
Seienchi
Gankaku sho
Tekki Sandan
Kanku sho
Chinte
Unsu
Hangetsu
Sochin
Wankan
Gojushiho sho
Seipai
Nijuhachi

Anhang VI Richtregeln für Kata

Bei der Bewertung der Kata muss sich das Schiedsrichtergremium auf Soke Kanazawas Publikation "Karate – die komplette Kata" stützen. Die Bewertung von Kata muss auf der Gesamtleistung basieren, aber auch die Details jeder Technik sollten berücksichtigt werden. Folgende Punkte Darbietung sind zu beachten:

1. Richtigkeit
2. Geschwindigkeit
3. Kraft (KIME)
4. Kampfgeist

Durchschnittliche Abzüge (kann aber auch mehr oder weniger sein)

1. Keine Verbeugung am Anfang / Ende der Kata (-0.1)
2. Ungepflegtes Aussehen (-0.1)
3. Falsche Fussbewegungen am Anfang / Ende (-0,1)
4. Verlassen der Wettkampffläche (mit Ausnahme von zwei Wettkämpfern, welche an den vorgegebenen Linien der Wettkampffläche beginnen, sowie bei Teamwettbewerben) (-0.1)
5. Enden an einer anderen Stelle als der Ausgangsposition (-0.1)
6. Kein KIAI (-0.1)
7. Übertriebene Atemgeräusche und HIKITE (Hand zurückziehen) Geräusche (-0.1)
8. Übermässige Betonung von Handlungen (-0.1)
9. Übermässige Veränderung des Rhythmus (-0.1)
10. Leichtes Zögern während der Darbietung (-0,1)
11. Klarer Stopp während der Darbietung (-0,2)
12. Leichter Verlust des Gleichgewichts, jedoch mit sofortigem Auffangen (-0,1 ~ -0,3)
13. Klarer Verlust des Gleichgewichts, jedoch mit sofortigem Auffangen (-0,2 ~ -0,4)
14. Gesamtverlust des Gleichgewichts ohne Auffangen (-0,3 ~ -0,5)
15. Fehler gemacht, aber sofort mit Korrektur fortgesetzt (-0.2)
16. Kata fertig gemacht, jedoch mit falscher Reihenfolge der Bewegungen (-0.5)
17. Mehrere klare Fehler begangen (-1.0)
18. Stopp vor Ende der Kata (Disqualifikation)
19. Durchführen einer anderen Kata als angekündigt (Disqualifikation)
20. Verlust des Gurtes vor HANTEI (Disqualifikation)
21. Fehler in KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0.1) (nicht dem SKIF Syllabus folgend)
    Wenn es mehr als zwei technische Fehler gab (z.B. Fehler in MANJI sowie KAKIWAKE), wird der Abzug verdoppelt (-0.2)

<u>Bei technischen Fehlern muss der SHUSHIN die FUKUSHIN zusammenrufen, um die Abzüge zu besprechen.</u>

Leistungspunkte

Werden schwierige Techniken, wie die unten aufgeführten, hervorragend ausgeführt, so sind dem Wettkämpfer +0,1 ~ +0,3 zusätzliche Punkte zu geben.

1. Kanku-dai: Doppelkick
2. Kanku-sho: Sprung
3. Unsu: Springen und Drehen MAWASHI-GERI
4. Gankaku: Drehung KOSHI-GAMAE
5. Andere mit ähnlichem Schwierigkeitsgrad

Team Kata

Folgende Punkte sind in der Darbietung zu beachten:

1. Alle Regeln der Einzel Kata gelten für Teamkata.
2. Rhythmus und Timing dürfen nicht geändert werden, um die Bewegungen zu synchronisieren.
3. Die Wettkämpfer dürfen keine externen Signale zur Synchronisation verwenden (z. B. übermässige Atemgeräusche).
4. Für nicht synchronisierte Bewegungen werden zwischen -0,1 und -0,2 Punkte abgezogen.

Anhang VII Gesten

SHUSHIN

Nachfolgend die Gesten für den SHUSHIN während eines KUMITE Kampfes:

NAKAE
Gerade Arme von aussen nach innen

SHOBU HAJIME
ENCHO SEN HAJIME
SAI SHIAI HAJIME
Füsse zusammen, Hände offen

AKA WAZARI
Arm von der Schulter nach unten in einem 45°-Winkel

SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI
Arm von der Hüfte nach oben in einem 135°-Winkel

YAME
Geschwungene Abwärtsbewegung

YAME (AKA WAZARI)

YAME (SHIRO IPPON)

TSUZUKETE HAJIME
Gerade Arme von aussen nach innen

FUKUSHIN SHUGO
Geschwungene Bewegung von aussen nach innen

AI UCHI
Fäusten vorne zusammen

TORIMASEN
Arme 45°, Handflächen nach unten

AKA UKETERU
Geblockt von AKA

SHIRO NUKETERU
SHIRO-Technik vorbei

AKA JOWAI
Die Technik von AKA reicht nicht aus

SHIRO MAAI
SHIRO-Technik war zu weit weg

AKA HAI HAI
AKA war schneller

AKA KEIKOKU
Mit dem Zeigefinger auf die Füsse des Delinquenten zeigen

AKA HANSOKU CHUI
Mit dem Zeigefinger auf die Brust des Delinquenten zeigen

AKA HANSOKU
Mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Delinquenten zeigen

AKA SHIKKAKU
Auf das Gesicht zeigen und dann nach draussen

AKA JOGAI
Auf den Rand der Wettkampffläche zeigen

AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU
Die Wange berühren

IKKAI
Mit dem Zeigefinger das ersten Mal anzeigen

NIKKAI
Mit Index- und Mittelfingern das zweite Mal anzeigen

Sankai
Mit Index-, Mittel- und Ringfinger das dritte Mal anzeigen

HIKIWAKE
Arme 45°, Handflächen nach oben

Nachfolgend die Gesten für den SHUSHIN während eines KATA Kampfes:

AKA NO KACHI
Aufstehen, einen Schritt nach vorne und die rote Fahne gerade nach oben heben

SHIRO NO KACHI
Aufstehen, einen Schritt nach vorne und die weisse Fahne gerade nach oben heben

FUKUSHIN

Nachfolgend die Gesten für die FUKUSHIN während eines KUMITE Kampfes:

AUSGANGS-
POSITION

MIENAI
Fahnen unter den Augen zusammen

AKA WAZARI
Arm gerade von der Schulter

AKA IPPON
Arm gerade nach oben

TORIMASEN
Fahnen einmal seitlich schwenken

AI UCHI
Fahnenspitzen zusammen

AKA JOWAI
Fahne leicht auf und ab

AKA UKETERU
geblockt von AKA

AKA NUKETERU
AKA Technik ging vorbei

MAAI
Fahnen parallel auseinander halten

AKA HAI HAI
Fahne in einem 90° Winkel halten

AKA KEIKKOKU
Kleiner Kreis vorne

AKA HANSOKU CHUI
Kleiner Kreis gerade nach oben

AKA HANSOKU
AKA SHIKKAKU
Grosser Kreis gerade nach oben

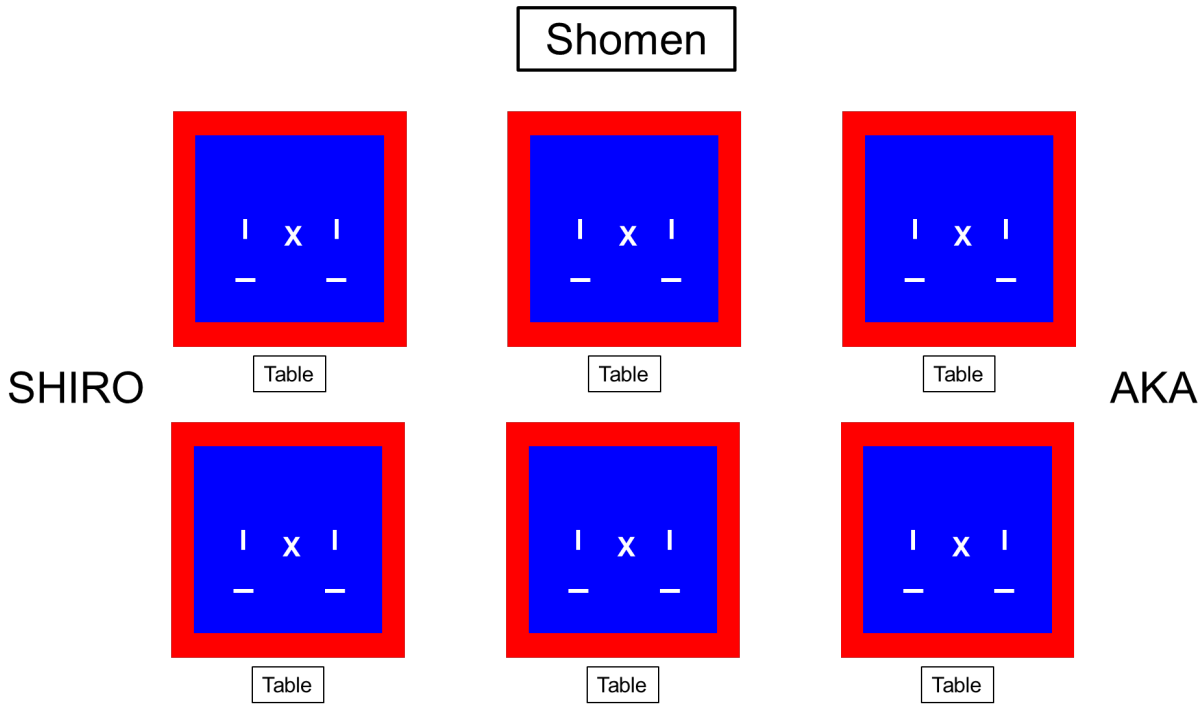
AKA JOGAI
Mit der Fahne auf die Linie zeigen

AKA MUBOBI
Die Wange leicht mit der Fahne berühren

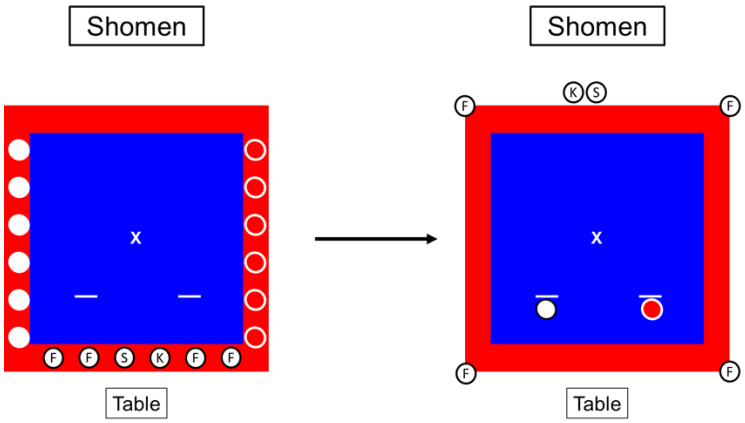
AKA MUKI RYOKU
Kleiner Kreis nach unten

Anhang VIII Shomen

Shomen ist der Platz des Respekts in jedem Dojo und auch an Turnierorten. Bei einem Turnier sitzen hier die Ehrengäste. Bitte stellen Sie bei der Einrichtung des Veranstaltungsortes sicher, dass alle Schiedsrichtertische in Richtung SHOMEN zeigen:



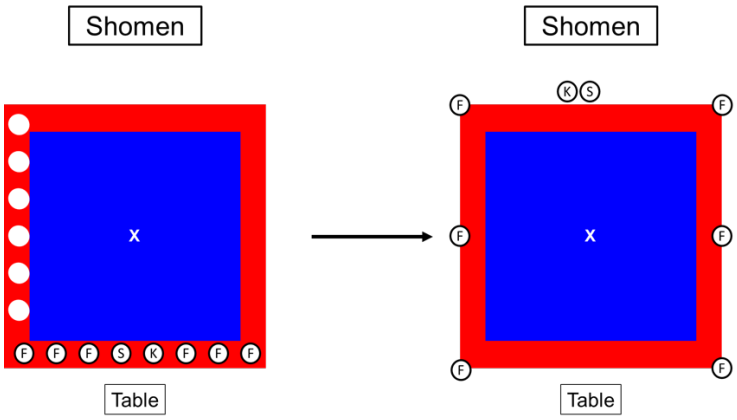
Die Begrüssung am Anfang und am Ende der Kategorie erfolgt wie folgt:



Kata Elimination Runden (KO-HAKU)

Die Wettkämpfer reihen sich auf der AKA und SHIRO Seite in der Reihenfolge, in der sie aufgerufen wurden auf, das Schiedsrichter Team steht in Richtung SHOMEN.

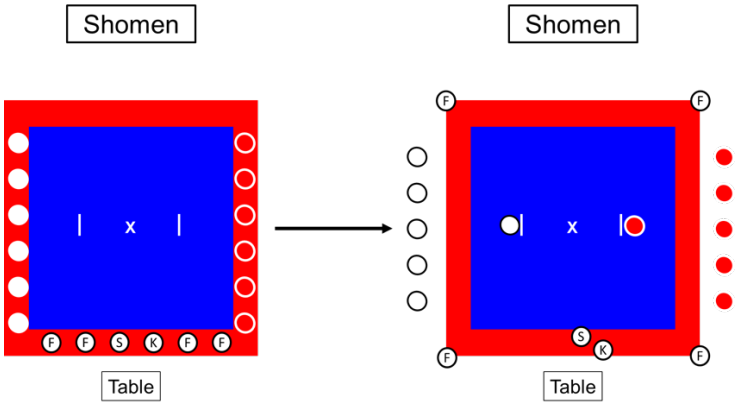
Nach der Begrüssung überqueren der SHUSHIN und der KANSA die Kampffläche und nehmen ihre Plätze mit dem Rücken zu SHOMEN ein, während die FUKUSHIN ihre Plätze in den vier Ecken einnehmen.



Kata Finale

Die Wettkämpfer stellen sich auf der SHIRO Seite des Feldes auf, das Schiedsrichter Team steht in Richtung SHOMEN.

Nach der Begrüssung überqueren der SHUSHIN und der KANSA die Kampffläche und nehmen ihre Plätze mit dem Rücken zu SHOMEN ein, während die FUKUSHIN ihre Plätze in den vier Ecken einnehmen (und auf beiden Seiten, wenn es sieben FUKUSHIN sind).



Kumite

Die Wettkämpfer reihen sich auf der AKA und SHIRO Seite in der Reihenfolge, in der sie aufgerufen wurden auf, das Schiedsrichter Team steht in Richtung SHOMEN.

Nach der Begrüssung gehen der KANSA und die FUKUSHIN zu ihren jeweiligen Stühlen, während der SHUSHIN seine Position am Rande der Wettkampffläche gegenüber SHOMEN einnimmt.