

**Turnierregelwerk
Shorai Do Kempo Ryu**



Turnier – Verzeichnis

Artikel 1	Anmeldung	3
Artikel 2	Kampfgericht	4
Artikel 3	Offizielle Bekleidung	5
3.1	Kampfrichter	5
3.2	Wettkämpfer	5
Artikel 4	Terminologie	7
Artikel 5	Kumite/ Semikontakt	9
5.1	Kampfzeit	9
5.2	Wertung	9
5.2.1	Technikkriterien	10
5.3	Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen	11
5.4	Verbotenes Verhalten	12
5.5	Strafen	14
5.6	Verletzungen und Unfälle	16
Artikel 6	Kata-Wertung	18
6.1	Wertung: 3 KR / 4 KR	18
6.2	Wertung 5 KR	18
6.3	Entscheidungskriterien	18
Artikel 7	Te no Ken	19
7.1	Wertung	19
Artikel 8	Sumo Light	20
8.1	Kampfzeit:	20
8.2	Wertung	20
Artikel 9	Offizieller Protest	21

Artikel 1 Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich in elektronischer Form, über das vom Ausrichter zur Verfügung gestellte Programm. Die Anmeldung muss spätestens zu dem in der Wettkampfausschreibung angegebenen Datum bis 24:00 Uhr erfolgen. Eine Nachmeldung am Wettkampftag ist generell nicht möglich.

Artikel 2 Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN) und einem bis fünf Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN). Änderungen können bei speziellen Kategorien vorgenommen werden, z.B. gewichtsoffene Kategorien oder Mannschaftskämpfe. Die Kommandos werden für die Kategorie „Kumite“ und „Sumo Light“ hauptsächlich in der jap. Sprache erteilt.

Artikel 3 Offizielle Bekleidung

Wettkämpfer und ihre Betreuer müssen eine offizielle Bekleidung tragen, so wie sie nachfolgend definiert ist.

Das Oberste Kampfgericht kann jeden Offiziellen oder Wettkämpfer von der Meisterschaft ausschließen, der die folgenden Vorschriften nicht einhält.

Erklärung

1. Sicherlich gibt es religiöse Gründe für das Tragen bestimmter Gegenstände, wie z.B. Turbane oder Amulette usw. Wenn jemand, aufgrund seiner Religion, solche Gegenstände zu tragen wünscht, muss dies dem OKG im Vorfeld eines Turniers mitgeteilt werden. Das Oberste Kampfgericht wird jeden Fall für sich prüfen.
2. Kommt ein Kämpfer unangemessen gekleidet auf die Kampffläche, so wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern es wird ihm eine Minute Zeit eingeräumt, um die Kleidung in Ordnung zu bringen.

3.1 Kampfrichter

1. Alle Kampfrichter des SDK müssen bei den Turnieren die offizielle KR- Bekleidung tragen.
2. KR fremder Organisationen tragen die dort übliche Bekleidung
3. Die offizielle KR- Bekleidung des SDK sieht wie folgt aus:
 - Ein dunkler Blazer, ein schwarzes Hemd mit kurzen oder langen Ärmeln.
 - Eine offizielle Krawatte, eine einfache dunkle Hose, schwarze Schuhe für den Einsatz auf der Kampffläche.

3.2 Wettkämpfer

1. Wettkämpfer müssen einen sauberen Karate Gi oder entsprechend saubere Bekleidung ihrer Schule tragen.
2. Wettkämpfer müssen sauberes Haar haben und die Länge des Haares darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern.
 - Hachimaki (Stirnband) sind nur in der Farbe der Kampfkleidung erlaubt.
 - Aufschriften, Symbole und ähnliches sind nicht gestattet.
 - In Kumite- Wettkämpfen sind metallische Haarspangen und Piercings verboten.
3. Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder andere Gegenstände tragen, die ihre Gegner verletzen könnten.
4. Der Benutzung von metallischen Zahnsparren muss durch den Kampfrichter und den offiziellen Arzt zugestimmt werden.
5. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
6. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 - Faustschützer (geschlossen, Finger bedeckt)
 - Fußschutz (Zehen, Spann und Ferse bedeckt)
 - Tiefschutz (unter der Kampfkleidung)
7. Folgende Schutzausrüstung ist optional:
 - Zahnschutz
 - Brustschutz für Frauen
 - Kopfschutz
8. Folgende Ausrüstung ist verboten
 - Schienenbeinschutz
 - Ellenbogenschutz
 - Unterarmschutz

9. Das Tragen von Brillen im Kampf ist verboten, Ausnahmen: - Sportbrillen. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Verantwortung getragen werden.
10. Der Gebrauch von Bandagen, Tapes etc., auf Grund von Verletzungen, muss durch den Hauptkampfrichter, nach Ratschlag des offiziellen Arztes, genehmigt werden.
11. Nach Bedarf kann der HKR nach Rücksprache mit dem obersten Kampfgericht eine andere Schutzausrüstung genehmigen.

Artikel 4 Terminologie

Japanischer Begriff	Bedeutung/ Erklärung
AIUCHI	Gleichzeitig wert bare Techniken Keinem Kämpfer wird eine Wertung zugesprochen.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Rot (Weiß) gewinnt
ATOSHI BARAKU	Noch ein bisschen Zeit Ein hörbares Signal wird vom Zeitnehmer 30 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende gegeben.
ATO-SHIBARAKU	30 Sekunden vor Kampfende
ENCHO-SEN	Kampfverlängerung Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf erneut mit dem Kommando SHOBU HAJIME.
FUJUBUN	nicht gut genug
FUKUSHIN SHUGO	Zusammenrufen der Seitenkampfrichter
HANTEI	Bewertung
IPPON	ein Punkt
NIHON	zwei Punkte
JOGAI NAKAE	Aufforderung an die Kämpfer, auf die Kampffläche zurückzukehren
JOWAI	zu schwach
KIKEN	Aufgabe
MA-AI	schlechte Distanz
MAKE	Verlierer
MIENEI	nichts gesehen
MOTO NO ICHI	Aufforderung an die Kämpfer, ihre vorgeschriebenen Positionen einzunehmen
MUBOBI	Selbstgefährdung
NUKITE IMASU	Technik vorbei
SAI SHIAI	Neuer Kampf
SHOBU HAJIME	Nach dem Kommando tritt der Kampfrichter einen Schritt zurück.
SOREMADE	Beendigung des Kampfes
TORIMASEN	Keine Wertung, nicht akzeptabel
TSUZUKETE	Weiterkämpfen Die Wiederaufnahme des Kampfes wird befohlen, wenn eine nicht angeordnete Unterbrechung durch einen Kämpfer vorliegt.
TSUZUKETE HAJIME	Wiederaufnahme des Kampfes
UKE IMASU	Technik geblockt
YAME	Aufhören, Unterbrechung oder Kampfende

Strafen	
CHUKOKU	Erste Kategorie 1 oder Kategorie 2 Verwarnung ohne Strafe
MUBOBI	ist ein Vergehen, bei dem ein Wettkämpfer ohne Rücksicht auf die eigene persönliche Sicherheit attackiert. Sollte der Angreifer einen übermäßigen Kontakt bekommen und/oder eine Verletzung durch eigenes Verschulden erleiden, gibt der HKR für ein Kategorie 2 Vergehen eine Verwarnung oder eine Strafe und der Gegner bekommt keine Strafe.
KEIKOKU	Verwarnung mit IPPON Strafe Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, und vergibt dann IPPON (ein Punkt) für den Gegner.
HANSOKU-CHUI	Verwarnung mit NIHON Strafe Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und gibt dann dessen Gegner NIHON (zwei Punkte) zwei Hansoku chui werden als ein Hansoku angesehen)
HANSOKU	Disqualifikation Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und verkündet dann den Sieg für seinen Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger auf die Seite um zu zeigen, dass der Kämpfer die Kampffläche verlassen hat.
Jogai Chui	2-maliges Verlassen der Kampffläche
Jogai Hansoku	3-maliges Verlassen der Kampffläche, Disqualifikation
SHIKKAKU	Disqualifikation („Kampffläche verlassen“) Dabei ruft er AKA (SHIRO) SHIKKAKU! Sieg des Gegners.

Artikel 5 Kumite/ Semikontakt

5.1 Kampfzeit

Die Dauer eines Kampfes beträgt 2 Minuten. Bei Regelverstößen, Verletzungen o.ä. wird die Zeit durch den HKR angehalten.

In den Vorrunden bestreitet jeder Kämpfer mind. 2 Kämpfe.

Nach Beendigung der Vorrunden werden die Finalkämpfe wie folgt ermittelt:

1. Anzahl der Siege
2. Anzahl der Siege und Unentschieden
3. Anzahl der Siege und Niederlagen
4. Bei Gleichstand entscheidet die Differenz der Trefferpunkte, danach die Anzahl der erzielten Treffer

5.2 Wertung

Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der Kriterien in eine Trefferzone ausgeführt wird. Die Angriffe sind begrenzt auf folgende Zielregionen:

- Kopf
- Gesicht
- Bauch
- Brust
- Seite

Kriterien für eine Technik sind:

- gute Form
- korrekte Haltung
- kraftvolle Ausführung
- Zanshin (Aufmerksamkeit)
- gutes Timing
- korrekte Distanz

Die Wertung erfolgt nach dem Mehrheitsprinzip, d.h. die Mehrheit der KR muss den Treffer anerkennen.

Es gibt folgende Wertungen:

1. **Nihon** (2 Punkte) wird gewertet für:
 - Jodan Fußtechniken
 - Werfen oder Fegen, gefolgt von einer wertbaren Technik
2. **Ippon** (1 Punkt) wird gewertet für:
 - Chudan Fußtechniken
 - Kombination von Handtechniken, die jede für sich wertbar wäre
 - Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und punkten
 - Chudan oder Jodan Fauststöße

Eine effektive Technik, die genau in dem Moment ausgeführt wird, in dem das Kampfbild signalisiert wird, ist gültig. Eine Technik, die nach der Aufforderung, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden (YAME), ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann zu einer Bestrafung des Angreifers führen.

Eine Technik, auch wenn sie sauber und korrekt ist, wird nicht gewertet, wenn sich beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche befinden. Wenn einer der Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, sich dabei aber noch innerhalb der Kampffläche befindet und der Hauptkampfrichter nicht YAME gerufen hat, wird diese Technik jedoch gewertet.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig eine wertbare Technik ausführen, erfolgt keine Wertung (AIUCHI).

Die Technik muss, entsprechend der angegriffenen Zielregion, angemessen kontrolliert sein und alle Wertungskriterien erfüllen.

5.2.1 Technikkriterien

1. Aus Sicherheitsgründen sind solche Würfe verboten, bei denen der Gegner geworfen wird ohne festgehalten zu werden, solche die gefährlich sind, oder solche bei denen der Drehpunkt des Wurfs über der Hüfthöhe liegt. Diese Würfe ziehen eine Verwarnung oder eine Strafe nach sich. Ausnahmen sind konventionelle Fegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner beim Fegen festgehalten wird, wie z.B. ASHI BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA. Nachdem ein Wurf ausgeführt wurde, gibt der Hauptkampfrichter dem Kämpfer zwei bis drei Sekunden Zeit, um eine wertbare Technik anzubringen.
2. Wenn ein Kämpfer durch eigenes Verschulden ausrutscht, hinfällt oder sein Gleichgewicht verliert und der Gegner eine wertbare Technik anbringt, wird die Technik so gewertet, als wenn er aufrecht stehen würde.
3. Eine gut ausgeführte Technik soll Merkmale von möglicher Effektivität zeigen.
4. Korrekte Haltung bezieht sich darauf, dass während der Ausführung der wertbaren Technik deutlich erkennbare Konzentration besteht; ohne schlechte Absichten und böswillige Haltung.
5. Kraftvolle Ausführung bedeutet Kraft und Geschwindigkeit der Technik, sowie der spürbare Wille die Technik erfolgreich durchzuführen.
6. Zanshin ist das Kriterium, welches eine hohe Bedeutung bei der Wertungsvergabe hat. Es beschreibt den Zustand permanenter Wachsamkeit (totale Konzentration, Beobachtung des Gegners und das Wissen um des Gegners Potential zum Gegenangriff). Er wendet sein Gesicht nicht ab, wenn die Technik ausgeführt wird und schaut den Gegner auch nach der Aktion noch an.
7. Gutes Timing bedeutet, eine Technik dann auszuführen, wenn sie den größtmöglichen Effekt verspricht.
8. Korrekte Distanz bedeutet entsprechend, dass eine Technik genau aus der Distanz durchgeführt wird, in der sie den größten Nutzen hat.
9. Das Kriterium Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die vollendete Technik das Ziel erreicht oder fast berührt. Fauststöße oder Fußtritte, die zwischen Hautberührung und 2 cm vom Gesicht entfernt sind, wenn der Gegner keinen Versuch macht, zu blocken oder den Angriff zu vermeiden, werden gewertet, wenn eine Technik in dem Moment ausgeführt wird, in welchem sich der Gegner schnell wegbewegt, wird die Wirksamkeit der Technik reduziert und diese nicht gewertet.
10. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos, egal wohin und wie sie durchgeführt wird. Eine Technik, die keine gute Form aufweist oder kraftlos ausgeführt wird, ist nicht wertbar.
11. Das Signal zum Kampfbende, welches durch den HKR gegeben wird, zeigt das Ende möglicher positiver Wertungen in diesem Kampf an. Das Signal bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr ausgesprochen werden können. Strafen können durch das Kampfgericht ausgesprochen werden, bis die Kämpfer die Matte nach dem Kampfbende verlassen. Danach können Strafen immer noch durch das Oberste Kampfgericht vergeben werden.
12. Wahre AIUCHI sind selten. Nicht nur, dass zwei Techniken zur gleichen Zeit ausgeführt werden, beides müssen gültige, wertbare Techniken sein, mit guter Ausführung, zwei Techniken können durchaus gleichzeitig landen, aber selten sind beide, wenn überhaupt, effektive Treffer. Der Hauptkampfrichter darf eine Situation nicht als AIUCHI abtun, in der nur eine der gleichzeitigen Techniken wirklich ein Treffer ist. Dies ist nicht AIUCHI.

5.3 Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen

1. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter sollen ihre vorbestimmten Plätze einnehmen und nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter "SHOBU HAJIME". Dies ist der Beginn des Wettkampfes.
2. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Wettkampf mit "YAME". Gegebenenfalls befiehlt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern, ihre ursprünglichen Plätze einzunehmen (MOTO NO ICHI).
3. Der Hauptkampfrichter kehrt zu seiner Position zurück und die Seitenkampfrichter zeigen ihr Urteil an. Im Fall einer Wertung benennt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer (Aka, Shiro) und erteilt dann die Wertung. Der Hauptkampfrichter beginnt dann den Wettkampf erneut mit dem Ruf "TSUZUKETE HAJIME".
4. Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Kämpfer die max. Punktzahl von 6 Punkten erreicht hat, bei Kampfende die höhere Punktzahl besitzt, oder indem eine Entscheidung gegen seinen Gegner durch HANTEI, HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN fällt. Der HKR ruft YAME und schickt die Wettkämpfer zurück zu ihren Ausgangspositionen an den Startlinien. Er kehrt auf die eigene Position zurück. Der Gewinner wird dann bestimmt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "SHIRO/AKA NO KACHI" ruft. Der Kampf ist damit beendet.
5. Ist die Kampfzeit abgelaufen, wird der Wettkämpfer mit der höheren Punktzahl zum Gewinner erklärt, in dem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "SHIRO/AKA NO KACHI" ruft. Der Kampf ist damit beendet.
6. Läuft die Kampfzeit bei Punktgleichheit ab, oder wurden keine Wertungen vergeben, ruft der HKR „YAME“ und kehrt auf seine Position zurück. Er verkündet HIKIWAKE. Im Finalkampf gibt es nach einem Unentschieden eine Verlängerung von einer Minute (ENCHO SEN). Es werden alle Strafen und Ermahnungen aus dem vorhergehenden Kampf mit übernommen. Sollte auch hier keine Entscheidung fallen, wird solange gekämpft, bis einer der Kämpfer als erster eine positive Wertung erhält. Dieser wird zum Sieger erklärt.
7. In den folgenden Situationen ruft der HKR "YAME" und unterbricht vorübergehend den Kampf:
 - Wenn ein oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlässt/verlassen.
 - Wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer befiehlt, seinen Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
 - Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Wettkämpfer dabei ist, die Regeln zu verletzen.
 - Wenn der Hauptkampfrichter der Meinung ist, dass ein oder beide Wettkämpfer durch Verletzungen, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht weiterkämpfen können. Im Einklang mit dem Urteil des Arztes entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf wieder aufgenommen wird.
 - Wenn ein Kämpfer seinen Gegner greift und nicht sofort eine effektive Technik ausführt oder innerhalb der nächsten zwei bis drei Sekunden wirft.
 - Wenn einer oder beide Kämpfer hinfallen oder geworfen werden und keine effektive Technik innerhalb von zwei bis drei Sekunden nachfolgt.
 - Wenn beide Wettkämpfer nicht auf ihren Füßen stehen oder nach einem Wurf oder einem Fall zu ringen beginnen.
 - Wenn eine Wertung gesehen wird.
 - Wenn die Seitenkampfrichter das gleiche Signal zeigen oder eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
 - Wenn vom Obersten Kampfrichter gewünscht.

5.4 Verbotenes Verhalten

Kategorie 1:

- Techniken mit exzessivem Kontakt unter Beachtung der angegriffenen Zielregion und Kontakt zur Kehle.
- Angriffe auf Arme oder Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
- Angriffe zum Gesicht mit offener Handtechnik (Teisho/ Nukite).
- Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.
- Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.

Kategorie 2:

- Vortäuschen oder übertreiben einer Verletzung
- Wiederholtes Verlassen der Kampffläche (JOGAI)
- Selbstgefährdung, durch nachlassen im eigenen Verhalten und sich so einer Verletzung durch den Gegner
- auszusetzen, oder das Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung (MUBOBI).
- Vermeiden eines Kampfes im Sinne des Gegners keine Gelegenheit geben zu punkten.
- Klammern, ringen, drücken oder fassen, ohne einen Wurf oder eine Technik zu versuchen.
- Techniken, die auf Grund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können und gefährliche
- und unkontrollierte Angriffe.
- Sprechen zum, oder anstacheln des Gegners, sich der Befehle des Hauptkampfrichters widersetzen, unflätiges
- Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

Erklärung:

1. Der Wettkampf ist ein sportlicher Vergleich und daher sind einige der gefährlichsten Techniken verboten. Dennoch müssen alle Techniken kontrolliert ausgeführt werden. Trainierte Wettkämpfer können relativ starke Schläge auf die Muskulatur, z.B. auf den Bauch, kompensieren. Doch Fakt bleibt, dass Kopf, Gesicht, Genick, Leisten und Gelenke leicht verletzbar sind. Daher müssen alle Techniken bestraft werden, die eine Verletzung verursachen, außer der Kämpfer fügt sie sich selbst zu. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Können sie dies nicht, müssen sie ungeachtet der benutzten Technik verwahrt, oder bestraft werden.

Kontakt zum Gesicht

1. Es sind nicht verletzende, leichte, kontrollierte „Berührungen“ zum Gesicht und Kopf erlaubt (nicht jedoch zum Kehlkopf). Wird ein Kontakt vom Kampfrichter für zu hart erachtet, der Wettkämpfer jedoch durch den Kontakt nicht beeinträchtigt, so kann eine Verwarnung (CHUKOKU) gegeben werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen wird mit KEIKOKU und IPPON (ein Punkt) für den Gegner bestraft. Ein dritter Angriff erhält HANSOKU-CHUI und NIHON (zwei Punkte) für den verletzten Gegner. Ein weiterer Angriff führt zu Disqualifikation durch HANSOKU.
2. Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Wartezeit vor Erteilung des Schiedsspruchs erlaubt eine eventuelle Entwicklung von Symptomen, wie z.B. das Nasenbluten. Durch genaue Beobachtung wird ebenfalls jeder Versuch eines Wettkämpfers sichtbar, eine leichte Verletzung zu verschlimmern, um einen taktischen Vorteil zu gewinnen. Solche Beispiele sind u.a. heftiges Schnäuzen durch eine verletzte Nase, oder heftiges Reiben des Gesichts, um eine Rötung hervorzurufen
3. Bereits vor dem Kampf existierende Verletzungen können Symptome hervorrufen, die weit über eine verhältnismäßige Reaktion auf einen erfolgten Kontakt gehen. Hauptkampfrichter müssen hierauf achten, wenn sie Strafen für scheinbar exzessiven Kontakt erwägen. Der Hauptkampfrichter muss informiert werden, wenn ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung behandelt wurde
4. Kämpfer, die einen leichten Kontakt übertreiben, in dem sie z.B. das Gesicht halten, herumstolpern oder unnötig hinfallen, mit dem Bemühen, dass der Hauptkampfrichter den Gegner bestraft, müssen unverzüglich verwahrt oder bestraft werden.

5. Die Vortäuschung einer Verletzung ist ein schwerer Regelverstoß. Die Übertreibung einer bereits existierenden Verletzung ist ein weniger schwerwiegender Verstoß. SHIKKAKU wird einem Wettkämpfer erteilt, der eine Verletzung vortäuscht, z.B. wenn ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden herumwälzt, ohne dass dieses Verhalten durch den Befund des Arztes unterstützt wird. Eine Verwarnung oder Strafe soll für die Übertreibung einer Verletzung erteilt werden
6. Wettkämpfer, die Shikkaku für die Vortäuschung einer Verletzung erhalten, werden von der Kampffläche verwiesen. Wettkämpfer die Verletzungen vortäuschen, werden mit schwersten Strafen belegt, bis zur Sperrung auf Lebenszeit für wiederholte Vergehen dieser Art.
7. Die Kehle ist ein besonders verwundbarer und empfindlicher Bereich; auch leichtester Kontakt in diesem Bereich wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, der Betroffene hat diesen Kontakt selbst verschuldet
8. Wurftechniken werden in zwei Kategorien unterteilt: die etablierten "konventionellen" Beinfegetechniken wie Deashi barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza usw., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gefegt oder geworfen wird, ohne festgehalten zu werden und Würfe, bei denen der Gegner während der Ausführung angefasst oder festgehalten werden muss. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über Hüfthöhe hinausreichen und der Gegner muss während des gesamten Wurfes festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Würfe über die Schulter wie Seio Nage, Kata Guruma usw. sind ausdrücklich verboten. Ebenfalls verboten sind Würfe bei denen der Werfer zuerst zu Boden geht, wie z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi usw. Sollte ein Gegner eine Verletzung in Folge eines Wurfs erleiden, werden die Kampfrichter entscheiden, ob eine Strafe erfolgen soll.
9. Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.
10. JOGAI bezieht sich auf eine Situation, in der der Fuß oder irgendein anderes Körperteil eines Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme sind Fälle, in denen ein Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird.
11. Ein Kämpfer, der eine wertbare Technik anbringt, dann die Kampffläche verlässt bevor der HKR Yame ruft, bekommt keine Wertung und keine Strafe.
12. Ein Wettkämpfer, der unnötig klammert oder freiwillig ohne Einwirkung des Gegners die Kampffläche verlässt, ohne seinem Gegner eine Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss vom HKR verwarnt oder bestraft werden. Sollten bereits Vergehen der Kategorie 2 vorliegen, spricht er eine Strafe aus. Hat der Wettkämpfer, der die Strafe erhalten soll, bereits eine oder mehrere Kategorie 2 Vergehen verursacht, erhält er für dieses Vergehen die nächst höherer Strafe auf der Skala. Dennoch muss sich der Kampfrichter versichern, dass das Ausweichen nicht als Reaktion auf rücksichtsloses oder gefährliches Verhalten des Gegners erfolgt. In diesem Fall sollte der Angreifer verwarnt oder bestraft werden.
13. MUBOBI ist ein Vergehen, bei dem ein Wettkämpfer ohne Rücksicht auf die eigene persönliche Sicherheit attackiert. Manche Wettkämpfer stürzen sich in eine lange Technik und sind nicht in der Lage, einen Konter zu blocken. Solche offenen Angriffe sind ein Akt von Mubobi und können nicht gewertet werden. Als theatralische Geste drehen sich manche Wettkämpfer unmittelbar nach einem Treffer vom Gegner ab, um ihre Dominanz zur Schau zu stellen und um ihren Treffer zu unterstreichen. Sie lassen ihre Deckung so wie ihre Wachsamkeit dem Gegner gegenüber fallen. Mit dem Wegdrehen verfolgen sie das Ziel, die Aufmerksamkeit des Kampfrichters auf ihre Technik zu lenken. Hier liegt auch ein klarer Fall von Mubobi vor. Sollte der Angreifer einen übermäßigen Kontakt bekommen und/oder eine Verletzung durch eigenes Verschulden erleiden, gibt der HKR für ein Kategorie 2 Vergehen eine Verwarnung oder eine Strafe und der Gegner bekommt keine Strafe.
14. Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitglieds einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation aller Wettkämpfer der Delegation und zum Ausschluss vom Wettkampf führen. Jedes unhöfliche Verhalten eines Trainers kann zur Disqualifikation eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft führen.

5.5 Strafen

Tabelle 1 Strafen für Mattenflucht

Strafe	Erklärung
Ermahnung	<ul style="list-style-type: none">als Hinweis zu verstehen, ohne als Strafe gewertet zu werden
JOGAI	<ul style="list-style-type: none">Nach dem ersten Austritt aus der Kampffläche muss der Kämpfer eine persönliche Verwarnung erhalten
JOGAI CHUI	<ul style="list-style-type: none">Nach dem zweiten Austritt aus der Kampffläche muss der Kämpfer eine offizielle Verwarnung erhalten
JOGAI HANSOKU	<ul style="list-style-type: none">Nach dem dritten Austritt aus der Kampffläche wird der Kämpfer disqualifiziert

Tabelle 2 Strafen für Selbstgefährdung

Strafe	Erklärung
MUBOBI	<ul style="list-style-type: none">ist ein Vergehen, bei dem ein Wettkämpfer ohne Rücksicht auf die eigene persönliche Sicherheit attackiert. Sollte der Angreifer einen übermäßigen Kontakt bekommen und/oder eine Verletzung durch eigenes Verschulden erleiden, gibt der HKR für ein Kategorie 2 Vergehen eine Verwarnung oder eine Strafe und der Gegner bekommt keine Strafe.

Tabelle 3 Strafen für verbotene Techniken

Strafe	Erklärung	Kategorie
Ermahnung	<ul style="list-style-type: none"> als Hinweis zu verstehen, ohne als Strafe gewertet zu werden 	-
CHUKOKU	<ul style="list-style-type: none"> bei geringen Vergehen oder bei der ersten geringeren Regelverletzung 	VERWARNUNG
KEIKOKU	<ul style="list-style-type: none"> dem Gegner wird IPPON (ein Punkt) zugesprochen. KEIKOKU wird für geringere Regelverstöße erteilt, nachdem bereits eine Warnung im selben Kampf ausgesprochen worden ist, oder auch für Regelverletzungen, die nicht ernsthaft genug sind, um mit HANSOKU-CHUI bestraft zu werden. 	1
HANSOKU-CHUI	<ul style="list-style-type: none"> der Gegner erhält NIHON (zwei Punkte). HANSOKU-CHUI wird gewöhnlich für Regelverstöße ausgesprochen, für die während des Kampfes bereits KEIKOKU erteilt wurde. HANSOKU CHUI kann auch direkt für schwere Regelverstöße gegeben werden, die nicht HANSOKU verdienen 	1-2
HANSOKU	<ul style="list-style-type: none"> erfolgt auf ernsthafte Verstöße, oder nachdem bereits ein HANSOKU-CHUI erteilt worden ist. der Wettkämpfer disqualifiziert. In einem Mannschafts-Kampf endet die Begegnung mit 6 : 0. Der gefoulte Kämpfer bekommt 6 Punkte und die Punktezahl seines Gegners wird auf 0 reduziert. 	2
SHIKKAKU	<ul style="list-style-type: none"> Disqualifizierung vom gesamten Turnier, einer Meisterschaft oder einem Kampf Um das Strafmaß von SHIKKAKU zu bestimmen, muss das Oberste Kampfgericht befragt werden. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn sich ein Wettkämpfer böswillig verhält oder ein Benehmen zeigt, das dem Prestige und der Ehre des Budo schadet, oder wenn andere Handlungen stattfinden, die Regeln und Geist des Turniers verletzen In einem Mannschaftskampf endet die Begegnung mit 6 : 0. Der gefoulte Kämpfer bekommt 6 Punkte und die Punktezahl seines Gegners wird auf 0 reduziert 	2

Erklärung

1. Kategorie 1 und Kategorie 2 Strafen addieren sich nicht über Kreuz.
2. Eine Strafe kann sofort für einen Regelverstoß vergeben werden. Wird jedoch eine Strafe einmal ausgesprochen muss bei jeder weiteren Verletzung derselben Kategorie eine höhere Strafe erteilt werden. Man kann z.B. **nicht** eine Verwarnung für zu starken Kontakt erteilen und danach noch einmal eine Verwarnung für das gleiche Vergehen.
3. Verwarnungen (CHUKOKU) werden erteilt nach klaren, aber geringeren Regelverstößen, wenn beim Wettkämpfer (nach Meinung des Kampfgerichts) die Möglichkeit zu gewinnen nicht durch das Foul des Gegners beeinträchtigt wurde.
4. KEIKOKU kann direkt ohne vorherige Verwarnung erteilt werden. KEIKOKU wird in der Regel dann erteilt, wenn des Wettkämpfers Gewinnchancen durch das Foul seines Gegners leicht beeinträchtigt werden.
5. HANSOKU-CHUI kann direkt erteilt werden, oder nach einer nach KEIKOKU oder Verwarnung. HANSOKU-CHUI wird dann erteilt, wenn die Gewinnchancen des Wettkämpfers (nach Meinung des Kampfgerichts ernsthaft beeinträchtigt werden.
6. HANSOKU wird für kumulative Strafen erteilt, kann aber auch für schwerwiegende Regelverletzungen direkt ausgesprochen werden. HANSOKU wird gegeben, wenn nach Meinung des Kampfgerichts die Gewinnchancen des Gegners durch das Foul bereits auf Null reduziert wurden.
7. Über jeden Wettkämpfer, der seinen Gegner verletzt hat und deswegen HANSOKU erhalten hat, und zusätzlich noch – nach dem Urteil des Hauptkampfrichters sich rücksichtslos, gefährlich oder böswillig verhalten hat, oder die Wettkampfgeln nicht respektiert, wird dem Obersten Kampfgericht Bericht erstattet. Das Oberste Kampfgericht wird entscheiden, ob der Wettkämpfer von einer weiteren Teilnahme am Wettkampf und/oder von zukünftigen Wettkämpfen ausgeschlossen wird.
8. SHIKKAKU kann direkt ohne jede Verwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer muss selbst keine Verletzung der Regeln begangen haben; es genügt, wenn sich der Trainer oder die nicht am Kampf teilnehmenden Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass das Prestige oder die Ehre des Budo geschädigt wird. Glaubt der Hauptkampfrichter, dass sich ein Wettkämpfer böswillig verhalten hat unabhängig davon, ob er seinen Gegner verletzt hat oder nicht, ist die korrekte Strafe SHIKKAKU und nicht HANSOKU.
9. SHIKKAKU muss öffentlich verkündet werden.

5.6 Verletzungen und Unfälle

1. KIKEN oder Aufgabe ist die Entscheidung, die getroffen wird, wenn ein oder beide Wettkämpfer:

- nicht weiterkämpfen können,
- den Kampf verlassen,
- oder vom Hauptkampfrichter aus dem Kampf herausgenommen werden.

Die Gründe für die Aufgabe können auch Verletzungen sein, die nicht durch den Gegner verursacht wurden.

2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig, oder leiden sie unter früheren Verletzungen und erklärt der Turnierarzt sie als nicht mehr kampffähig, wird derjenige Kämpfer zum Gewinner des Wettkampfes erklärt, der die meisten Punkte bis dahin erreicht hatte. Sollte die Punktzahl gleich sein, wird eine Entscheidung (HANTEI) das Resultat des Wettkampfes feststellen. In Mannschaftskämpfen verkündet der HKR in diesen Fällen Unentschieden (HIKIWAKE) und sollte die Situation in einem Entscheidungskampf (ENCHO SEN) eintreten, wird durch HANTEI entschieden.
3. Ein verletzter Kämpfer, der vom Arzt als kampfunfähig erklärt wurde, darf nicht mehr an diesem Wettkampf teilnehmen.
4. Ein verletzter Kämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation seines Gegners aufgrund der Verletzung gewonnen hat, darf nicht mehr ohne Erlaubnis des Arztes am Wettkampf teilnehmen. Sollte er noch einmal verletzt werden, kann er ein zweites Mal auf Grund einer Disqualifikation des Gegners gewinnen. Er wird aber unmittelbar darauf von weiteren Kumite- Wettkämpfen dieser Veranstaltung herausgenommen.
5. Sollte ein Kämpfer verletzt werden, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und ruft den Arzt. Zur Durchführung der Diagnose und Behandlung von Verletzungen ist nur der Arzt befugt.
6. Ein Wettkämpfer, der während eines Kampfes verletzt wird und eine ärztliche Behandlung benötigt, erhält 3 Minuten Zeit für die Behandlung. Wird die Behandlung in dieser Zeitspanne nicht beendet,

entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer als kampfunfähig erklärt werden soll, oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird.

7. Jeder Wettkämpfer, der hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird, und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder sicher auf seinen Füßen steht, wird als kampfunfähig betrachtet und automatisch aus dem Turnier herausgenommen. Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht binnen zehn Sekunden fest und aufrecht auf seinen Beinen steht, gibt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer ein Signal, den zehn Sekunden Countdown zu starten, gleichzeitig ruft er den Arzt.

Erklärung:

1. Ein Wettkämpfer kann einen Kampf dadurch gewinnen, dass sein Gegner durch akkumulierte Strafen für kleinere Regelverletzungen disqualifiziert wird. Dieser Wettkämpfer muss nicht unbedingt eine besonders schwere Verletzung erlitten haben. Ein zweiter Gewinn aus demselben Grund führt jedoch dazu, dass der Wettkämpfer aus dem Turnier ausscheidet, auch wenn er physisch in der Lage sein mag, weiter zu kämpfen.
2. Der Hauptkampfrichter soll nur dann den Arzt rufen, wenn der Kämpfer verletzt ist und medizinische Betreuung benötigt.
3. Bei HANSOKU, KIKEN, oder SHIKKAKU bestimmt das Kampfgericht durch Hantei den Gewinner.
4. Sollte in einem Mannschafts-Kampf ein Kämpfer KIKEN bekommen, endet die Begegnung mit 0:6. Der betroffene Kämpfer bekommt 0 Punkte und die Punktezahl seines Gegners wird auf 6 erhöht.

Artikel 6 Kata-Wertung

Das Kampfgericht besteht aus min. 3 KR und max. 5 KR

6.1 Wertung: 3 KR / 4 KR

Es wird im Schulnotensystem, mit der Abstufung 0,2 /0,5/ 0,7 gewertet, d.h. 1,0 Punkte; 1,2 /1,5/ 1,7 / 2,0/ 2,2 Punkte fortlaufend bis 6,0. Die geringste Gesamtpunktzahl gewinnt.

6.2 Wertung 5 KR

Wie 3. KR mit Ausnahme, dass die beste und die schlechteste Wertung herausgerechnet werden.

6.3 Entscheidungskriterien

Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer haben die Kampfrichter auf folgendes zu achten:

1. Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata.
2. Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Krafteinsatz
3. Korrekte, angemessene Atmung als Hilfe zum KIME.
4. Richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit (CHAKUGAN) und der Konzentration.
5. Korrekte Stellungen (DACHI) mit richtiger Körperspannung
6. Korrekte Form (KIHON) des demonstrierten Stils.
7. Die Durchführung sollte auch mit Blick auf weitere Kriterien bewertet werden, wie z.B. der Schwierigkeitsgrad der gezeigten Kata.
8. Ein Kämpfer, der während der Vorführung Kata anhält, wird mit Punktabzug bestraft. Ausnahme Kinder bis 14 Jahre, dort ist ein einmaliges Wiederholen der Kata möglich.

Erklärung:

Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Aufführung. Sie muss einem realen Kampf entsprechen und Konzentration, Kraft und potenzielle Trefferwirkung in seinen Techniken zeigen. Sie muss Kraft, Stärke und Schnelligkeit demonstrieren sowie Anmut, Rhythmus und Balance.

Artikel 7 Te no Ken

In dieser Kategorie werden Techniken aus den Kata bzw. aus dem Selbstverteidigungsprogramm der jeweiligen Schulen/ Vereine gezeigt. Es werden jeweils drei Angriffe mit Partner vorgeführt:

1. Faustangriff
2. Angriff mit einer Waffe
3. Fußangriff

Die Reihenfolge ist dabei beliebig.

7.1 Wertung

Es wird der Gesamteindruck, sowie:

1. der flüssige Ablauf
2. Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Krafteinsatz
3. Richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit und der Konzentration,
4. Kontrolle des Angreifers
5. Entwaffnung bzw. Kontrolle der Waffe

bewertet.

Ein Kämpfer, der während der Demonstration anhält, wird mit Punktabzug bestraft.

Artikel 8 Sumo Light

Ziel ist es den Gegner mit einem Körperteil, außer den Füßen, auf den Boden zu bringen, oder ihn von der Mattenfläche zu drängen.

Erlaubt sind dabei alle Wurf,-Zug,- oder Techniken bei denen der Gegner ausgehoben wird.

Verboten sind Schlag, Tritt oder Hebeltechniken, sowie Kopfbogen o. Genickdrehhebel.

Sowie das ziehen oder schieben an Nase oder Ohren.

8.1 Kampfzeit:

Die Dauer eines Kampfes beträgt zwei Minuten. Bei Regelverstößen, Verletzungen o.ä. wird die Zeit durch den HKR angehalten.

Wird in der regulären Kampfzeit keine Sieger ermittelt werden können, so wird der Kampf um 1 Minute verlängert.

Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen, wird der leichtere Teilnehmer zum Sieger erklärt.

Es wird im K.o. System gekämpft. Der Verlierer scheidet aus.

8.2 Wertung

Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der Kriterien zum Erfolg führt.

Die Wertung erfolgt nach dem Mehrheitsprinzip, d.h. die Mehrheit der KR muss den Treffer anerkennen.

Aus Sicherheitsgründen sind solche Würfe verboten, bei denen der Gegner geworfen wird, ohne festgehalten zu werden, solche die gefährlich sind, oder solche bei denen der Drehpunkt des Wurfs über der Hüfthöhe liegt. Diese Würfe ziehen eine Verwarnung oder eine Strafe nach sich. Ausnahmen sind konventionelle Fegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner beim Fegen festgehalten wird, wie z.B. ASHI BARAI, KO UCHI GARI.

Wenn ein Kämpfer durch eigenes Verschulden ausrutscht, hinfällt oder sein Gleichgewicht verliert wird das als Punkt für den Gegner gewertet.

Als Ausnahme gilt, wenn zum Ausführen einer Technik ein Körperteil den Boden berührt und diese Aktion zum Erfolg führt.

Artikel 9 Offizieller Protest

1. Zuständig für Beschwerden und Proteste ist das Oberste Kampfgericht.
2. Kein Starter kann einen Protest gegen eine KR- Entscheidung an die Mitglieder des Kampfgerichts richten.
3. Wenn Handlungen des Kampfgerichts offensichtlich gegen die Regeln verstoßen, kann nur der offizielle Vertreter einen Protest einlegen.
4. Der Protest muss unmittelbar nach Beendigung der Kategorie in dem der Protest entstanden ist, vom offiziellen Vertreter vorgetragen werden.
5. Es wird ein Betrag von 50,- € als Kautions hinterlegt
- 6.

Erklärung:

1. Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des amtierenden Kampfgerichts, so wie eine genaue, detaillierte Beschreibung des Sachverhalts des Protests enthalten. Generelle Behauptungen über allgemeine Standards werden nicht als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Kläger.
2. Das Oberste Kampfgericht. überprüft den Protest und untersucht, als Bestandteil dieser Prüfung, die zur
3. Unterstützung des Protestes beigefügten Beweismittel.
4. Wenn das Oberste Kampfgericht den Protest für berechtigt hält, werden angemessene Konsequenzen gezogen. Zusätzlich werden Maßnahmen getroffen, die in zukünftigen Wettkämpfen die Wiederholung derartiger Fehler vermeiden sollen. Der Geldbetrag wird an den Kläger zurückerstattet.
5. Wenn das Oberste Kampfgericht. den Protest für unberechtigt hält, wird die Klage zurückgewiesen, das Geld einbehalten und an eine gemeinnützige Organisation gespendet.
6. Nachfolgende Kämpfe oder Runden werden nicht verspätet begonnen, auch wenn ein offizieller Protest vorbereitet wird. Es ist in der Verantwortung der Kampfrichter, sicher zu stellen, dass der Kampf in Übereinstimmung mit den Regeln durchgeführt wurde.
7. Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes kann der offizielle Vertreter den Hauptkampfrichter direkt auf diesen Fehler hinweisen

