



Reglement für Karate Wettkämpfe im Clicker Kyokushinkai

Bedeutung von Clicker Kyokushinkai

Clicker Kyokushinkai ist eine der Kampfformen im Kyokushinkai Karate die für alle Karatekas entwickelt wurde. Im speziellen geeignet ist Clicker Kyokushinkai für Kinder und Anfänger, da der Clicker Kyokushinkai Kampf ohne Kontakt erfolgt.

Das Ziel während einem Clicker Kyokushinkai-Kampf ist, mehr Punkte als der Gegner zu erzielen. Punkte werden nur denn gezählt, wenn die Techniken korrekt in den erlaubten Zielzonen ausgeführt werden. Blockierte Techniken werden nicht gewertet. Die meisten Techniken werden mit einem Punkt gewertet. Technisch anspruchsvollere Techniken können mit zwei bis maximal drei Punkten gewertet werden.

Inhaltsverzeichnis

	Inhaltsverzeichnis.....	2
1	Allgemein	4
	1.1 Turnierorganisation.....	4
	1.2 Wettkampffläche	4
	1.3 Turnierarzt.....	4
	1.4 Sporttauglichkeitsbescheinigung.....	4
	1.5 Medizinische Datenblatt.....	4
	1.6 Haftungsausschuss	4
2	Bekleidung der Athleten und der Schiedsrichter	4
	2.1 Bekleidung der Athleten.....	4
	2.2 Bekleidung der Schiedsrichter.....	5
3	Schutzausrüstung	5
	3.1 Individuelle Schutzausrüstung.....	5
	3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung.....	5
4	Wettkampfkategorien Kumite Clicker Kyokushinkai	5
	4.1 Alter.....	5
	4.2 Besonderes.....	5
5	Turnierablauf.....	6
	5.1 Turniersysteme	6
	5.2 Ergänzende Informationen zum System Round Robin.....	6
6	Kampfablauf / Kampfzeiten.....	6
	6.1 Grundsätzlich	6
	6.2 Ergänzende Informationen	6
7	Schiedsrichter und deren Funktionen.....	7
	7.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters	7
	7.2 Aufgaben des Spiegelrichters.....	7
	7.3 Aufgaben des Oberrichters.....	7
8	Erlaubte Aktionen, Zielbereiche und Techniken.....	7
	8.1 Erlaubte Zielbereiche.....	7
	8.2 Erlaubte Arm- und Beintechniken.....	7
9	Verbotene Aktionen, Zielbereiche und Techniken.....	8
	9.1 Verbotene Zielbereiche.....	8
	9.2 Verbotene Techniken und Aktionen	8
10	Ermahnungen und Verwarnungen.....	8
	10.1 Grundsätzlich	8
	10.2 Aufbau der Ermahnungen und Verwarnungen.....	9
	10.3 Ermahnungen	9
	10.4 Verwarnungen.....	9
	10.5 Disqualifikation.....	9
	10.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion	10
11	Wertung der Techniken.....	10
	11.1 Bedingungen für eine Wertung.....	10
	11.2 Techniken die mit zwei oder drei Punkten gewertet werden (IPPON).....	10
12	Handhabung der Clickerzähler	10
13	Kriterien für die Entscheidung.....	11
	13.1 Entscheidung des Hauptkampf- und Spiegelrichters	11
	13.2 Entscheidung des Oberrichters	11
	13.3 Festlegung des StICKKämpfers in der Kategorie Team	11
14	Einsprache / Protest.....	11
15	Turnierablauf.....	11
	15.1 Aufstellung vor dem Wettkampf.....	11
	15.2 Grüßen und Aufstellen der Schiedsrichter	12
	15.3 Eintritt der Athleten in die Wettkampffläche	12
	15.4 Grüßen der Athleten.....	12
	15.5 Beginn der Kampfes	12
	15.6 Beendung des Kampfes und Entscheidung und Grüßen	12
	15.7 Besonderheiten im Wettkampfablauf im Clicker-Team.....	13
	15.8 Zusammenrufen und Grüßen der Schiedsrichter	13

16	Schiedsrichterkommandos.....	13
17	Ergänzende Informationen für die Veranstalter.....	14
	17.1 Auslosung	14
	17.2 Pokale	14
	17.3 Entschädigung der Schiedsrichter.....	14
18	Checkliste Material.....	14
	18.1 Wettkampffläche	14
	18.2 SR-Tisch	14
	18.3 Schiedsrichter	14
19	Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1	15

Reglement für Karate Wettkämpfe in Clicker Kyokushinkai

1 Allgemein

1.1 Turnierorganisation

Kumite Turniere in Clicker Kyokushinkai sollen wenn möglich in Turnhallen mit genügend Platz organisiert werden. Da Clicker Kyokushinkai nicht fester Bestandteil der IFK-Kumite Schweizermeisterschaft ist, sind die Wettkampfkategorien nicht festgeschrieben. Die unter Wettkampfkategorien aufgeführten Kategorien können, müssen aber nicht vom Veranstalter durchgeführt werden. Weitere Informationen für den Veranstalter sind unter Punkt 17 aufgeführt.

1.2 Wettkampffläche

Der Wettkampf soll auf einem flachen und nicht beschädigten Hallenboden, auf dem sich die Athleten nicht verletzen können, stattfinden. Die Wettkampffläche muss 8 x 8 m betragen und soll wenn möglich mit Matten (z.B. Kwon Matten) ausgelegt sein. Alternativ kann die Wettkampffläche (Aussenmasse) auch mit Tape abgeklebt sein. Um die Wettkampffläche soll mit weiteren Matten ein Schutzkorridor, der mindestens 1m breit ist, eingerichtet sein. Es ist sicherzustellen, dass sich keine Zuschauer in diesem Schutzkorridor aufhalten (siehe Beilage1). Dabei soll ein Mindestabstand von 3 m zwischen Wettkampffläche und Zuschauern eingehalten werden.

1.3 Turnierarzt

An einem Clicker Kyokushinkai-Wettkampf soll, zur Sicherheit der Kämpfer, zur Abdeckung des Veranstalters und des Verbandes, ein Sanitäter anwesend sein. Die Anwesenheit von einem Arzt ist nicht zwingend nötig, jedoch anzustreben.

1.4 Sporttauglichkeitsbescheinigung

Karatekas die in den Kategorien Clicker Kyokushinkai starten, benötigen keine Sporttauglichkeitsbescheinigung.

1.5 Medizinisches Datenblatt

In den Kategorien Clicker Kyokushinkai wird kein medizinisches Datenblatt benötigt.

1.6 Haftungsausschluss

Die IFK-Schweiz oder der Veranstalter übernehmen keine Haftung für Verletzungen. Der Karateka hat selbst für einen entsprechenden Versicherungsschutz zu sorgen.

2 Bekleidung der Athleten und der Schiedsrichter

Athleten und Schiedsrichter sollen eine offizielle Uniform tragen. Teilnehmer, die sich nicht an diese Vorschriften halten, werden nicht zum Wettkampf zugelassen. Der Beschluss des Turnierschiedsrichters bezüglich der Erfüllung dieser Vorschriften ist endgültig.

2.1 Bekleidung der Athleten

Startende Karatekas haben folgende Punkte zwingend einzuhalten:

- Jeder teilnehmende Karateka muss barfuss, in einem weissen, sauberen Karate-Gi erscheinen.
- Das Karate-Gi muss unbeschädigt sein und darf keine Löcher oder Risse haben.
- Das Karate-Gi von IFK-Karatekas soll mit dem Kyokushinkai-Stilzeichen und dem IFK-Badge versehen sein. Das Karate-Gi von Gästen darf mit dem Stilzeichen deren Organisation und deren landesüblichen Badge versehen sein.
- Die Ärmel des Gi-Oberteils müssen bis über die Ellenbogen reichen und dürfen nicht zurückgerollt sein.
- Das Tragen von jeglichem Schmuck (sichtbar und nicht sichtbar) ist verboten.

- Lange Haare dürfen nur mit Softbändern zusammengebunden sein. Haarklammern aus Kunststoff oder Metall sind nicht erlaubt. Das überkleben von harten Haarklammern ist nicht erlaubt.
- Das Tragen von Brillen ist nicht erlaubt.
- Das Tragen von weichen Kontaktlinsen während des Wettkampfes erfolgt auf das eigene Risiko.
- Um Verletzungen zu vermeiden, müssen die Zehen- und Fingernägel kurz geschnitten sein.
- Weibliche Karatekas dürfen ein weisses T-Shirt unter dem Gi Oberteil tragen.
- Die Kämpfer tragen zur Identifikation einem weissen (SHIRO) oder roten (AKA) Gurt.

2.2 Bekleidung der Schiedsrichter

Die korrekte Bekleidung der Schiedsrichter ist im Schiedsrichterreglement beschrieben. Schiedsrichter aus Gastverbänden sollen deren offizielle Uniform tragen.

3 Schutzausrüstung

3.1 Individuelle Schutzausrüstung

Die folgende persönliche Schutzausrüstung ist für den Wettkampf vorgeschrieben:

Schutzausrüstung Kategorie	Geschlecht	Schienbein- Ristschutz	Tiefschutz	Brustschutz	Handschutz	Zahnschutz
	Knaben	Obligatorisch	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Fakultativ

3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung

- Der Brustschutz für Mädchen bis 10 Jahre soll dann getragen werden, wenn die Gefahr von Verletzungen besteht. Die Verantwortung obliegt in erster Linie dem Coach / den Eltern des startenden Mädchens.

4 Wettkampfkategorien Kumite Clicker Kyokushinkai

Die Auflistung der folgenden Wettkampfkategorien stellt nur eine Empfehlung dar:

Kategorie <i>(siehe 4.1)</i>	Geschlecht	Alter	Gradierung
Clicker Kyokushinkai	Mädchen	bis 10 Jahre	ab 10.Kyu
	Knaben	bis 10 Jahre	ab 10.Kyu
	Team	Individuell	Individuell

4.1 Alter

Für die Startberechtigung in einer Kategorie zählt immer der Geburtstag (nicht Jahrgang).

Beispiel: Ein 10-jähriger kann bis zu seinem 10. Geburtstag und 364 Tage in der Kategorie „Clicker Kyokushinkai bis 10 Jahre“ starten.

4.2 Besonderes

- Ein Team besteht aus fünf Karatekas.
- Die Zusammensetzung kann auch gemischt oder aus Karatekas verschiedener Dojos bestehen.
- Die Mindestteamgrösse beträgt drei Karatekas.
- Die Wettkämpfer eines Teams kämpfen in einer bei Wettkampfbeginn festgelegten Zusammensetzung und Reihenfolge. Der/ die grösste Karateka eines Teams kämpft immer als erster Kämpfer.

- Die Teamreihenfolge muss bei Wettkampfbeginn beim Schiedsrichtertisch bekannt gegeben werden.
- Bei Teams mit weniger als fünf Kämpfern muss in der Reihenfolge angegeben werden, welche Kämpfe nicht geführt werden und demzufolge verloren gehen.
- Eine Änderung dieser Reihenfolge während des Turnierverlaufes führt zur Disqualifikation des Teams.
- Ein Karateka kann nur in einem Team starten.
- Damit eine Kategorie durchgeführt wird, müssen mindesten vier Karatekas/ Teams teilnehmen.

5 Turnierablauf

5.1 Turniersysteme

Ein Kumite-Turnier kann in den Turniersystemen „Cup“ oder „Round-Robin“ durchgeführt werden. In welcher Form das Turnier durchgeführt wird, hängt von der Anzahl Anmeldungen ab und obliegt in der Verantwortung des jeweiligen Veranstalters.

Tuniersystem	Beschreibung	Anwendung
Cup-System	Die Athleten kämpfen im Cup-System gegeneinander. Es gibt auf jeden Fall einen Gewinner. Der Gewinner kommt eine Runde weiter.	Bei Kategorien mit vielen Anmeldungen.
Round-Robin	Jeder kämpft in Pools gegen Jeden. Es gibt auf jeden Fall einen Gewinner.	Bei Kategorien mit wenig Anmeldungen.

5.2 Ergänzende Informationen zum System Round Robin

Durch das Kämpfen in Pools haben die jungen Karatekas die Möglichkeit, wertvolle Erfahrungen zu sammeln, da diese auch bei einer Niederlage noch weitere Kämpfe absolvieren können.

Folgende Punkte sind im speziellen zu beachten:

- Folgende Punkte werden vergeben: Sieg = 2 Punkte / Niederlage = 0 Punkte
- Es ist kein Unentschieden möglich.
- Entscheidungskriterien für die Rangliste bei Punktegleichheit:
 - 1. Resultat → der direkten Begegnung
 - 2. das Alter → der jüngere Karateka gewinnt
 - 3. Los → der Sieger wird ausgelost

6 Kampfablauf / Kampfzeiten

6.1 Grundsätzlich

Es wird in jeder Runde die effektive Kampfzeit gemessen. Sämtliche Unterbrüche des Kampfes werden durch den Zeitnehmer gestoppt. Die Kampfzeit kann 1.5 min oder 2 min betragen.

6.2 Ergänzende Informationen

- Es gelten die Kampfzeiten gemäss der Turnierausschreibung.
- Der Kampf beginnt mit dem Kommando „HAJIME“ des Hauptkampfrichters.
- Der Kampf wird mit dem Kommando „YAME“ des Hauptkampfrichters unterbrochen bzw. beendet. Bis zu diesem Kommando werden sämtliche Techniken/ Verwarnungen gewertet (das Kommando YAME zählt).
- Nach einem Unterbruch wird der Kampf mit „ZOKKO“ wieder gestartet.
- Die letzten 30 Sekunden werden vom Wettkampftisch mit einem Gong und dem Kommando „ATO-SHIBARAKU“ des Hauptkampfrichters angekündigt.
- Das Kampfende wird vom Wettkampftisch mit einem Doppelgong und dem Hineinwerfen von einem roten Bohnensack angekündigt. Der Kampf wird mit dem Kommando „YAME“ des Hauptkampfrichters beendet.

7 Schiedsrichter und deren Funktionen

Für jeden Kampf werden ein Hauptkampfrichter (SUSHIN) einem Spiegelrichter (FUKUSHIN) und ein Oberrichter (KANSA) benötigt. Alle drei Richter haben für die unmittelbare Kampfentscheidung je eine Stimme.

7.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters (SUSHIN)

Der Hauptkampfrichter ist verantwortlich dafür:

- Startet / unterbricht / beendet den Kampf.
- Führt die Kämpfer mit klaren Kommandos.
- Signalisiert permanent mit Signalen und Gesten seine Sichtweise zum aktuellen Kampfeschehen.
- Erfasst laufend mit dem Clicker-Zähler die erzielten Punkte während des Kampfes.
- Ruft bei Bedarf die Schiedsrichter zusammen (FUKUSHIN-SHUGO).
- Kontrolliert bei Kampfende den Punktestand an seinen Clickerzähler.
- Gibt am Schluss des Kampfes das Resultat bekannt.

7.2 Aufgaben des Spiegelrichters (FUKUSHIN)

Der Spiegelrichter ist verantwortlich dafür:

- Signalisiert permanent mit Signalen und Gesten seine Sichtweise zum aktuellen Kampfeschehen.
- Erfasst laufend mit dem Clicker-Zähler die erzielten Punkte während des Kampfes.
- Signalisiert dem Hauptkampfrichter mit Signalen und Gesten seine Sichtweise auf Anfrage.
- Kontrolliert bei Kampfende den Punktestand an seinen Clickerzähler.
- Gibt am Kampfende seine Entscheidung bekannt.

7.3 Aufgaben des Oberrichters (KANSA)

Der Oberrichter ist verantwortlich dafür:

- Dass auf dem TATAMI alles gemäss Reglement abläuft.
- Führt ein Protokoll mit sämtlichen Wertungen / Verwarnungen während des Kampfes.
- Leitet die Diskussion bei einem Zusammenzug der SR (FUKUSHIN-SHUGO).
- Fordert nach Kampfende den Hauptkampfrichter und Spiegelrichter zur Abgabe ihrer Kampfentscheidung auf. Gibt dabei gleichzeitig seine Kampfentscheidung ab.
- Ist Ansprechpartner für unmittelbare Proteste durch die Coachs und kommuniziert nach der Beratung der SR den Beschluss an die Coachs zurück.

8 Erlaubte Aktionen, Zielbereiche und Techniken

Es sind nur kontrolliert ausgeführte Techniken, die ohne Kontakt in einem erlaubten Zielbereich positioniert wurden, erlaubt. Erlaubte Techniken werden, sofern sie in einem erlaubten Zielbereich positioniert wurden, mit Punkten gewertet.

8.1 Erlaubte Zielbereiche

An folgenden Stellen werden erlaubte Techniken bei korrekter Ausführung gewertet:

- Angriffe auf CHUDAN Stufe
- Angriffe seitlich zum Kopf
- Angriffe zum Hinterkopf
- Angriffe auf GEDAN Stufe
- Angriffe zum Rücken

8.2 Erlaubte Arm- und Beintechniken

Erlaubte Techniken dürfen als OI-, GYAKU-, URA- oder als TOBI-Techniken ausgeführt werden:

- Angriff mit der geschlossenen Faust (OI-, GYAKU-, SHITA-, TATE- oder KAGE-TSUKI).
- Angriffe mit dem Fuss, dem Schienbein und dem Knie.

9 Verbotene Aktionen, Zielbereiche und Techniken

Techniken, die bei einer falschen Ausführung eine Verletzung des Gegners zur Folge haben könnten, sind im Sinne der Verletzungsprävention verboten und werden sanktioniert (auch ohne Kontakt). Jeder Kontakt zum Gegner ist nicht erlaubt und wird bestraft. Ein Kontakt ist nur bei einem ASHI-BARAI mit Folgetechnik und beim Blockieren erlaubt.

9.1 Verbotene Zielbereiche

Angriffe an folgende Zielbereiche sind grundsätzlich verboten:

- Angriffe frontal zum Hals und Gesicht
- Angriffe von oben zum Kopf
- Angriffe zu den Genitalien
- Angriffe auf Hüft-, Knie-, Fuss- oder Schultergelenke

9.2 Verbotene Techniken und Aktionen

- Angriffe zum Kopf, Gesicht, Genick oder Hals mit der offenen Hand, Faust oder einem anderen Teil der Arme
- Direkte Angriffe frontal zum Hals, Kopf und Gesicht mit den Beinen oder Fuss z.B. JODAN-MAE-GERI-CHUSOKU
- Durchgezogene, nicht kontrollierte Beinschläge z.B. JODAN-MAWASHI-GERI oder JODAN-USHIRO-MAWASHI-GERI
- Weitere nicht kontrollierbare (durchgezogene) Jodan-Beintechniken (OROSHI-KAKATO-GERI, TO-MAWASHI-GERI,)
- Alle Angriffe mit der offenen Hand z.B SHUTO-Techniken
- Alle Schläge mit dem Ellenbogen z.B. HIJI-Techniken
- Durchgezogene, nicht kontrollierte Armschläge
- Ziehen oder Halten des Gegners am Körper oder Karate-Gi
- Stossen des Gegners (mit offener Hand oder angewinkelten Armen)
- Schläge oder Tritte (mit Kontakt) auf den am Boden liegenden Gegner
- Auf dem Boden liegend, Angriffe auf den stehenden Gegner (Abwehrbewegungen im Liegen sind jedoch erlaubt)
- Kopfstösse
- Verlassen der Kampffläche
- Sprechen mit dem Gegner oder Schiedsrichter während des Kampfes
- Aktionen (Angriffe) nach dem Kampfunterbruch (YAME)
- Missachtung weiterer Instruktionen / Kommandos des Hauptkampfrichters
- Jede andere Technik oder Aktion, die durch die Richter als unsauber oder unfair betrachtet wird

10 Ermahnungen und Verwarnungen

10.1 Grundsätzlich

Wenn sich Athleten nicht Reglements konform verhalten, können diese mit Ermahnungen oder Verwarnungen bestraft werden. Diese sollen angemessen und im Sinne des Budo-Geistes ausgesprochen werden.

Bevor Ermahnungen oder Verwarnungen ausgesprochen werden, sollen die Athleten in der Regel auf die Ausgangsposition zurück gebracht werden.

Spricht der Hauptrichter gegen einen Kämpfer eine Verwarnung (CHUI) oder eine Strafe (GENTEN) aus, so quittiert dies der Kämpfer mit OSU.

10.2 Aufbau der Ermahnungen und Verwarnungen

Kommando	Beschreibung	Wertungsstrafe	Signal, Zeigfinger zeigt
CHUI	Mündliche Ermahnung	---	zu den Füssen
GENTEN-ICHI	1.Verwarnung	1 Punkt für den Gegner	zum Bauch
GENTEN-NI	2.Verwarnung	2 Punkte für den Gegner	zum Kopf
GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE	Disqualifikation für die Kategorie	Automatisch Sieg für den Gegner	
GENTEN-SAN-SHIKKAKU	Disqualifikation für das Turnier	Automatisch Sieg für den Gegner	

10.3 Ermahnungen

Bei nicht gravierenden Verstössen (z.B. JOGAI) wird der Athlet ermahnt. Diese Ermahnung kann maximal zweimal für das Gleiche erteilt werden. Der dritte gleiche Verstoss soll mit einem CHUI geahndet werden. Danach muss der Verstoss mit einer Verwarnung sanktioniert werden.

Ein CHUI kann direkt durch den Hauptrichter ausgesprochen werden, dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf die Füsse des zu sanktionierenden Athleten.

10.4 Verwarnungen

Bei gravierenden Verstössen werden die Athleten mit GENTEN-ICHI, GENTEN-NI, GENTEN-SAN verwarnt. Bevor eine Verwarnung ausgesprochen wird, haben sich die Schiedsrichter immer abzugleichen oder falls nötig zu beraten. Eine Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn die Mehrheit der Schiedsrichter (es braucht mindestens zwei Stimmen) diese bestätigt. Sämtliche Verwarnungen werden durch den Oberrichter protokolliert. Bei besonders schlimmen Verstössen, können Verwarnungen (z.B es wird direkt ein GENTEN-NI erteilt) übersprungen werden. Auch eine direkte Disqualifikation ist unter Umständen möglich.

Folgendes Verhalten kann zu einer Verwarnung führen:

- Durchführung einer erlaubten Aktion mit Kontakt
- Durchführung einer verbotenen Technik (auch ohne Kontakt)
- Mehrmalige (nach vorgängiger Ermahnung) gleiche Regelverletzung

Alle Verwarnungen werden durch den Hauptrichter ausgesprochen. Dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf den Bauch / Kopf des zu sanktionierenden Athleten, spricht die Verwarnung aus und punktet auf dem Clickerzähler. Dies muss für alle gut sichtbar sein. Die Wertungsstrafe wird gemäss 10.2 vergeben.

10.5 Disqualifikation

Nach dem dritten gravierenden Verstoss wird der Athlet mit der Verwarnung GENTEN-SAN disqualifiziert. Folgende beiden Arten der Disqualifikation sind möglich:

Mit GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE wird ein Athlet disqualifiziert, der z.B. im Kampfverlauf durch unkontrollierte Techniken zum dritten Mal verwarnt wurde. Dieser Athlet ist nur für diese Kategorie disqualifiziert, jedoch in weiteren Kategorien startberechtigt.

Mit GENTEN-SAN-SHIKKAKU wird ein Athlet disqualifiziert, der z.B. wiederholt Anweisungen der Schiedsrichter nicht befolgt oder sich undiszipliniert bzw. nicht budogerecht im Sinne von Kyokushinkai Karate verhält. Diese Disqualifikation gilt für das ganze Turnier. Der Athlet ist in allen weiteren Kategorien nicht mehr startberechtigt.

Folgende Aktionen führen automatisch zu einer Disqualifikation:

- Verwarnung durch GENTEN-SAN
- Verweigert ein Karateka aufgrund einer unverschuldeten Verletzung die Weiterführung eines Kampfes, so wird er zum Verlierer (KIKKEN) erklärt
- Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn des Kampfes bis zur Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karatekas
- Zu spätes Erscheinen zum Kampf. Nach dem zweiten Aufrufen hat der Athlet zwei Minuten Zeit zu erscheinen
- Nicht budogerechtes Verhalten

10.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion

Wird ein Karateka durch eine verbotene Aktion des Gegners so verletzt, dass der Kampf nicht weiter geführt werden kann, muss mindestens einer der folgenden Punkte durch den Turnierarzt oder Sanitäter bestätigt werden:

- Art und Lage der Verletzung
- Bestätigung, dass der Athlet aufgrund der Verletzung nicht weiterkämpfen darf

Der Karateka der die verbotene Aktion durchgeführt hat wird mit GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE oder GENTEN-SAN-SHIKKAKU disqualifiziert.

Zum Schutze des verletzten Karatekas ist auch dieser für das restliche Turnier nicht mehr startberechtigt.

11 Wertung der Techniken

Eine erlaubte und korrekt ausgeführte Technik gemäss 8.0 - 8.2 wird mit Punkten auf den Clickerzähler gewertet. Damit eine Wertung erfolgen kann, müssen zudem die Bedingungen gemäss Punkt 11.1 erfüllt sein. Eine 2- oder 3-Punkte Wertung (IPPON) darf nur ausgesprochen werden, wenn die Mehrheit der Schiedsrichter (es braucht mindestens zwei Stimmen) diese bestätigt. Sämtliche Wertungen werden durch den Oberrichter protokolliert.

11.1 Bedingungen für eine Wertung

Techniken werden nur gewertet wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Technik muss erlaubt sein.
- Die Technik muss in einer korrekten, stabilen Kampfstellung ausgeführt werden.
- Die Technik muss in der korrekten Distanz zum Gegner (mind. 1 Fingerbreite / max. 4 Fingerbreiten Abstand) durchgeführt werden.
- Die Technik muss bei der Ausführung mit einem KIAI ausgeführt werden.
- Die Ausführung der Technik soll mit einer natürlichen Rückzugsbewegung durchgeführt werden.
- Die Technik darf durch den Gegner nicht blockiert worden sein.
- Die Athleten müssen sich im Kampffeld befinden.
- 1 Punkte Techniken werden ohne Unterbruch des Kampfes mit einem Punkt gewertet.

11.2 Techniken die mit zwei oder drei Punkten gewertet werden (IPPON)

Technisch anspruchsvolle Techniken werden mit zwei oder drei Punkten gewertet. In diesem Falle wird der Kampf durch den Hauptkampfrichter unterbrochen und die Wertung vorgenommen. Die unter Punkt 11.1 aufgeführten Kriterien müssen ebenfalls erfüllt sein, damit eine Wertung erfolgt.

Folgende Techniken werden mit zwei Punkten gewertet:

- SEIKEN TSUKI CHUDAN (in den Rücken des Gegners geschlagen)
- SEIKEN TSUKI GEDAN (in Kombination mit einem ASHI-BARAI)

Folgende Techniken werden mit drei Punkten gewertet:

- JODAN-MAWASHI-GERI-HEISOKU
- JODAN-KAKE-GERI-CHUSOKU
- JODAN-UCHI-HEISOKU-GERI
- JODAN-USHIRO-MAWASHI-GERI-CHUSOKU (als 180° Technik)

12 Handhabung der Clickerzähler

Erzielte Punkte werden durch den Hauptkampf- und Spiegelrichter mit jeweils einem separaten Clickerzähler für SHIRO und AKA gezählt. Die Zähler sind mit einem weissen und roten Band markiert.

Folgend Punkte gilt es im Umgang mit den Clickerzählern zu beachten:

- Es ist sicherzustellen, dass die Clickerzähler (die jeweilige Farbe) in die korrekte Hand genommen werden.
- Der Hauptkampfrichter hat den weiss markierten Zähler immer in der linken, der Spiegelrichter in der rechten Hand.
- Die Punkte sollen für die Athleten, Coachs und Zuschauer gut sichtbar vergeben werden.
- Wenn die Athleten ihre Kampfpositionen tauschen, müssen die Clickerzähler entsprechend auch gekreuzt werden. Das signalisiert nach Aussen, dass das Kreuzen der Athleten bei der Punktevergabe berücksichtigt wird.
- Am Schluss des Kampfes müssen die Zähler wieder auf 0 gestellt werden.

13 Kriterien für die Entscheidung

Während eines Kampfes werden die erlaubten Techniken und Verwarnungen individuell mit den Clickerzähler gezählt.

Bei Kampfbende gelten grundsätzlich die folgenden Regeln:

- In den Kategorien Einzel muss entschieden werden. → Es ist kein Unentschieden möglich.
- In den Kategorien Team ist ein Unentschieden möglich. → Es erfolgt ein StICKkampf.

13.1 Entscheidung des Hauptkampf- und Spiegelrichters

Der Kampfsieger ist der Karateka mit mehr Punkten auf dem Zähler. Bei Punktgleichstand in der Kategorie Einzel muss entschieden werden. Dabei sind die Kriterien des Oberrichters zu berücksichtigen.

13.2 Entscheidung des Oberrichters

Nach Ablauf der Kampfzeit sind die folgenden Kriterien für die Entscheidungsfindung mit einzubeziehen:

- Bessere Technik
- Wertungen (IPPON)
- Verwarnungen (GENTEN)
- Offensiverer Kampfstil

13.3 Festlegung des StICKkämpfers in der Kategorie Team

Bei einem Unentschieden kann der Coach des jeweiligen Teams einen Kämpfer für den StICKkampf festlegen und diesen dem Hauptkampfrichter mitteilen. Nach Bekanntgabe darf der Kämpfer nicht mehr getauscht werden.

14 Einsprache / Protest

Ist der Karateka oder Coach mit einem Beschluss der SR nicht einverstanden, so kann er unmittelbar seine Einsprache durch seinen Betreuer (Coach) beim Oberrichter vorbringen. Der Oberrichter sorgt für den Unterbruch des Kampfes und prüft gemeinsam mit dem Hauptkampf- und dem Spiegelrichter den Sachverhalt.

Der Betreuer hat sich während der Beratung zu entfernen. Nach der Beratung ist der Coach durch den Oberrichter über den Beschluss der SR zu informieren. Ihre Entscheidung ist endgültig.

15 Turnierablauf

15.1 Aufstellung vor dem Wettkampf

Bei Turnierbeginn werden alle startenden Karatekas Kategorienweise aufgerufen und auf der Wettkampffläche in Blickrichtung zu den Zuschauern aufgestellt.

Nachdem die Schiedsrichter namentlich aufgerufen werden, stellen sich diese vor dem Schiedsrichtertisch am Rand der Wettkampffläche mit Blickrichtung zu den Zuschauern auf.

Der Hauptkampfrichter gibt das Kommando:

SHOMEN-NI-REI	(Grüssen der Zuschauer)
MAWATE	
SHUSHIN-NI-REI	(Grüssen der Schiedsrichter)
MAWATE	
OTOGANI-REI	(Grüssen der Athleten)

Nach dem Grüssen ziehen sich die Athleten wieder in den für sie vorgesehenen Bereich zurück. Die Schiedsrichter begeben sich zu den ihnen zugeteilten Wettkampffelder.

15.2 Grüssen und Aufstellen der Schiedsrichter

Zu Beginn einer Kategorie stellen sich die Schiedsrichter an der Wettkampffläche gemäss Beilage1 auf und der Hauptkampfrichter grüsst:

SHOMEN-NI-REI
MAWATE
SHUSHIN-NI-REI

Nach dem Grüssen begeben sich die Schiedsrichter zu ihren Plätzen und nehmen ihre korrekte Position gemäss Beilage1 ein.

15.3 Eintritt der Athleten in die Wettkampffläche

Die Athleten/ Teams treten nach Aufruf ihres Namens an den Rand der Wettkampffläche seitlich des Hauptkampfrichters gemäss Beilage1.

Auf das Kommando des Hauptkampfrichters „SHIRO-NAKAE“ und „AKA-NAKAE“ treten die Athleten nacheinander zur vorgesehenen Ausgangsposition vor.

15.4 Grüssen der Athleten

Die beiden Athleten grüssen gemäss dem Kommando des Hauptkampfrichters:

SHOMEN-NI-REI	(Grüssen der Zuschauer)
SHUSHIN-NI-REI	(Grüssen der Schiedsrichter)
OTOGANI-REI	(Grüssen der Athleten)

15.5 Beginn des Kampfes

Mit dem Kommando KAMAETE begeben sich die Athleten in die Kampfposition. Der Kampf wird mit dem Kommando HAJIME gestartet.

15.6 Beendung des Kampfes und Entscheidung und Grüssen

Mit dem Kommando YAME wird der Kampf beendet. Die Karatekas begeben sich in die Ausgangsposition und warten auf die Bekanntgabe des Resultates.

Der Oberrichter gibt dem Hauptkampf- und Spiegelrichter ca. 5 Sekunden Zeit um ihre Clickerzähler zu prüfen und die Entscheidungen zu treffen. Er überprüft mit einem Kontrollblick, ob diese bereit sind.

Mit dem Kommando HANTEI-ONEGAI-SHIMASU-HANTEI sowie einem Doppelpfiff (kurz-lang) zeigen alle drei Schiedsrichter gleichzeitig die Entscheidung an. Die Vergabe erfolgt mit dem zum Athleten (Sieger) zugewandten Arm in einer WAZA-ARI Bewegung. Die Vergabe der Entscheidung erfolgt mit gesenktem Kopf und Blick nach unten. Der Hauptkampfrichter verkündet daraufhin die Entscheidung und den Sieger.

Nach der Bekanntgabe des Resultates grüssen die Athleten nochmals (gemäss 15.4) und verlassen die Kampffläche. Das gegenseitige Gratulieren der Athleten und der Coachs auf der Kampffläche ist erlaubt.

15.7 Besonderheiten im Wettkampfablauf im Clicker-Team

Im Teamwettkampf werden die Teams SHIRO und AKA der Grösse nach aufgestellt. Der Grösste Karateka wird am nächsten bei den Zuschauern aufgestellt. Der Hauptkampfrichter grüsst gemäss 15.4. Vor den entsprechenden Teamkämpfen wird nur noch mit OTOGANI-REI gegrüsst. Bei der Bekanntgabe des Resultates werden sämtliche Teammitglieder wieder aufgestellt.

15.8 Zusammenrufen und Grüssen der Schiedsrichter

Nach Beendigung der kompletten Runde steht der Hauptkampfrichter auf und ruft mit FUKUSHIN-SHUGO die Schiedsrichter zusammen und grüsst:

SHOMEN-NI-REI
SHUSHIN-NI-REI

16 Schiedsrichterkommandos

KAMPFBEGINN

SHIRO NAKAE	Der Hauptrichter fordert Weiss auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben
AKA NAKAE	Der Hauptrichter fordert Rot auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben
SHOMEN-NI-REI	Verbeugung zu den Zuschauern / Turniergästen
SUSHIN-NI-REI	Verbeugung zum Hauptrichter
OTAGAI-NI-REI	Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander
KAMAETE	Nimmt die Kampfstellung ein
HAJIME	Beginnt mit dem Kampf

WÄHREND DES KAMPFES

YAME	Stoppt den Kampf sofort
KAMAETE	Nimmt die Kampfstellung wieder ein
ZOKKO	Startet den Kampf wieder oder greift ein, wenn die Kämpfer einander nur anschauen bzw. sich im Kampf passiv verhalten
SHIRO	Weiss
AKA	Rot
ATO-SHIBARAKU	Ein Signal ertönt 30 Sekunden vor Kampfbende
JOGAI	Ausserhalb der Kampffläche
TORIMASEN	Keine akzeptable Technik, Technik ohne Wirkung
MOTO-NO-ICHI	Zurück zur ersten Position / Ausgangsposition
FUKUSHIN-SHUGO	Zusammenruf der Eckenrichter, wobei nur die Richter, die etwas zur Klärung beitragen können, kommen

KLASSIFIKATION DER UNERLAUBTEN TECHNIKEN

CHUI	Ermahnung
GENTEN-ICHI	Erste Verwarnung
GENTEN- NI	Zweite Verwarnung
GENTEN-SAN- HANSOKU -MAKE	Letzte Verwarnung und Disqualifikation für diesen Kampf / Kategorie
GENTEN-SAN SHIKKAKU	Letzte Verwarnung und Disqualifikation für das ganze Turnier

ENTSCHEIDUNG

YAME	Stoppt den Kampf unverzüglich
SHOMEN-MUITE	Die Kämpfer drehen sich in Blickrichtung der Zuschauer
HANTEI-ONEGAI-SHIMASU	Der Oberrichter bittet um die Entscheidung der Eckenrichter
HANTEI und Pfiff	
SHIRO-NO-KACHI	Weiss gewinnt den Kampf
AKA-NO-KACHI	Rot gewinnt den Kampf

KAMPFENDE

SHOMEN-NI-REI	Verbeugung zu den Zuschauern / Turniergästen
SHUSHIN-NI-REI	Verbeugung zum Hauptrichter
OTAGAI-NI-REI	Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander

Nachdem sich die Kämpfer gegeneinander verbeugt haben, schütteln sie sich die Hände und verlassen das Feld wieder am selben Ort, wo sie die Kampffläche betreten haben.

17 Ergänzende Informationen für die Veranstalter**17.1 Auslosung**

Es wird empfohlen, die Auslosung und das Setzen von Favoriten mit dem TK-Chef oder SR-Chef abzusprechen.

17.2 Pokale

Die drei Erstplatzierten in den Kategorien sollen einen Pokal erhalten. Der dritte Platz wird nicht ausgekämpft (zwei dritte Plätze in allen Kategorien).

17.3 Entschädigung der Schiedsrichter

Es wird empfohlen, dass die Schiedsrichter gemäss dem „*Schiedsrichterreglement IFK-Schweizland Kyokushinkai*“ verpflegt und entschädigt werden.

18 Checkliste Material

Folgendes Equipment muss durch den Veranstalter organisiert werden. Diese Auflistung gilt pro Kampffeld.

18.1 Wettkampffläche

- Kampffeld Markierung Aussenmasse
- Markierungen für Athleten
- Drei weisse und drei rote Gurte (alternativ drei weisse und drei rote Bänder).
- Zwei Stühle für die Coachs
- Ein Stuhl für den Oberrichter

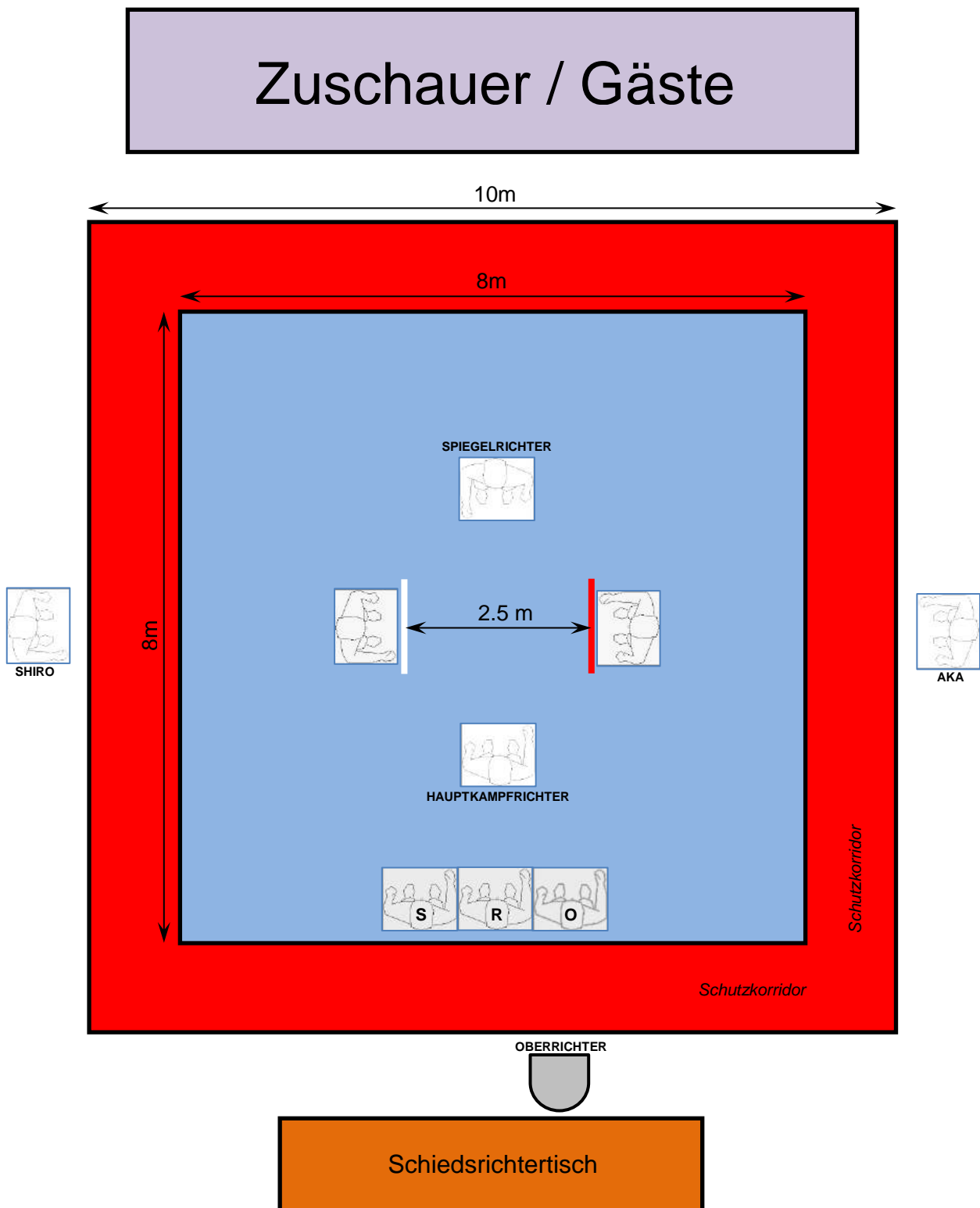
18.2 SR-Tisch

- Uhr
- Bohnensack
- Gong
- Vier Clickerzähler

18.3 Schiedsrichter

- Sitzmöglichkeit SR, die gerade nicht im Einsatz sind
- Tisch mit Getränken / Verpflegung für SR (empfohlen)

19 Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1



- S/A = Athleten (SHIRO / AKA)
- R = Hauptkampfrichter
- S = Spiegelrichter
- O = Oberrichter