



Wettkampfregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

Artikel 1 Wettkampffläche

- (1) Die Wettkampffläche sowohl für Kata als auch Kumite muss flach und fest sein und ist ein Quadrat mit einer Seitenlänge von jeweils 8 Metern.
- (2) Beim Bô-Kumite sind die Positionen der Wettkämpfer und des Hauptkampfrichters jeweils zwei Meter vom Zentrum der Kampffläche entfernt.

Artikel 2 Bekleidung

Kampfrichter, Betreuer und Wettkämpfer müssen die folgenden Bekleidungsregeln einhalten.

Kampfrichter

- (1) Blazer in schwarz oder navy-blau
- (2) kurzärmeliges Hemd in weiß
- (3) Hose in grau
- (4) Krawatte des Verbandes
- (5) Hallenschuhe in schwarz

Betreuer

- (1) Karate-Gi in weiß (Jacke und Hose).
Sollten jedoch im regulären Training farbige Gi üblich sein, sind auch diese erlaubt.
- (2) Frauen sollen ein einfaches weißes T-Shirt unter ihrer Karate-Gi Jacke tragen.
- (3) Müssen die vorgeschriebene Kennzeichnung für Betreuer tragen.

Wettkämpfer

- (1) Karate-Gi in weiß (Jacke und Hose).
Sollten jedoch im regulären Training farbige Gi üblich sein, sind auch diese erlaubt.
- (2) Frauen sollen ein einfaches weißes T-Shirt unter ihrer Karate-Gi Jacke tragen.
Für Männer ist das verboten.
- (3) Die Jackenärmel und Hosenbeine dürfen nicht aufgerollt sein.
- (4) Die Jackenärmel sollen bis zwischen Handgelenk und Ellbogen reichen.
Die Hosenbeine sollen zwischen den Fußgelenken und den Knien enden.
- (5) Brillen können während des Kata-Wettkampfes getragen werden.
Im Bô-Kumite dürfen keine Brillen getragen werden.
Kontaktlinsen dürfen auf eigene Gefahr des Teilnehmers getragen werden.
- (6) Schmuck jeglicher Art ist verboten.

Artikel 3 Wettkampfgruppen und Altersklassen

- (1) Die Waffen für den Kata-Wettbewerb sind entweder Bô oder Sai.
- (2) Es gibt getrennte Wettbewerbe für männlich und weiblich Starter jeweils in den Altersklassen Junioren, Erwachsene und Senioren.
- (3) Schüler: 13 bis 15 Jahre
- (4) Junioren: 16 bis 18 Jahre
- (5) Erwachsene: 19 bis 49 Jahre
- (6) Senioren: 50 Jahre und älter

Wettkampfregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

KATA-Wettkampf

Artikel 4 Prozedur

- (1) Der Wettkampf wird im Punktesystem bewertet.
- (2) Das Gewicht, die Länge und Größe der Waffen soll den folgenden Angaben entsprechen.

BÔ	-	Länge:	mehr als 180 cm für Frauen und Männer (für Schüler und Junioren weiblich und männlich: 10 cm länger als die Körperhöhe beträgt)
		Gewicht:	mehr als 900 Gramm für Männer mehr als 800 Gramm für Frauen (für Schüler und Junioren weiblich und männlich: mehr als 750 Gramm)
		Form:	rund
		Material:	Eiche, Mispel, Hickory (Walnuss)
SAI	-	Länge:	müssen über den Ellbogen des Wettkämpfers heraus ragen
		Gewicht:	Männer - mehr als 650 Gramm pro SAI Frauen - mehr als 550 Gramm pro SAI (Schüler und Junioren männlich: mehr als 550 Gramm Schüler und Junioren weiblich: mehr als 500 Gramm)
		Form:	traditionelle Okinawa SAI-Form
- (3) Während des SAI-Wettkampfes ist es verboten, ein SAI in den Boden zu werfen oder zu stoßen.
- (4) Im Kata-Wettkampf müssen die Kata aus der Liste der anerkannten traditionellen Okinawa Kobudô Kata des „Okinawa Ken Kobudô Renmei“ gewählt werden, die im nächsten Artikel aufgeführt ist.

Artikel 5 Kata-Liste

Kata müssen aus der Liste der anerkannten traditionellen Kata des „Okinawa Ken Kobudô Renmei“ gewählt werden, die im Anhang I und II aufgeführt sind.

Anhang I BÔ-KATA

Nr.	Name der Kata	Nr.	Name der Kata	Nr.	Name der Kata
1	TOKUMINE-NO-KUN	10	YUNIGAWA-NO-KUN	19	CHIKIN-UFUKUN
2	SAKUGAWA-NO-KUN	11	CHATAN-YARA-NO-KUN	20	CHIKIN-BÔ
3	SAKUGAWA-NO-KUN (SHÔ)	12	CHINEN-SHICHANAKA-NO-KUN	21	CHÔUN-NO-KUN
4	SAKUGAWA-NO-KUN (DAI)	13	SESOKO-NO-KUN	22	CHOUN-NO-KUN
5	SHUSHI-NO-KUN	14	SHIISHI-NO-KUN	23	UFUTUN
6	SHUSHI-NO-KUN (SHÔ)	15	SHIROTARU-NO-KUN	24	SHIISHI-NO-KUN (SUEYOSHI-NO-KUN)
7	SHUSHI-NO-KUN (DAI)	16	SHUKUMINE-NO-KUN	25	KASSHIN-BÔ
8	SHIROMATSU-NO-KUN	17	UFUGUSHIKU-NO-KUN	26	KUBO-NO-KUN
9	URASHI-NO-KUN	18	CHIKIN-NO-KUN	27	KATIN-NO-KUN

Anhang II SAI-KATA

Nr.	Name der Kata	Nr.	Name der Kata	Nr.	Name der Kata
1	CHATAN-YARA-NO-SAI	5	KUGUSUKU-NO-SAI (KOJO-NO-SAI)	9	NICHÔ-SAI
2	HAMAHIGA-NO-SAI	6	YAKA-NO-SAI	10	CHINBARU-NO-SAI
3	CHIKIN-SHITAHAKU-NO-SAI	7	TAWATA-NO-SAI	11	JIGEN-NO-SAI
4	HANTAGWA-KORAGWA-NO-SAI	8	ISHIKAWAGWA-NO-SAI	12	



Wettkampffregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

Artikel 6 Kampfrichter-Gremium

Pro Kampffläche besteht ein Kampfgericht aus 1 Mattenchef (Kansa), 1 Hauptkampfrichter (Shushin) und 2-4 Seitenkampfrichtern (Fukushin) in den Vorrunden und 4-6 Seitenkampfrichter in den Finalen.

Artikel 7 Tischbesetzung (KYOGI-IN)

Pro Kampffläche gibt es einen Tischkampfrichter (Kansa), einen Ansager für die Starter, einen Ansager für die Wertung, einen Ausrufer für die Wertung, einen Zeitnehmer und einen Schreiber.

Artikel 8 Prozedur

- (1) Der Wettkämpfer steht auf einem festgelegten Platz außerhalb der Wettkampffläche und verbeugt sich einmal, betritt die Wettkampffläche und begibt sich zur Startlinie, verbeugt sich erneut und sagt seine Kata an. Die Vorführung beginnt.
- (2) Nachdem er seine Kata beendet hat, verbeugt sich der Wettkämpfer erneut, ehe er zu dem festgelegten Platz außerhalb der Wettkampffläche zurückkehrt um dort auf seine Wertung zu warten.
- (3) Am Ende einer Wettkampfrunde stellen sich die Kampfrichter, die Tischbesetzung und die Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche auf der zugewiesenen Stelle auf und verbeugen sich.

Artikel 9 Wertung

- (1) Wertungsanzeige und Zusammenrechnung erfolgen wie folgt.
 - ① Auf Kommando des Hauptkampfrichters zeigen alle Kampfrichter ihre Wertungstafeln mit ihren Wertungen, indem sie die Wertungstafeln mit ihrem rechten Arm anheben, der 45 Grad gebeugt ist.
 - ② Beim Zusammenrechnen der Wertungen werden die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen.
 - ③ Im Falle eines Unentschieden erfolgt eine Entscheidung durch die Hinzurechnung der niedrigsten Wertung, die in ② gestrichen wurde.
Sollte danach immer noch Unentschieden sein, erfolgt eine Entscheidung durch die Hinzurechnung der höchsten Wertung, die in ② gestrichen wurde.
Bei andauerndem Gleichstand ist eine andere Kata zu zeigen.
Sollte es danach noch immer unentschieden stehen, erfolgt die endgültige Entscheidung über Kampfrichterabstimmung.



Wettkampffregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

Artikel 10 Entscheidungskriterien

Die Bewertung erfolgt auf Grundlagen eines auf 10-Punkte begrenzten Systems durch Punktabzüge. Die Kriterien zur Bewertung von Kata sind im Folgenden aufgeführt.

- (1) Punktestandards - Vorrunden: 7.00 - 8.00 / Finale: 8.00 - 9.00
 - ❖ Für die zweite Dezimalstelle darf nur der Wert 0.05 genutzt werden. 0.01~0.04 und 0.06~0.09 sind nicht erlaubt.

- (2) Disqualifikation (Shikkaku)
 - ① Wenn der Wettkämpfer eine nicht zugelassene Bekleidung trägt.
 - ② Wenn der Wettkämpfer seine Vorführung abbricht.
 - ③ Wenn die Kata zu große Abweichungen von den zugelassenen Kata des Okinawa Ken Kobudô Renmei aufweist.
 - ④ Wenn der Name der Kata vor der Vorführung nicht angesagt wurde.
 - ⑤ Wenn eine andere Kata vorgeführt wird als angesagt wurde.
 - ⑥ Wenn den Weisungen der Kampfrichter nicht Folge geleistet wird.
 - ⑦ Wenn verbotene Dinge gemacht werden.
 - ⑧ Wenn der Wettkämpfer seine Waffe fallen lässt.
 - ⑨ Wenn die Waffe beschädigt wird.
 - ⑩ Im Falle eines Fehlverhaltens wird der Wettkämpfer disqualifiziert und für das nächste Turnier gesperrt.
 - ⑪ Wenn die Brille herunterfällt.

- (3) Punktabzüge (0.1~0.5)
 - ① Wenn der Wettkämpfer bei der Vorführung aus der Kampffläche heraus tritt.
 - ② Wenn eindeutig ist, dass der Wettkämpfer die Kata vergessen hat.
 - ③ Wenn die Waffe einer oder beiden Händen entweicht.
 - ④ Wenn bei Schlägen, Stößen, Stichen und Blöcken die Zielhöhen Oben (Jôdan), Mitte (Chûdan) und Unten (Gedan) nur schwer zu unterscheiden sind.
 - ⑤ Wenn die konzentrierte Aufmerksamkeit (Chakugan), Kiai, Entschlossenheit und dergleichen nicht ausreichen.
 - ⑥ Wenn die Handhabung der Waffe unpassend oder unzureichend ist.
 - ⑦ Wenn die Waffe den Boden berührt (auch in der Ausgangsstellung).
 - ⑧ Wenn der Wettkämpfer eindeutig übertriebener Aktionen verdächtigt wird (übertriebene Bewegungen).



Wettkampffregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

KUMITE - Wettkampf

Artikel 11 Prozedur

- (1) Kampfdauer: 2 Minuten (tatsächliche Kampfzeit) (auch in der Verlängerung)
- (2) Entscheidung: der erste volle Punkt (Ippon) gewinnt (ebenso in der Verlängerung)
Falls es in dieser Zeit zu keiner Entscheidung kommt, wird der Kampf von vorn gestartet.
- (3) Schutzausrüstung (Bogu-tsuki): Kendo-Gesichtsmaske, Bauchpanzer, Handschuhe, Schienbeinschoner
- (4) Kumi-BÔ: wird durch den Ausrichter vorbereitet und gestellt
- (5) Kleidung: ist gleich wie für den Kata-Wettkampf

Artikel 12 Wettkämpfer

- (1) Die Wettkämpfer stehen auf festgelegten Plätzen außerhalb der Wettkampffläche und verbeugen sich einmal.
Auf das Signale des Hauptkampfrichters (Shushin) hin, begeben sie sich in die Wettkampffläche zu den Startlinien.
Sobald der Hauptkampfrichter "Kamae" ruft, nehmen die Kämpfer zielstrebig und bestimmt ihre Kampfhaltung ein.
Der Kampf beginnt, sobald der Hauptkampfrichter "Shobu hajime" ruft.
- (2) Sobald der Hauptkampfrichter "Yame" ruft, stoppt der Kampf und beide Kämpfer kehren zu ihren Startlinien zurück, wo sie auf weitere Anweisungen des Hauptkampfrichters warten.

Artikel 13 Kampfrichter

- (1) Bis alle Kampfrichter auf ihren Plätzen sind, gilt die gleiche Vorgehensweise wie im Kata-Wettkampf.
- (2) Durch das horizontale Öffnen und 45 Grad nach außen strecken seiner beiden Arme (Shuto) fordert der Hauptkampfrichter die außerhalb der Kampffläche wartenden Wettkämpfer auf, sich zu ihren Startlinien zu begeben.
- (3) Der Hauptkampfrichter nimmt die "Ki wo tsukete"-Haltung ein und ruft "Kamaete".
Wenn er überprüft hat, dass beide Kämpfer ihre Kampfhaltung eingenommen haben, ruft er "Shobu hajime".
- (4) Um den Kampf zu unterbrechen, ruft der Hauptkampfrichter "Yame" und weist die Kämpfer auf ihre jeweilige Startlinie zurück.
- (5) Um den Kampf fortzusetzen, nimmt der Hauptkampfrichter die "Ki wo tsukete"-Position ein, setzt das linke oder rechte Bein zurück und ruft "Tsuzukete hajime". Der Kampf beginnt erneut.
- (6) Am Ende des Wettkampfes erfolgt das gleiche Vorgehen wie beim Kata-Wettkampf.
- (7) Falls während der regulären Kampfzeit keine Entscheidung erzielt werden konnte, ruft der Hauptkampfrichter "Hikiwake". Er lässt den Kampf mit "Sakidori Ippon" / „Der erste Ippon gewinnt!“, erneut beginnen. Die Vorgehensweise ist gleich wie in (3) beschrieben.
Falls die Verlängerung immer noch keine Entscheidung gebracht hat, geht der Hauptkampfrichter auf seinen Platz zurück und ruft "Hantei". Mit der Pfeife bläst er ein Zwei-Ton-Signal, um die Seitenkampfrichter (Fukushin) zur Entscheidung (mittels Flagge) für einen Sieger aufzufordern. Mit einem einfachen Pfeifton weist der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter danach an, die Flaggen wieder zu senken.



Wettkampffregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

- (8) Sobald der Hauptkampfrichter nach konsequenten Angriffen und Verteidigungen “Yame” ruft, müssen die Seitenkampfrichter eines der folgenden Signale anzeigen: Aka (rot) oder Shiro (weiß). Wenn sie nichts gesehen haben: keine Wertung.
- (9) Wenn vom Hauptkampfrichter “Dodesuka (Was denkst du?)” abgefragt wird: Will der Seitenkampfrichter seine Entscheidung beibehalten, bleibt er unverändert. Wenn er aber seine Entscheidung an die des Hauptkampfrichter angleichen will, senkt er seine Flaggen.
- (10) Die Aktionen des Hauptkampfrichters müssen den beigefügten “Hinweisen für die Hauptkampfrichter” entsprechen.

Artikel 14 Entscheidungskriterien (wertbarer Teil des Bô: 30 cm an beiden Enden)

- (1) IPPON-Techniken
 - ① Mit einem Stoß (Tsuki) oder Schlag (Uchi) den Gegner niederschlagen, oder wenn der Gegner seinen Bô verliert.
 - ② Wenn der Gegner nach einem Stoß (Tsuki) oder Schlag (Uchi) taumelt.
 - ③ Wenn der Kopf des Gegners durch einen Schlag (Uchi) geschüttelt wird.
 - ④ Wenn mit einem Stoß (Tsuki) oder Schlag (Uchi) präzise auf mittlerer Höhe (Chûdan) getroffen wird.
 - ⑤ Es ist erlaubt, den Gegner an erlaubten Trefferzonen anzugreifen, wenn dieser zu Boden gefallen ist.
 - ⑥ Falls ein Angriff auf den Rücken des Gegners erfolgt, darf ein sofort ausgeführter Schlag gewertet werden (SUNDOME – kein Kontakt!).
- (2) WAZA-ARI-Techniken sind Ippon-Techniken, die nicht alle Kriterien eines Ippon erfüllen.

Artikel 15 Shobu (Sieg oder Niederlage)

- (1) Der erste Ippon gewinnt.
- (2) Zwei Waza-ari werden zu einem Ippon.
(auch Strafen, die zum Verlieren führen)
- (3) Jogai (Verlassen der Kampffläche):
Zweimaliges Jogai gibt einen Ippon für den Gegner.
- (4) Mubobi (Vernachlässigung der eigenen Deckung):
Zweimaliges Mubobi gibt einen Ippon für den Gegner.
- (5) Hansoku (Strafe):
Beim ersten Mal gibt es “Keikoku”, beim zweiten Mal “Chui”, beim dritten Mal “Hansoku”. Abhängig von der Schwere des Verstoßes können die Strafen “Chui” und “Hansoku” aber auch direkt gegeben werden. „Hansoku“ führt zum Sieg für den Gegner.
- (6) Im Falle von verbotenen Aktionen und Techniken kann die Beratung der Kampfrichter zu “Hansoku Keikoku”, “Hansoku Chui” und “Hansoku Make” (Niederlage durch Hansoku) führen.
- (7) Wenn am Ende der regulären zweiminütigen Kampfzeit nur einer der beiden Wettkämpfer überhaupt einen Waza-ari hat, gilt der Kampf als unentschieden und die Verlängerung beginnt. Falls es nach der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gibt, wird das Ergebnis durch Flaggenentscheid bestimmt. Die Kampfrichter müssen die weiße oder rote Flagge heben.
- (8) Strafen werden in verschiedene Kategorien eingeteilt.



Wettkampfregeln und Vorschriften für Kata und Kumite

(überarbeitete Ausgabe – 16.02.2014)

Artikel 16 Verbotene Techniken und Aktionen

- (1) Stoß (Tsuki) zum Gesicht.
- (2) Angriff zur Brust.
- (3) Schwingen
- (4) Angriffe zwischen Knie und Rumpf (Oberschenkel) sowie auf die Fußoberseite.
- (5) Angriffe, die von der Mitte des Unterarms (oberhalb des Handgelenks bis Ellbogen) bis zur Schulter (der Teil, der durch die Kote-Handschuhe nicht abgedeckt ist) reichen.
- (6) Unkontrollierte Techniken zum Rücken.
- (7) Jedes Drücken, Stoßen, Schlagen, Festhalten und Ziehen ohne Bô.
Ebenfalls Kopfstöße und Tritte.
- (8) Angriffe auf nicht durch die Rüstung geschützte Bereiche.
- (9) Angriffe auf die Kopfseiten.
- (10) Angriffe auf die Innenseite des Unterarmes, der Hand und der Finger.
- (11) Angriffe, bei denen der Bô nur mit einer Hand gehalten wird.
- (12) Den Gegner mit dem Bô aus der Kampffläche zu drücken, mit dem Ziel, ein Jogai zu erreichen.
- (13) Jede weitere Sache, die das Kampfrichtergremium beschließt.
- (14) In unvorhergesehenen Fällen berät das Kampfrichtergremium und entscheidet.

Artikel 17 Offizielles Beschwerdeverfahren

Hat der Mattenchef von einem registrierten Trainer eine offizielle Beschwerde über eine Angelegenheit erhalten, die vielleicht in Konflikt mit den Wettbewerbsregeln und Vorschriften steht, sollte er sofort pfeifen und die Unterbrechung des Wettbewerbs veranlassen und sofort seine Entscheidung über die Zulassung der Beschwerde abgeben. Sollte es für sein Urteil erforderlich sein, kann er den Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter an den Tisch rufen um die Beschwerde zu prüfen. Sollte die offizielle Beschwerde als berechtigt anerkannt werden, wird er die Kampfrichter anweisen, eine neue Entscheidung abzugeben. Diese neue Entscheidung ist endgültig für diesen Wettbewerb und sind keine weiteren Beschwerden zu diesem Thema erlaubt. Alle anderen Einwände in Bezug auf die Entscheidungen des Hauptkampfrichters und der Seitenkampfrichter werden grundsätzlich nicht akzeptiert.

Artikel 18 Kansa (Kontrolle)

Kansa-in (Kontrolleure) sind auf jeder Wettkampffläche eingesetzt um sicherzustellen, dass das Turnier gemäß den Wettbewerbsregeln und Vorschriften durchgeführt wird. Jeder Konflikt in Bezug auf diese Regeln und Vorschriften führen zu einer Unterbrechung des Turniers, um mit den Kampfrichtern zu beraten und eine neue Entscheidung zu empfehlen. Außerdem nehmen die Kontrolleure offizielle Beschwerden von registrierten Trainer entgegen und bearbeiten diese, wie in Artikel 17 beschrieben.

Zusätzliche Klauseln	7. Dezember 2008	Inkraftsetzung
	18. Dezember 2011	Überarbeitung
	2. Dezember 2012	Überarbeitung
	11. August 2013	Überarbeitung
	15. Dezember 2013	Überarbeitung