



- Shiai -
Wettkampf im Karate
Shobu Ippon und Kata



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Shobu Ippon

Der Grundgedanke des Shobu Ippon ist ein Kompromiss zwischen den modernen Wettkampfanforderungen und dem ursprünglichen Budo- Geist. „Ikken hisatsu“- mit einem Schlag töten“ ist die Basis dieser Wettkampfform, die damit am ehesten an die reale Situation eines Kampfes herankommt. Es gilt mit Ippon (einem Punkt/ einer perfekten und potentiell tödlichen Technik) zu siegen und stammt aus der Zeit, als sich die Karateka nach der Invasion der Satsuma-Samurai (1609) gegen Schwertkämpfer behaupten mussten. Mit bloßen Händen galt es sich mit aller Entschlossenheit zu verteidigen, da man nur eine letzte Chance bekam. Ein Wazaari (fast perfekte Technik) hat den Gedanken, den Gegner kampfunfähig zu machen, so dass zwei Wazaari zu Ippon summiert werden.

Kampffläche

Die Kampffläche ist quadratisch im Bereich 6 x 6 m bis 8 x 8 m anzulegen. Zusätzlich ist ein Sicherheitsbereich um die Kampffläche von 2 m nötig. Die Kampffläche ist so beschaffen, dass eine Gefährdung der Kämpfer ausgeschlossen ist.

Kleidung

Die **Karate Gi der Teilnehmer** sind traditionell weiß, die Kleidung muss beanstandungsfrei sein (gewaschen, gebügelt, heile) und darf lediglich 2 Aufnäher haben: Auf der linken Brustseite das Dojo, auf dem linken Oberarm der Verband, bzw. Stil.

Bei nicht offizieller Kleidung wird 1 Min. Karenz eingeräumt.

Bandagen etc. sind nur aus medizinischer Notwendigkeit zugelassen. Dies ist vorher bei dem KI oder OKG anzuzeigen.

Um emotionale Vorteile auszuschließen werden Graduierungsgürtel zugunsten von Aka- und Shiro- Gürteln vor dem Betreten der Kampffläche abgelegt.

Als Faustschutz sind nur traditionelle Handschützer zugelassen.

Das Weglassen von Mund- und Unterleibsschutz erfolgt auf eigenes Risiko der Kämpfer.

Die **Kampfrichterkleidung** ist: Schwarze oder weiße Schuhe, passende Strümpfe, schwarze Hose, weißes Hemd.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Gegenstände

Das Tragen von Gegenständen ist auch nicht aus religiösen Gründen zulässig. Tätowierungen sind abzukleben. Dafür wird eine Minute eingeräumt. Lose Zahnsparren dürfen beim Kumite nicht getragen werden. Harte Kontaktlinsen sind nicht zulässig. Es wird eine Minute Karenz eingeräumt.

Mannschaftskumite

3 oder 5 Kämpfer je nach Modus. Die Reihenfolge der Kämpfer ist vom Ausrichter des Turniers festzulegen. Bei Einzelmatch- Gleichstand entscheiden die Gesamtpunkte der Begegnungen. Bei Gleichstand wird ein Kämpfer für die Entscheidungsrunde benannt.

Kampfgericht

Oberstes Kampfgericht, HKR, SKR, LF, WTB, ggf. KI

Aufstellung

Kein Kämpfer betritt während des gesamten Turnierverlaufs eine Kampffläche ohne aufgefordert zu sein. Der HKR bittet Kämpfer und SKR in die Kampffläche zum Zeitpunkt, zu dem er selbst noch außerhalb steht.

Der SKR betritt die KR Fläche von Seiten des Publikums, also auf der gegenüberliegenden Seite des HKR.

Kämpfer haben sich im Aka- Shiro Prinzip aufzustellen. Sie grüßen zuerst den HKR, dann den SKR und sich dann untereinander an. Nach Ende des Kampfes erfolgt dies in umgekehrter Reihenfolge. Sie verlassen, wie der KR auch, rückwärts die Kampffläche.

Kampfzeit

2 oder 3 Minuten je nach Modus. Verlängerung 45 Sekunden. Punktsummierung auf Ippon oder erste wertbare Technik in den 45 Sekunden gewinnt den Kampf. Danach KR- Entscheid über den Gewinner durch Hantei Kommando und Handentscheid. 30 Sekunden vor Ende des regulären Kampfes oder 15 Sekunden vor Ende der Verlängerung gibt der KR- Tisch den Kämpfern ein entsprechendes Signal.

Yame- Kommandos unterbrechen den Zeit- Ablauf.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Wertungen

Entscheid durch Ippon oder 2 Wazaari. Zu Wertung sind folgende Punkte nötig:

- Korrekte Ausführung einer Technik (Stillehre)
- Haltung des Kämpfers (Stillehre)
- Kraftvolle Anwendung
- Zanshin (Wachsamkeit, die die Ausführung der Technik überdauert)
- Timing
- Korrekte Distanz (ca. 2-3 cm vor Kontakt)
- Erlaubte Trefferzone ohne Block

Ippon kann gegeben werden unter Berücksichtigung oben genannter Kriterien bei:

- Grundschemmäßiger Ausführung
- Jodan Fußtritte
- Konter
- Feger, Würfe mit Folgetechnik. 2 Sekunden Reaktionszeit gelten als Richtwert für den KR
- Rückentreffer
- Kombinationstreffer

Trefferflächen sind:

- Kopf
- Hals mit Ausnahme der HWS und der Kehle
- Bauch
- Brust
- Rücken mit Ausnahme der WS und Schultern

Gleichzeitige Treffer werden als solche angezeigt und erhalten keine Wertung.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Unerlaubtes Verhalten

- Kontakt mit Rötung im Gesicht
- Zu starker Kontakt zum Körper
- Verbotene Trefferzone
- Angriff auf Leiste, Gelenk, Spann, Stichtechnik, Kehle, Wirbelsäule
- gefährliche Würfe/ Feger, die den sicheren Fall des Gegners ausschließen
- unkontrollierte Techniken
- Klammern/ Festhalten
- Provokation
- Sprechen
- Provokation durch Betreuer, Fans o.ä., die zuzuordnen sind
- Vortäuschen von Verletzungen
- Freiwilliges Verlassen der Kampffläche
- Verstoß gegen die Etikette
- Vernachlässigen der eigenen Sicherheit
- Unsaubere Techniken
- Lautes Coaching

Strafen

Jogai Mattenflucht

Jogai Chui, Jogai Keikoku

(je nach Modus Positiv- Wertung Wazaari oder letzte Verwarnung vor Disqualifikation)

Jogai Hansoku (je nach Modus Ippon Wertung, Kampfende oder Disqualifikation).

Kontakt

Chui, Keikoku, Hansoku (s. Jogai)

Mubobi

Alle anderen unerlaubten Verhaltensweisen

Chui, Keikoku, Hansoku (s. Jogai)

Shikkaku

Disqualifikation vom gesamten Wettkampf. Die Entscheidung muss vom obersten Kampfgericht gestützt werden. Durch ein ausgesprochenes Shikkaku können verbandstechnische Folgeentscheidungen geprüft werden (z. B. Wettkampfsperren).



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Protest

Ein Kämpfer kann niemals persönlich Protest einlegen.

Proteste sind vom Coach von der Kampffläche Dojoleiter oder Dojo- Betreuer bei dem entsprechenden KR oder KI einzureichen.

An das OKG kann vom Coach, Dojoleiter oder Dojo- Betreuer schriftlich oder mündlich vor Ort (Bearbeitungsentschädigung 10 €, ermöglicht einen sofortigen schriftlichen oder mündlichen Gegenbescheid) oder zu einem späteren Zeitpunkt schriftlich (Bearbeitungsgebühr 20 €) ein Antrag gestellt werden.

Falls ein KI anwesend ist, entscheidet dieser den mündlichen Vortrag vor Ort.

Ansonsten wird das OKG zu einer mündlichen Abklärung eingeschaltet.

Der Beweis der Gültigkeit des Protestes muss vom Kläger selbst geführt werden.

Kampfrichteranweisungen

KR (Kampfrichter) müssen Gegenstände, insbesondere Schmuck ablegen, die einen Kämpfer beim Eingreifen verletzen könnten.

HKR (Hauptkampfrichter) - beginnt, beendet, unterbricht den Kampf, - gibt Wertungen unter Benennung der Techniken, - vergibt Strafen unter Benennung und Erklärung der Hintergründe, - kontrolliert den KR Tisch etc. – dirigiert ggf. die Position des SKR während des Kampfverlaufs.
Er kann Kämpfer und SKR zu sich rufen.

Der HKR hat den Kämpfern für einen guten und fairen Kampfverlauf zu sorgen. Zum Verständnis der Kämpfer soll er – auch in deutscher Sprache- Erläuterungen geben. Z.B. sollte er den Kämpfern auch erläutern, warum Techniken nicht zu Bewertungen führen.

Er hat bei fast gleichzeitigen Treffern den 2. und 1. Treffer zu benennen und seine Wertung zu geben.

Insbesondere bei jungen Menschen ist auf Verständnis, Erläuterung und die Gesundheit der Kämpfer hinzuwirken.

SKR (Spiegelkampfrichter) unterstützt den HKR. Seine Handzeichen sind klein und unauffällig. Er kann vom HKR jederzeit herangerufen und auch überstimmt werden.

KI (Kampfsinspektor) Beisitzer am KR Tisch. Beobachter des gesamten Kampf- und Kampfrichterverlaufs. Bei Besonderheiten darf er sich bemerkbar machen und Hinweise erteilen.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

WTB (Wertungstabellenführer)

ZN (Zeitnehmer) für Gesamtdauer, Unterbrechung und Signal der Restzeit

LF (Listenführer) und Ansage der Kämpfer, sowie Ansage der vorzubereitenden Kämpfer.

Handzeichen HKR

SKR zeigt alle Zeichen nur kurz aus den Unterarmen an

Strafen

Fingerzeig zuerst nach oben, dann auf den zu bestrafenden Kämpfer

Chui Richtung Füße

Keikoku Richtung Hara

Hansuko Richtung Kopf

Shikakku Richtung Kämpfer, anschließend Richtung Hallenausgang

Wertung

Offene Handfläche zu der Seite des zu bewertenden Kämpfers mit ausgestrecktem Arm (Ausholbewegung von der gegenüberliegenden Kopfseite des HKR): Wazaari Richtung Gedan

Offene Handfläche zu der Seite des zu bewertenden Kämpfers mit ausgestrecktem Arm (Ausholbewegung von der gegenüberliegenden Hüftseite des HKR): Ippon Richtung Jodan

Gleichzeitige Treffer werden mit körpermittig aneinander gepressten Fäusten angezeigt.

Sieg

Wie Ippon und schlenkerförmig nach oben ziehen.

Unsaubere Technik

Wird z.B. bei Tsuki dargestellt, indem ein gekrümmter Arm mit Faust vor der Brust des KR angezeigt wird.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Keine Trefferzone

KR schlägt sich selbst an den Rippen vorbei

Kontakt

Geschlossene Faust in geöffnete Handfläche

Mattenflucht (Jogai)

Mit dem Finger auf die Mattenumrandung zeigen und ein kurzes Stück nachfahren.

Kampffreigabe (Shobu Ippon Kumite Hajime)

Leichter ZK mit zu beiden Kämpfern gestreckten Armen, Handflächen zeigen zu den Kämpfern. Beim Kommando „Hajime“ Zurückziehen des vorderen Fußes und Zusammenführen der Hände in der Mitte.

Kampf- Ende (Yame)

Vorgehen im leichten ZK, Handkante von oben nach unten zwischen den Kämpfern bewegen.

Nichts gesehen

Beide Hände vor die Augen

Keine Wertung, nicht zu veranlassen (Torimasen)

Arme vor Chudan/ Gedan Bereich kreuzen, Hände offen, Handflächen diagonal und zu den Seiten auseinander bewegen.

Herankommen

Gestreckter Arm, hochstehend geöffnete Hand und Handfläche zu dem zu rufenden SKR oder Kämpfer, dann Handfläche zum Gesicht führen.

Kampffläche betreten

Offene Handflächen zu den beiden Kämpfern und in der Mitte zusammenführen, oder offene Handflächen und auf die Startplätze weisen.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Urteil/ Wertung (Hantei)

Langer gestreckter Arm wie Ippon- Wertung zu der Seite des zu bewertenden Kämpfers.

Unentschieden (Hikiwake)

Aufrechnung der einen Seite, dabei Handfläche nach oben und in Richtung Kämpfer aus dem Unterarm heraus, dann Aufrechnung der anderen Seite mit gleicher Bewegung mit Endkommando „Hikiwake“.

Verletzungen

Bei Verletzungen beteiligt der HKR die Sanitäter oder den Arzt. Er hat sich auf deren Urteil zu verlassen.

Kiken ist das entsprechende Kommando, das ggf. vor einer Disqualifikation des Partners ausgesprochen wird um Aufgabe zu signalisieren.

Sobald ein Kämpfer verletzt ist, hat sich der andere Kämpfer wegzudrehen und abzuknien.

Kinder

Kinder unter 12 Jahren kämpfen in aller Regel grundschulmäßiges Gohon Kumite oder Kihon Ippon- Kumite nach entsprechender Ausschreibung. Die Bewertung des Angriffs, Blocks und Konter spiegelt sich am Ende in der Hantei- Bewertung von 2- 5 KR wider. Ggf. kann auf rote und weiße Flaggen zurückgegriffen werden, wobei diese in gleicher Farbposition zum HKR in der Hand liegen.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Terminologie

Shobu Ippon Kumite Hajime	Eröffnung des Kampfes
Yame	Stopp
Tsuzukete	Weitermachen
Tsuzukete hajime	Neu starten
Hantei	Urteil anzeigen
Hikiwake	Unentschieden
Torimasen	Keine Wertung, nichts zu veranlassen
Encho sen	Verlängerung
Ai uchi	Gleichzeitig
Aka	Rot
Shiro	Weiß
No kachi	Gewinnt
Awatese	Summierung
Chui	1. Verwarnung
Keikoku	2. Verwarnung
Hansoku	Disqualifikation
Shikkaku	Wettkampfdisqualifikation
Mubobi	Fehlverhalten außer Kontakt und Jogai
Jogai	Mattenflucht
Kiken	Kampfaufgabe



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Kata

Kampffläche

Die Wettkampffläche ist quadratisch und gefahrungsfrei für Starter.
Vor Betreten sollte sie von den Kämpfern angegrüßt werden. Die Stirnseite und die Ecken können von KR belegt werden.

Kampfrichter

3 – 5 KR sind an der Kata- Wettkampffläche eingeteilt.
Der HKR mit der Hantei- Kommando- Berechtigung sitzt grundsätzlich an der Stirnseite der Wettkampffläche.
Beim Verwenden von Wertungstafeln werden diese bei „Hantei“ zuerst in Richtung Publikum, dann zum KR Tisch und nach Aufruf der Wertung wieder zum Publikum zur Kontrolle gezeigt.
Bei Verwendung von Flaggen passen sich die SKR der Farbpositionshaltung des HKR an.

Wettkampfformen

Einzel- Kata – nach Geschlecht getrennt
Mannschafts- Kata Synchronteam – 3 Karateka gleichen Geschlechts

Wertungsformen

Es werden Wertungstafeln von 0,0 – 9,9 benutzt.
Die erste Ziffer spiegelt lediglich die Runde wider. Die Ziffer hinter dem Komma dient zur Summierung, z.B. erste Runde 5,0 – 5,9, zweite Runde 6,0 – 6,9 usw.
Bei Punktegleichheit im Finale wird eine zweite Kata im Stechen ausgetragen, die erneut bewertet wird. Hier kann der HKR bestimmen, eine zweite Wahl- Kata anzusagen. Sollte diese wieder punktgleich sein, laufen die Starter erneut parallel auf der Wettkampffläche, ggf. unter Ansage des HKR eine andere, beiden Startern gleich zugängliche Kata vorzutragen, als sie sich ursprünglich selbst ausgesucht haben.
Zudem gibt es auch die Möglichkeit auf das direkte Kata- Bewertungs- KO- System zurückzugreifen. Hierbei werden Aka und Shiro Flaggen an die KR ausgegeben. 2 Kämpfer starten im direkten Vergleich gegeneinander nacheinander. Mit den Flaggen entscheiden sich die KR für jeweils einen von beiden oder kreuzen die Flaggen über Kopf um zu signalisieren, dass sie eine Entscheidung gegenwärtig nicht treffen können. Bei Punktegleichheit wird im weiteren Stechen ebenso verfahren wie oben beschrieben.



Shiai- Wettkampf im Karate Shobu Ippon und Kata

Bewertung

Das gesamte Auftreten inkl. Etikette des Kämpfers findet bereits Einfluss auf die Endbewertung. Verstöße gegen die äußere Etikette oder Kleidungsform findet in der 0 Bewertung Platz. Ebenso abgewandelte Katas oder Technik und Ablauffehler. Anmaßungsbewertung mit 0 sind ebenfalls möglich.