

Ablauf des Kata – Shiai

Aka u. AO stellen sich am Kampfflächenrand beim Wettkampftisch nebeneinander auf. Der HKR sitzt auf der gegenüber liegenden Seite der Kampffläche auf einem Stuhl. Die Seitenkampfrichter sitzen jeweils am seitlichen Kampfflächenrand. Alle KR sind mit einer roten u. einer blauen Fahne ausgerüstet.

Aka steht rechts vom HKR aus gesehen. Nachdem sich die Kämpfer zueinander u. zum HKR verbeugt haben, beginnt Aka u. zeigt eine zugelassene Kata. Nachdem Aka wieder zurück gegangen ist, folgt AO. Der Startpunkt der Kata befindet sich innerhalb der Kampffläche.

Wenn beide Kämpfer wieder auf ihre Ausgangspositionen am Kampfflächenrand zurück gekehrt sind, bestimmen die KR gleichzeitig durch Hochheben der entsprechenden Fahne den Sieger.

Der HKR fordert die SKR zur Abgabe ihrer Entscheidung durch ein Pfeifsignal auf. Nach einem zweiten Pfeifsignal durch den HKR werden die Fahnen wieder gesenkt. Ein Ansager am Wettkampftisch verkündet den Sieger.

Wenn die Kämpfer sich zum HKR und zueinander verbeugt haben, verlassen sie die Kampffläche.

Wichtige Punkte zur Bewertung einer Kata:

1. fehlerfreier Ablauf der Kata
2. Kontrolle der Kraft, Spannung u. Kime
3. Rhythmus u. Tempo
4. genaue Bewegungsrichtung
5. exakte Blickrichtung
6. Ausdruck der besonderen Elemente der Kata
7. Stärke der Techniken
8. Verständnis der Techniken u. Prinzipien
9. Haltung u. Kampfgeist

Auch das Karate – Wettkampfgeschehen unterliegt ständigen Veränderungen. Insbesondere der Grundgedanke des kontaktlosen, und somit sportlich fairen Austragens von Zweikämpfen hinsichtlich der Minimierung von Verletzungen, aber auch die Publikumswirksamkeit macht es von Zeit zu Zeit erforderlich, bestehende Regeln zu modifizieren.

Das aktuelle Regelwerk wurde in Deutschland erstmals bei der WM 2000 eingeführt und praktiziert.

Nach und nach werden Veränderungen in allen Bereichen des Karate-Wettkampfes in die Praxis umgesetzt. Dieser Auszug aus dem Regelwerk soll allen Karateka helfen, sich mit den wichtigsten Punkten ein wenig vertraut zu machen.

Ob für Prüflinge, angehende Kampfrichter, Trainer oder Wettkämpfer – jeder fortgeschrittene Karateka sollte sich ein bestimmtes Grundwissen aneignen und durch den Besuch von Lehrgängen erweitern bzw. vertiefen.

Kansa = Kampfrichterobmann
 Sushin = Hauptkampfrichter (HKR)
 Fukushima = Seitenkampfrichter (SKR)
 Shinpan ni rei = Gruß zum Kampfrichter (KR)

Karatewettkämpfe werden in den Disziplinen Kumite u. Kata sowohl in Einzel- als auch in Mannschaftswettbewerben durchgeführt.

Eine weitere Unterteilung findet statt nach Jugend, Junioren u. Senioren. Kinder u. Schüler werden entsprechend der nationalen Sportordnung des jeweiligen Fachverbandes berücksichtigt.

Die Kampffläche beträgt 8 x 8 m
 Die innere Sicherheitslinie misst 6 x 6 m
 Die äußere Sicherheitslinie misst 10 x 10 m

Im Kumite-Wettkampf bewegt sich der HKR innerhalb der Kampffläche, während er von 3 am Kampfflächenrand sitzenden SKR – mit roten u. blauen Fahnen ausgerüstet – unterstützt wird.

Aka = Kämpfer mit rotem Gürtel
 AO = Kämpfer mit blauem Gürtel

Kampfzeit = 3 Minuten
 Encho-sen = 1 Minute
 Encho-sen = Verlängerung nach Gleichstand
 Jugend, Junioren, alle Frauenwettbewerbe = 2 Minuten

Wettkämpferöffnung >>>>>>>>>> Shobu, Hajime
 Kampfunterbrechung oder Ende >>> Yame
 Weiterkämpfen >>>> Tsusukete Hajime

Wertungen:

Ippon = 1 Punkt

Nihon = 2 Punkte

Sanbon = 3 Punkte

Bei einem Vorsprung eines Kämpfers von 8 Punkten gewinnt dieser vorzeitig !

Beispiele:

Yame – ao, chudan tsuki, Ippon

Yame – aka, chudan geri, nihon

Yame – ao, jodan geri, sanbon

Bestrafungen:Grundsätzlich werden Ermahnungen u. Bestrafungen in **-2- Kategorien** eingeteilt.**Kategorie 1:**

(Der HKR kreuzt die Arme mit offenen Händen vor der Brust)

z.B: Kontakt, gefährliche Würfe, Angriffe mit offener Hand zum Gesicht;

Kategorie 2:

(Der HKR hebt den Zeigefinger auf der entspr. Seite des Kämpfers)

z.B: Verlassen der Kampffläche, Selbstgefährdung, unnötiges Zerren, verbotene Techniken, andere Regelwidrigkeiten

Ermahnungen in der jeweiligen Kategorie werden mit **Chukoku** ausgesprochen.**Beispiel zu Kategorie 1:**

Aka schlägt einen Zuki mit zu starkem Kontakt.

Yame – HKR kreuzt Arme für Kategorie 1 (C 1)

Ermahnung = „Chukoku“

Sofortige Steigerung ist hier möglich:

z.B: Yame – „Keikoku“ (HKR zeigt mit Zeigefinger zu den Füßen von Aka)

Ao erhält Ippon !!!

Beispiel zu Kategorie 2:

Ao verlässt selbstverschuldet die Kampffläche.

1. Mal = Yame – HKR hebt den Zeigefinger für Kategorie 2 (C 2)

Ermahnung = „Chukoku“

2. Mal = Yame – HKR hebt den Zeigefinger für Kategorie 2

Erste Bestrafung = „Keikoku“ (HKR zeigt mit Zeigefinger zu den Füßen von Ao)

Aka erhält Ippon !!! u.s.w. u.s.w. u.s.w.

Weitere Bestrafungen sind: **Hansoku chui** = Nihon für den Gegner**Hansoku** = 8 Punkte zu den bereits vorhandenen für den Gegner**Shikaku** = Disqualifikation**Wichtige Begriffe:**

Aka (Ao) no kachi Sieg für Rot (Blau)

Hikewake Unentschieden

Encho sen Kampfzeitverlängerung (1 Minute)

Moto no ichi zurück zur Ausgangsposition

Torimasen keine Wertung

Aiuchi gleichzeitig wertbare Techniken beider Kämpfer

Hantei Kampfrichter – Entscheidung

Kiken Kampfaufgabe

Jikan Zeit

Yame, sore made Halt, das ist alles

Ato – Shibaraku Verkündung der letzten 30 Sekunden der Kampfzeit

Fukushin Shugo Aufforderung an die Seitenkampfrichter zur Besprechung (nur bei Spiegelsystem)

Mienai Technik wurde nicht gesehen

Otagai ni rei Verbeugung zum Gegner

Shomen ni rei Verbeugung zum Publikum

Shiai Wettkampf

Maai Distanz

Tsusukete Weiterkämpfen