

# Kampfrichterbriefing

## NEUE WETTKAMPFREGLN Version 8.0



Erstellt von ÖKB-KRO Alois Wiesböck

Quellen: Primoz Debenak (EKF), Roland Lowinger (WKF)



# Wettkampfregeeln

## KATA

Version 8.0 Jänner 2013





## **Was sind die Ziele?**

- ... um WKF-Kata für alle zugänglich zu machen, in dem alle Karate-Stile akzeptiert werden**
- ... Shitei Kata vom Karate-Wettkampf entfernen**
- ... die Entscheidungskriterien zu strukturieren um verständlichere Ergebnisse zu bekommen**

# Karate Gi



# DEKORATIONEN





**EIN diskreter Haargummi ist erlaubt ...**



# TAPE ist Dekoration!





# Das Tragen von Gegenständen bzw. Kleidung aus religiösen Gründen ist verboten!

## Ausnahme:

Weibliche Wettkämpfer dürfen einen von der WKF zugelassenen “hijab” tragen, der das Haar bedeckt aber nicht die Kehle bzw. den Hals.





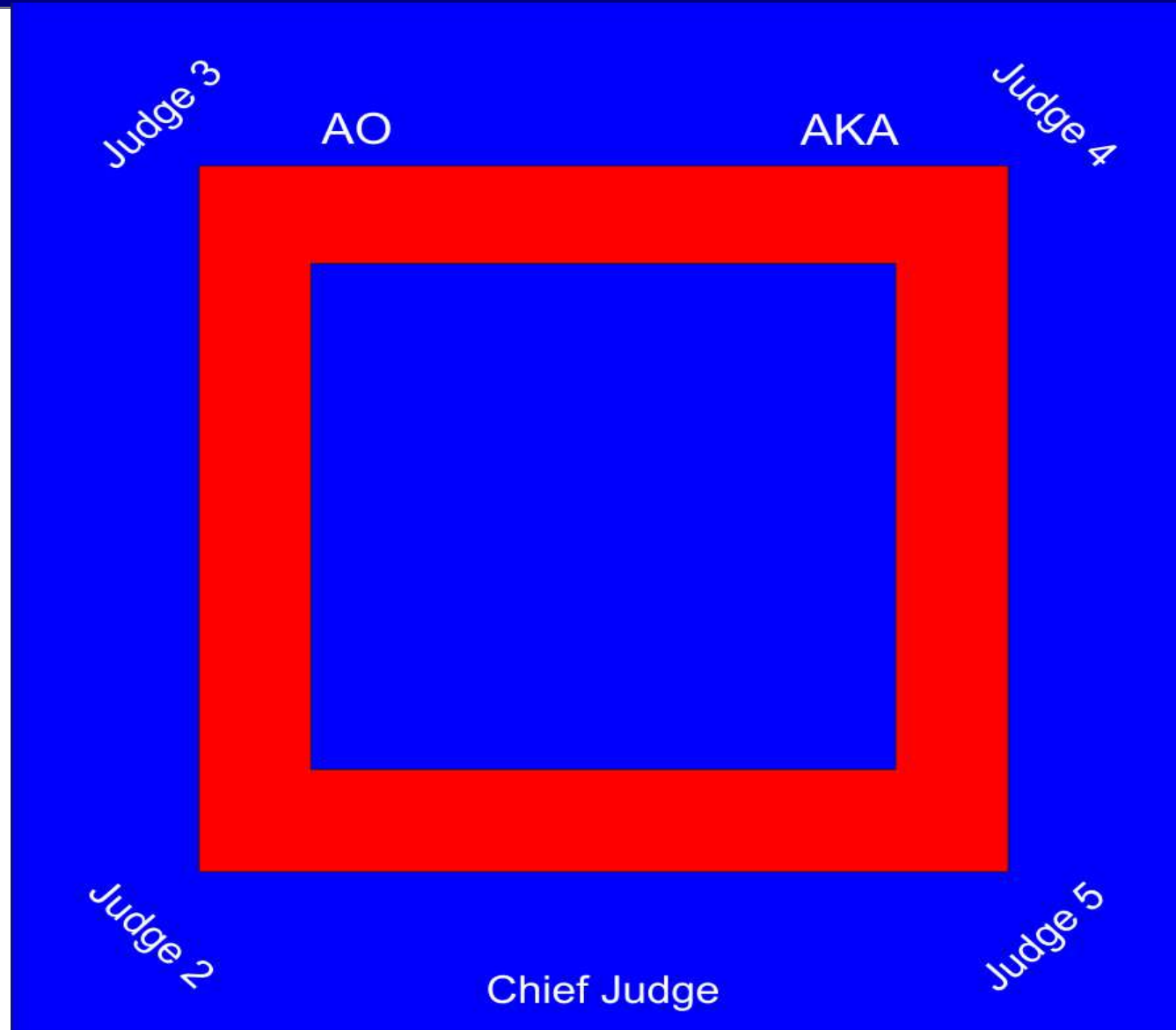
# Fünf Kata-Kampfrichter



# Coaches



# LAYOUT der Kata-Wettkampffläche





**Der Gebrauch von traditionellen Waffen oder zusätzlicher Ausrüstung bzw. Gegenständen ist nicht erlaubt!**



# Kata Regeln



**Jede Traditionelle**  
**Karate-Kata** darf vorgeführt  
werden, mit der Ausnahme  
von Waffenkatas.

**Variationen** sind erlaubt,  
hier zählt **das Dojo bzw. der**  
**Verein des Wettkämpfers!**





# Kata Regeln



**Wettkämpfer  
oder Teams**

**erforderliche  
Katas**

**4**

**2**

**5 – 8**

**3**

**9 – 16**

**4**

**17 – 32**

**5**

**33 – 64**

**6**

**65 – 128**

**7**



# Kata Regeln



**Der Name der Kata muss vor Beginn der jeweiligen Runde am Schreibertisch bekannt gegeben werden ...**



# Eine einmal gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden ...



... wird die Kata anders geschrieben,  
so handelt es sich um  
eine andere Kata:

z. B. Unsu und Unshu!

**Bei Kiken muss der Gegner seine für diese  
Runde genannte Kata nicht zeigen ...**





# Team Kata



Alle 3 Teammitglieder  
**müssen** die Kata in die  
gleiche Richtung und  
mit Blickrichtung zum Judge 1  
**beginnen und beenden!**





# Medaillenkämpfe im Kata Team ... BUNKAI



# Team Kata



Die erlaubte Gesamtzeit für  
**KATA & BUNKAI** beträgt  
**6 Minuten**



# Kata Regeln - Verbeugen

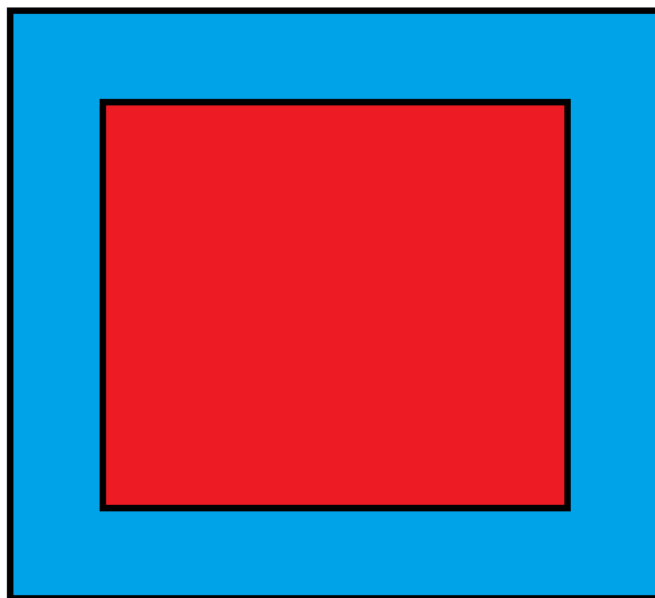


**4 mal** im Einzel- und Teamwettkampf!

**6 mal** in Teamwettkämpfen um Medaillen  
(wenn zusätzlich Bunkai  
vorgeführt wird)!

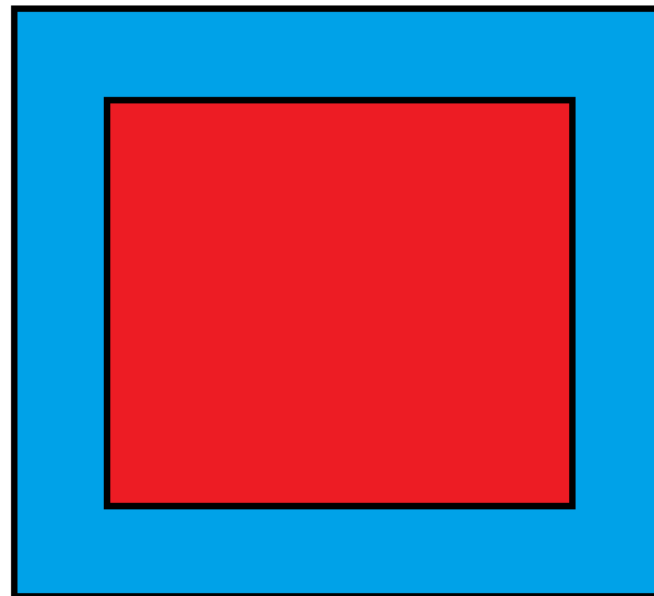
1.

# Vor dem Beginn: Verbeugen zu den Judges



2.

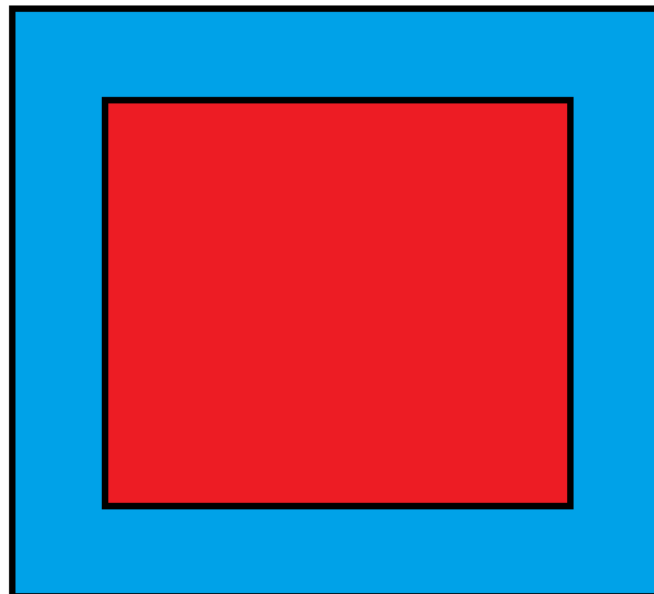
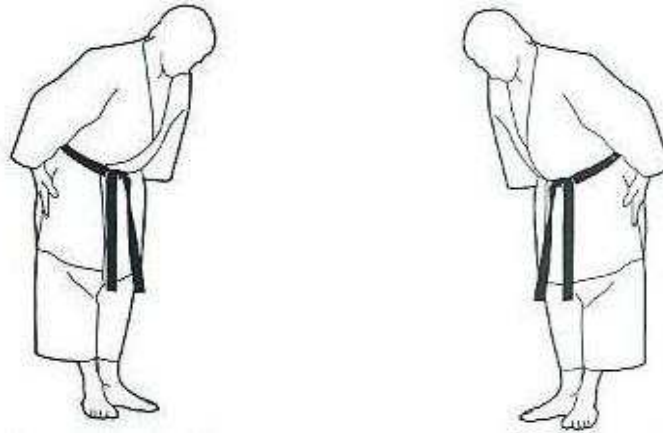
## Vor dem Beginn : Verbeugen zueinander





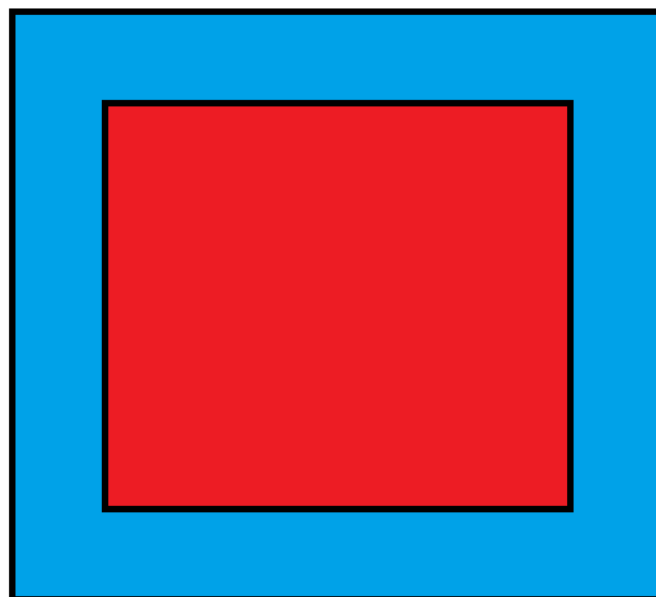
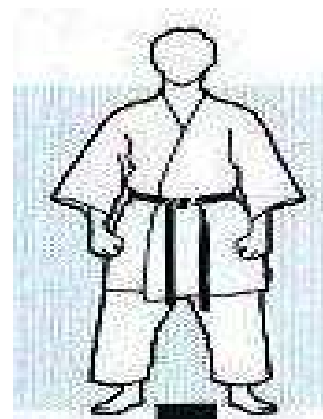
3.

# Nach dem Ende: Verbeugen zueinander



4.

Nach dem Ende :  
... verbeugen zu den Judges ...

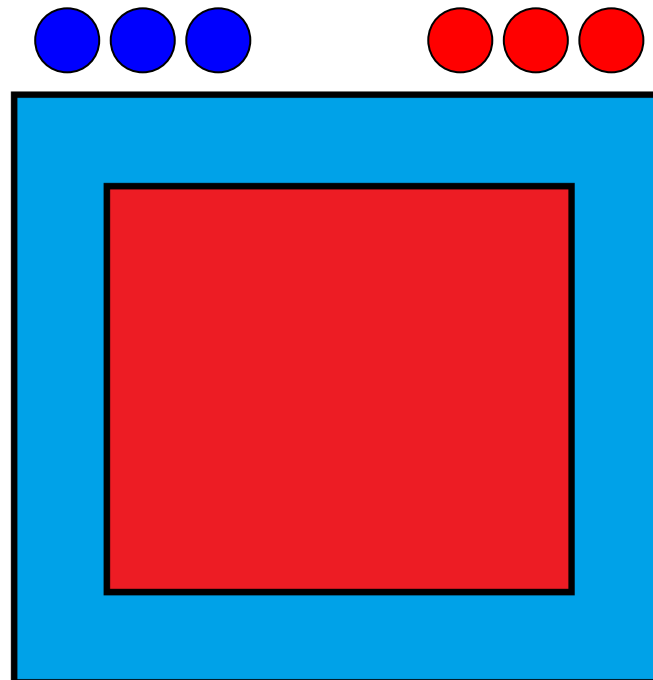


# Teamwettkampf bei Medaillenkämpfen



## Vor dem Beginn:

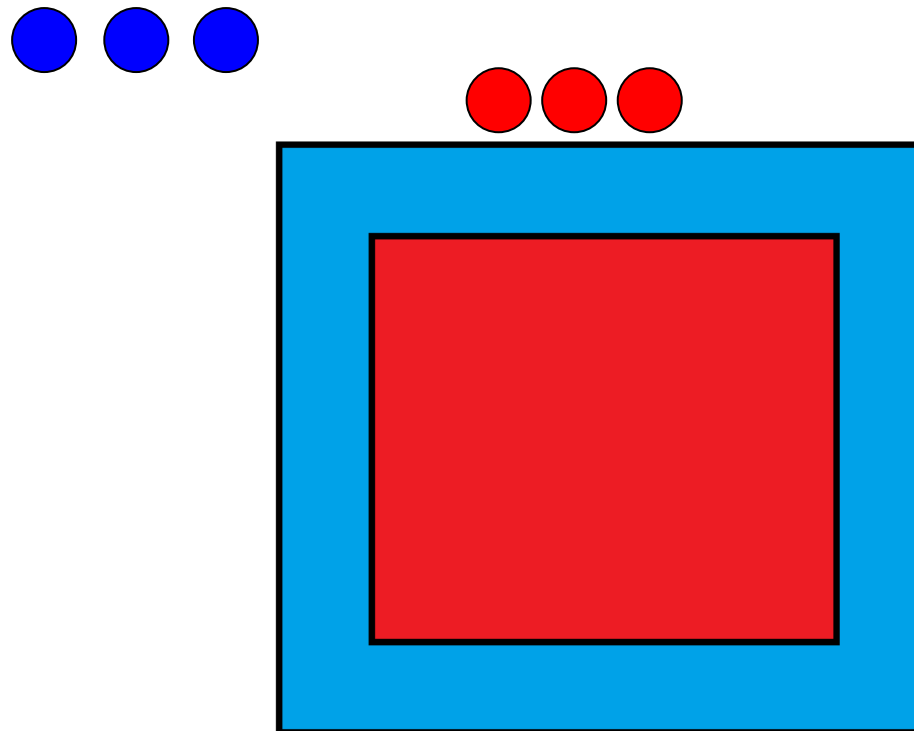
1. Verbeugen zu den Judges
2. Verbeugen zueinander



# Teamwettkampf bei Medaillenkämpfen



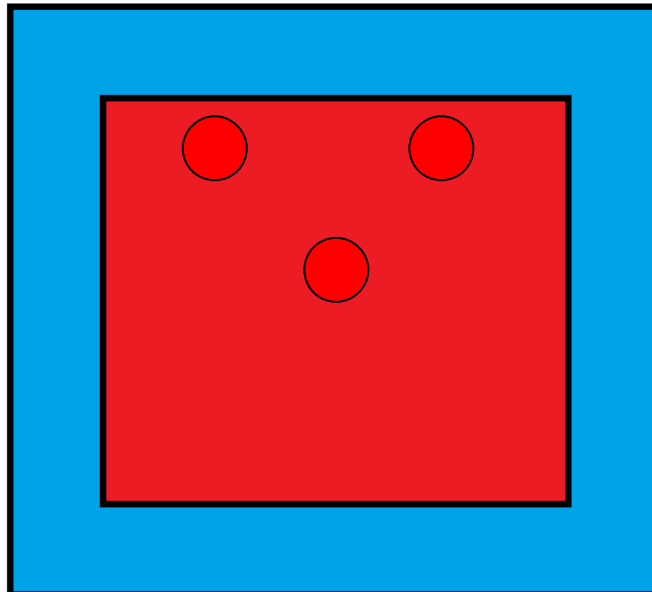
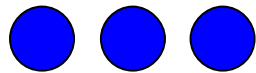
3. **Der Countdown der Uhr startet** wenn sich die Teammitglieder vor Betreten der Wettkampfläche nochmals verbeugen.



# Teamwettkampf bei Medaillenkämpfen



- 4. Der Countdown der Uhr wird gestoppt** wenn sich die Wettkämpfer nach der Bunkai-Vorführung verbeugen.





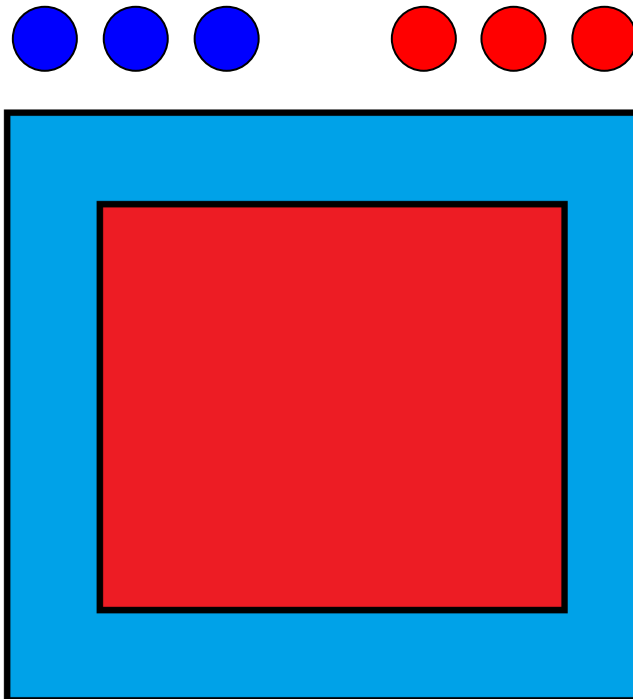
# Teamwettkampf bei Medaillenkämpfen



Nach dem Ende:

5. Verbeugen zueinander

6. Verbeugen zu den Judges



# Teamwettkampf bei Medailenkämpfen



Die Zeitnehmung **startet** wenn sich die Teammitglieder vor dem Betreten der Wettkampffläche nochmals verbeugen und **endet** mit der Verbeugung nach der Bunkai-Vorführung.



# Kata Regeln



Bei Hantei die Flaggen **ungefähr**  
**5 Sekunden** zeigen ...



# Kata Regeln



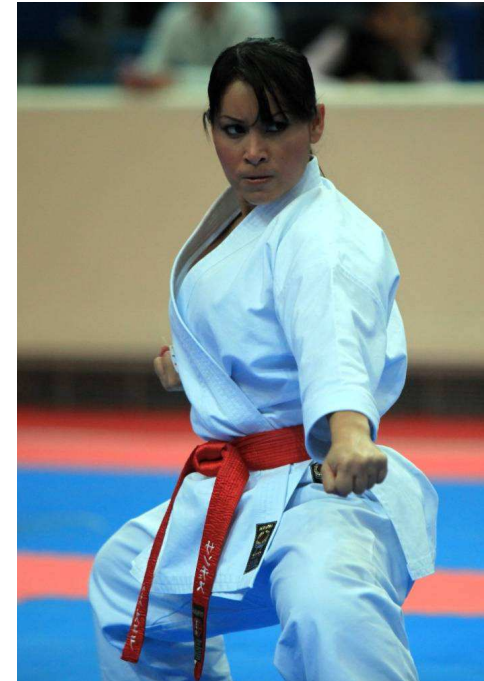
***Kampfrichter müssen bereit sein, um beim zweiten Hantei-Pfiff die Entscheidung sofort zu zeigen ...***



# Kata Regeln



Wenn in einem  
Medailenkampf  
beide Wettkämpfer  
oder Teams  
disqualifiziert  
werden →



**HANTEI**



# Kata Regeln



## Disqualifikation

**Judge 1 zeigt wie beim  
alten “Torimassen-Signal”**



# Entscheidungskriterien



1. Übereinstimmung
2. Technik
3. Athletik
4. Schwierigkeit

# ÜBEREINSTIMMUNG



## KATA



**Übereinstimmung auf die Form selbst und auf die Grundlagen der angewandten Schule (= Dojo)**

## BUNKAI

- a. ist gleichwertig mit der Kata-Vorführung**
- b. tatsächliche Anwendung der in der Kata verwendeten Aktionen**

# TECHNISCHE KOMPONENTEN



## Kata & Bunkai

Stände (Dachi)

Techniken (Waza)

Übergangsbewegungen



Timing (auch bei Bunkai) & Synchronisation

Korrekte Atmung

Fokus/Kime

Kontrolle (**Bunkai**)

# ATHLETISCHE KOMPONENTEN



## Kata & Bunkai

**Kraft**

**Schnelligkeit**

**Gleichgewicht**

**Rhythmus**



# SCHWIERIGKEIT



## Kata

... der Kata selbst



## Bunkai

... der verwendeten Techniken





# FOULS - FEHLER



**Folgende Fehler müssen  
bei der Bewertung  
berücksichtigt werden ...**

# FOULS



## Geringer Gleichgewichtsverlust



# FOULS



## Unkorrekte bzw. unvollständige Bewegungen

(z.B. inkorrekte Blöcke, ungenaue Angriffe ...)



# FOULS



## Unsynchronone / inkorrekte Bewegungen

(z. B. fehlende Ganzkörperbewegung, Angriff fertig bevor dachi fertig, asynchrone Bewegungen in der Teamkata)



# FOULS



## Hörbare Hilfen oder theatralische Elemente

(z. B. Atmen, Aufstampfen,  
Körperschlagen ...)



# FOULS



## Zeitverschwendung

(z. B. zu lange Stopps,  
ausgedehntes Verbeugen, ...)





# FOULS



## **Verletzungen** im Bunkai durch schlechte Kontrolle



# DISQUALIFIKATION



**Ein Wettkämpfer oder Team  
wird aus folgenden Gründen  
disqualifiziert ...**

# DISQUALIFIKATION



- **Ansagen oder Vorführen** einer falschen  
Kata
- **Bei einer deutlichen Pause oder  
Unterbrechung, die mehrere Sekunden  
dauert**

# DISQUALIFIKATION



- **Störung bzw. Behinderung** eines Kampfrichters (z. B. Kampfrichter muss ausweichen um physischen Kontakt zu vermeiden)
- **wenn der Gürtel** während der Vorführung zu Boden fällt

# DISQUALIFIKATION



- **Überschreiten des 6-Minuten-Limits für Kata und Bunkai**
- **Wenn den Anordnungen des Hauptkampfrichters nicht Folge geleistet wird**

# DISQUALIFIKATION



**Fehlen** einer für die Zeitnehmung relevanten  
**Verbeugung**







# Wettkampfregeeln

## KUMITE

Version 8.0 Jänner 2013



# Coaches



- NUR 1 coach
- Trainingsanzug und Sportschuhe  
(für Österreich: Trainingshose + T-Shirt)
- Keine umgehängten Taschen, kein Fotoapparat,  
kein Video
- Muss am Sessel sitzen, kein Aufstehen ...
- Darf den Kampfverlauf nicht stören:  
Ermahnung: - „pssst“-Geste  
- muss die Kampffläche verlassen

# Hijab



# Schutzausrüstung



- **Überprüfung ist Aufgabe des KANSA**
- **Direkt vor Kampfbeginn oder während des Kampfes: 1 Minute**

**Anmerkung:**

**aber nicht bei Fremdverschulden**

# Wertungskriterien



- **Gute Form**
- **Sportliche Haltung**
- **Kraftvolle Anwendung**
- **Zanshin**
- **Gutes Timing**
- **Korrekte Distanz**

A large red number '6' is centered on a solid blue square background.

# Korrekte Distanz:



... zwischen skin-touch und  
5 cm Entfernung

**18 Jahre +**





# IPPON



*Photo: Angela Vincze*



## IPPON

Torso muss den Boden berühren ...





# WAZA-ARI





# YUKO





Passieren mehrere wertbare Techniken  
**vor dem Yame,**  
dann wird die höherwertige Technik bewertet,  
egal in welcher Reihenfolge sie erfolgte ...





# Kooperation zwischen den Judges...!



# HANTEI



## Einzelwettkämpfe:

Wenn keine Punkte erzielt wurden, oder  
Punktegleichheit besteht: **HANTEI**



## Teamwettkämpfe:

Unentschieden

Im Entscheidungskampf – wenn keine Punkte erzielt  
wurden, oder Punktegleichheit besteht: **HANTEI**



# Entscheidungskriterien bei Hantei:



- **Kampfhaltung, Kampfgeist, demonstrierte Stärke**
- **Überlegenheit von Taktik und Technik**
- **Mehrheit der gezeigten Aktionen**



# Strafen und Verwarnungen ...



**Verletzte Wettkämpfer sollen nach Möglichkeit  
außerhalb der Kampffläche behandelt werden ...**





## Kategorie 2



... Übertreiben einer Verletzung – Minimum:



**Hansoku Chui (Cat. 2)**

## Kategorie 2



**Kampfvermeiden, Davonlaufen, „Zeit-Schinden“  
und jedes Jogai während Atoshi Baraku (10 sek.)**

**– Minimum:**

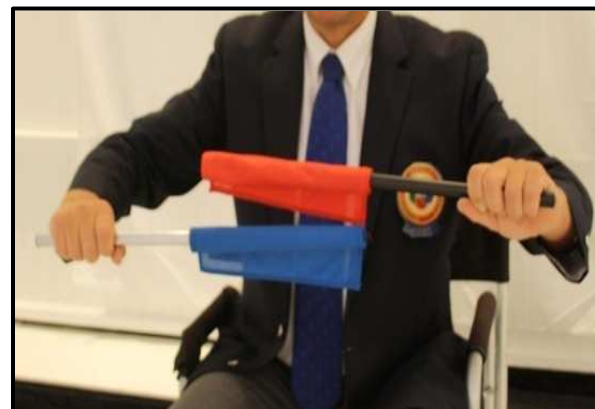
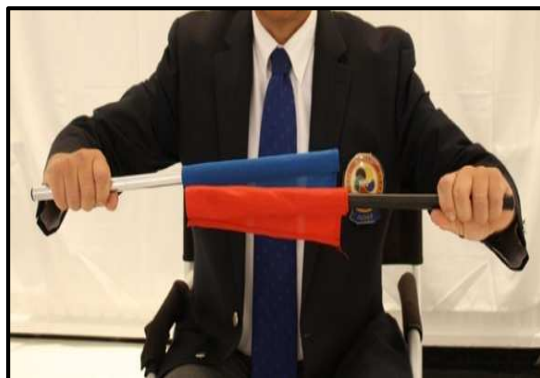


**Hansoku Chui (Cat. 2)**

# Kategorie 2



## Passivität



# Würfe



**Die maximal erlaubte Zeit, um einen Wurf auszuführen oder eine Technik durchzuführen, bei der der Gegner festgehalten wird, beträgt 2 Sekunden.**

**Nachdem ein Wurf erfolgreich ausgeführt wurde, gibt der Referee erneut 2 Sekunden Zeit, um eine wertbare Technik auszuführen.**



# “Zehn-Sekunden-Regel”



***... wie ein K.O.  
... unbedingt den Arzt rufen***



# “Zehn-Sekunden-Regel”



## Entscheidungen

***Kiken – Hansoku – Shikkaku***

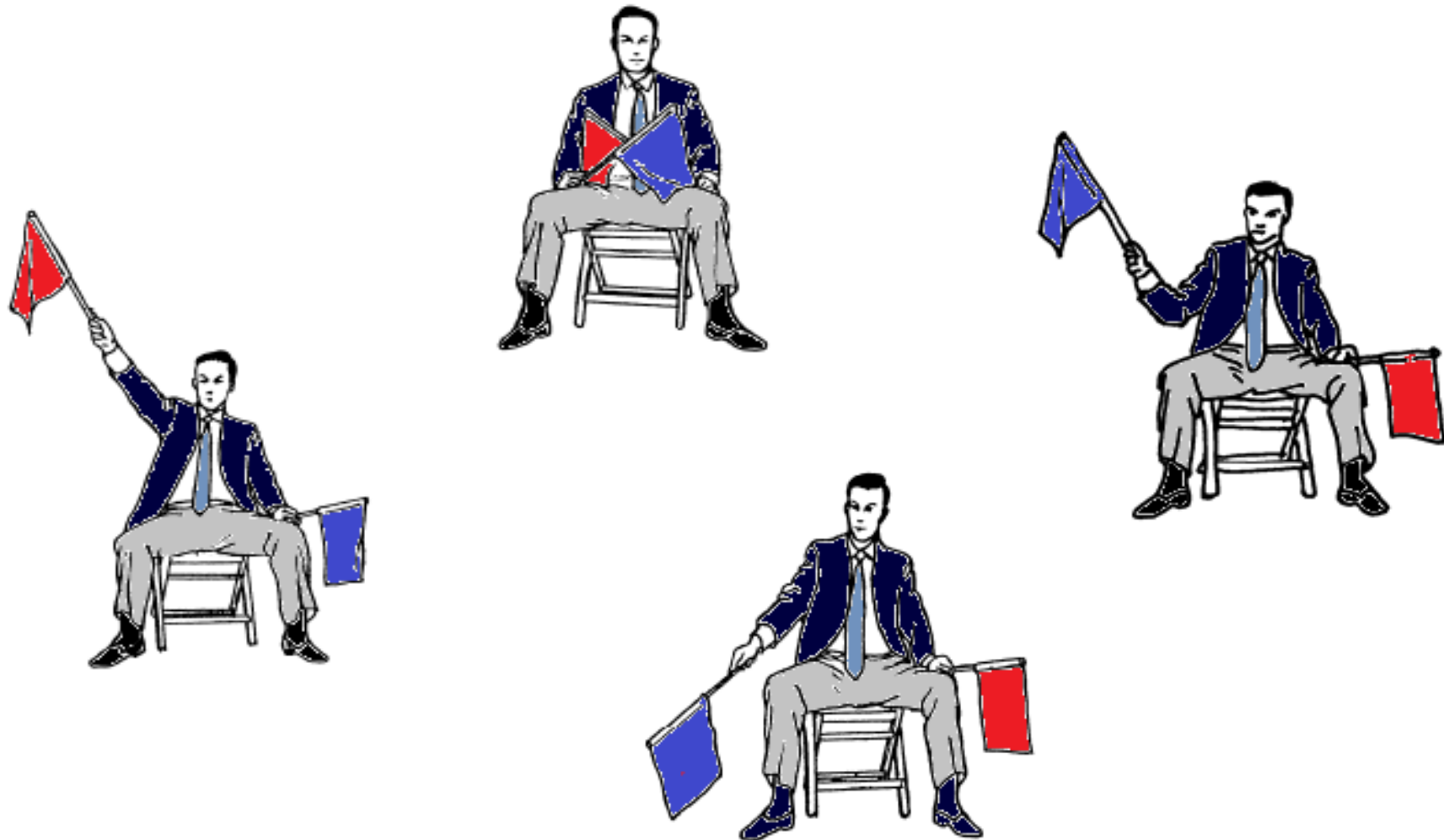
**Kiken: - kein Fremdverschulden**

**Hansoku: - für zu starken Kontakt (C1)  
- Übertreiben (C2)**

**Shikkaku: - böswillig (C1)  
- Vortäuschen**

**(C2)**

**Judges sollten Wertungen, Verwarnungen oder Strafen anzeigen, bevor der Referee Yame ruft ...**





**Der Referee hat die Möglichkeit den Kampf zu stoppen,  
bevor die Judges Wertungen bzw. Verwarnungen oder  
Strafen anzeigen ...**

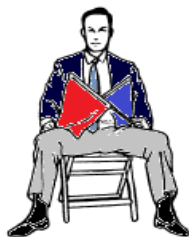
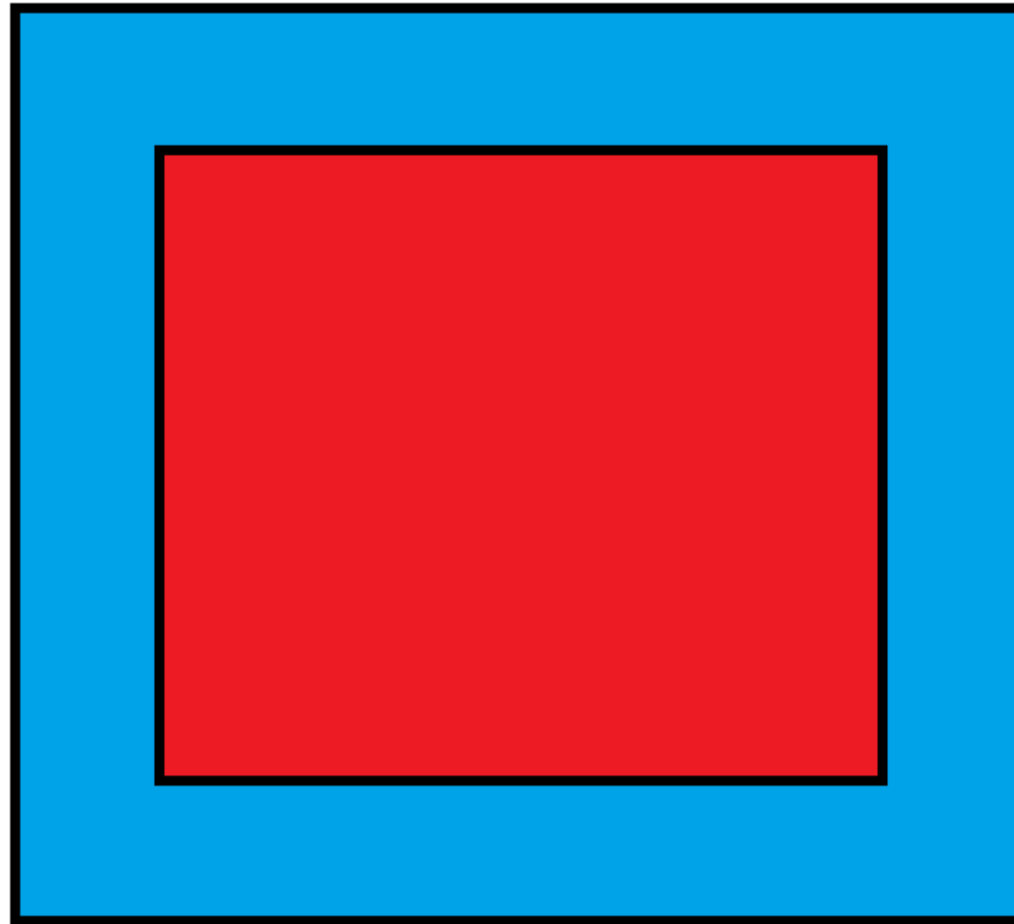
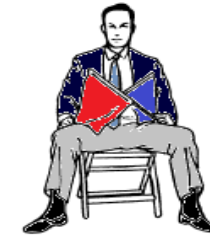
**A B E R ...**

**er muss dann immer die Meinung der Judges  
abwarten, um ...**

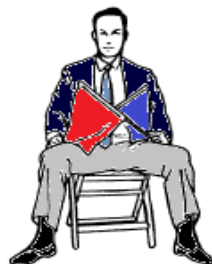
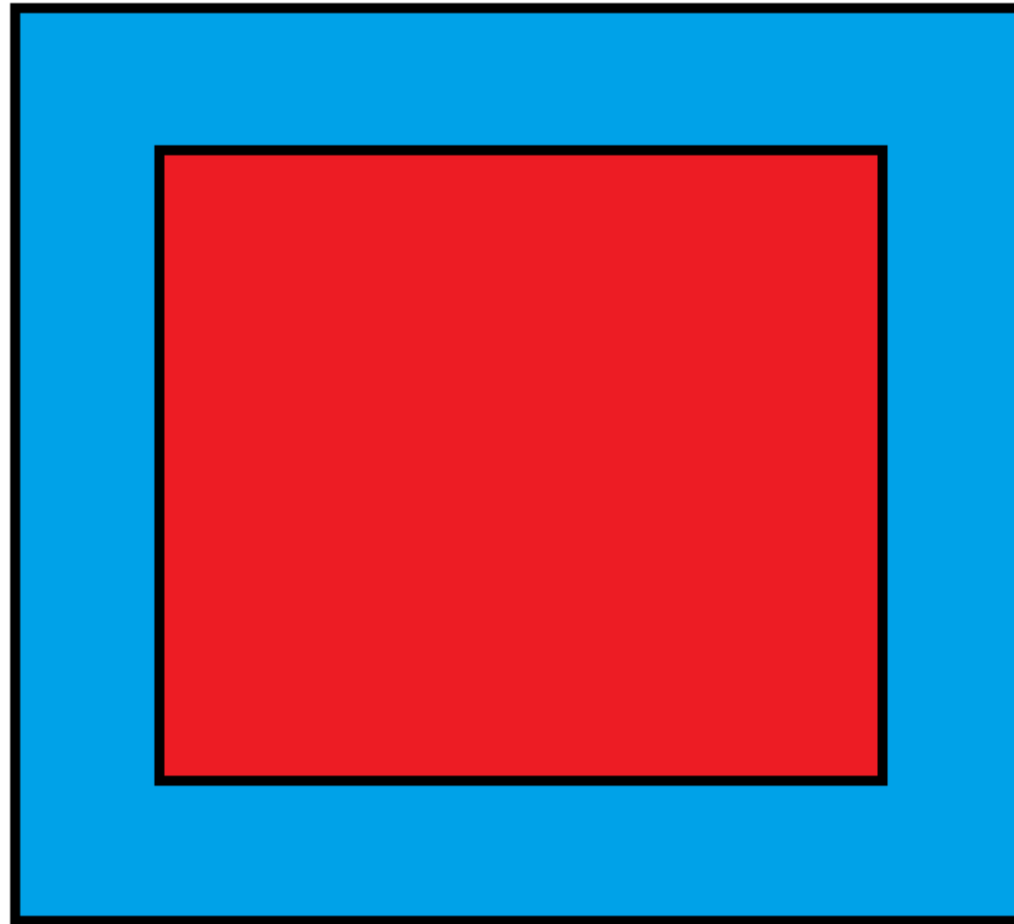
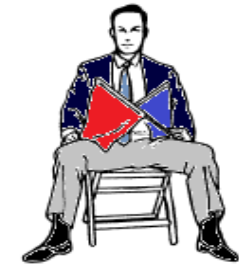
**Punkte – Verwarnungen - Strafen**

**zu vergeben (Mehrheit, mind. 2 Flaggen)!**

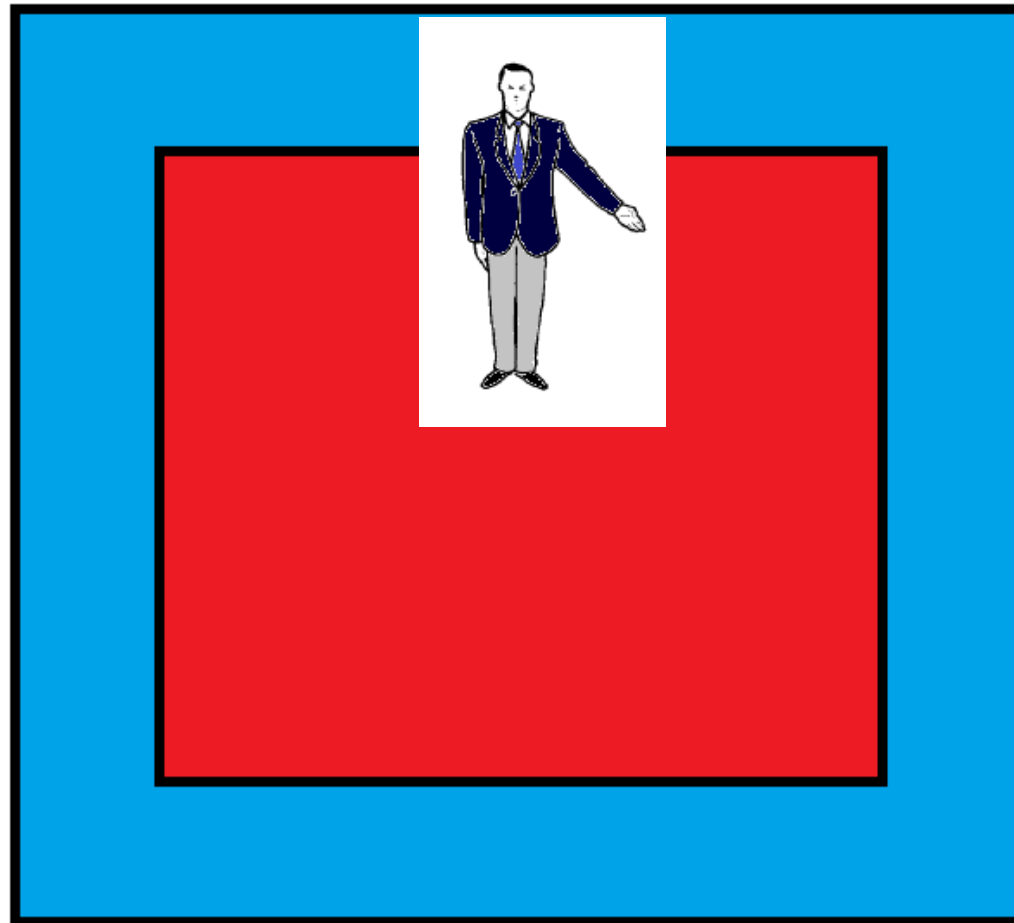
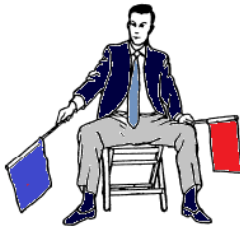
**Der Referee hat nur das Recht seine Stimme abzugeben, um ein Tie-Break (gesplittete Entscheidung) aufzulösen ...**



# MUBOBI oder KONTAKT?

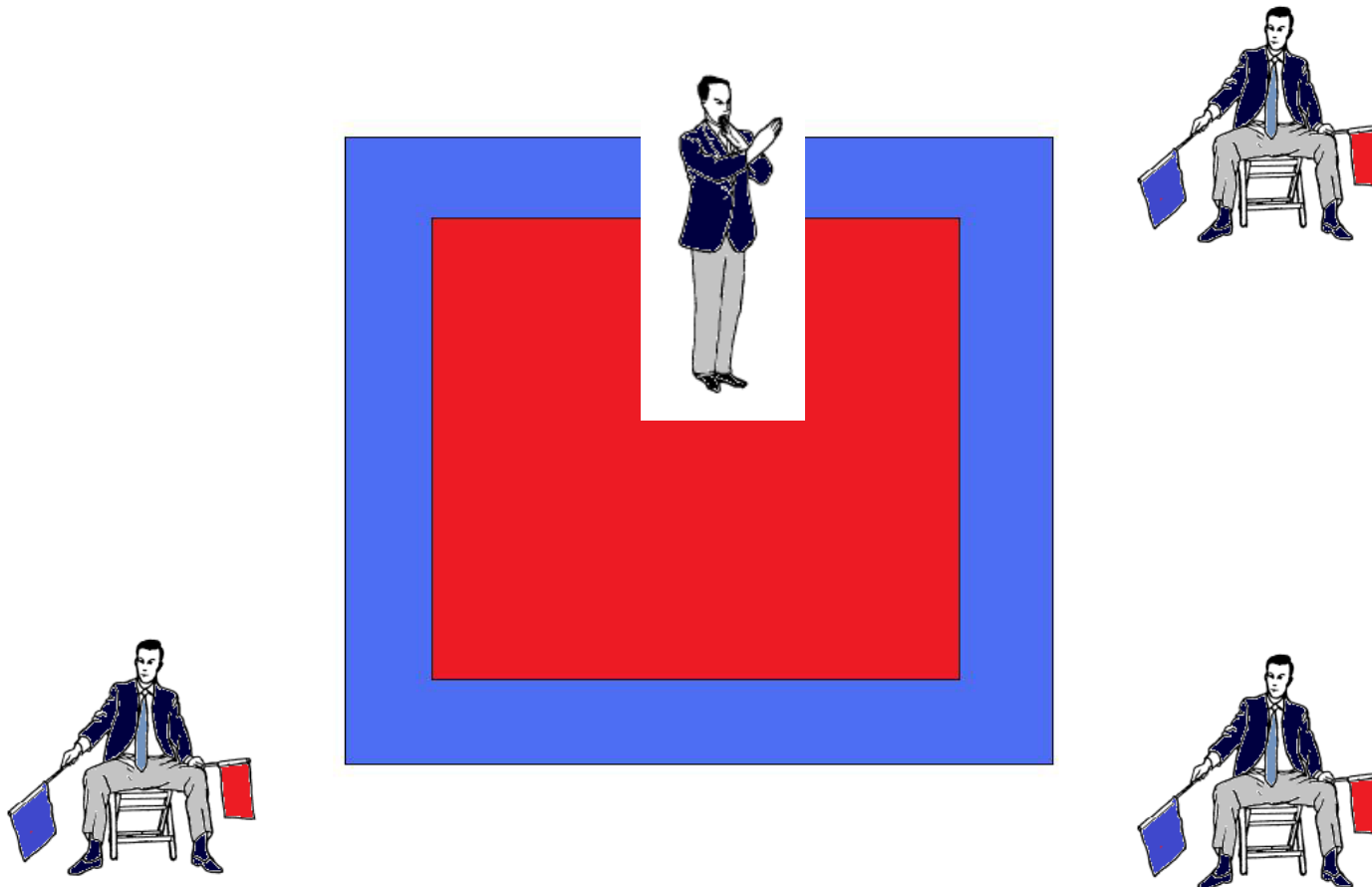


Zeigen Judges Wertungen (Verwarnungen, Strafen) für den gleichen Wettkämpfer in unterschiedlicher Höhe an, so wird die niedrigere Wertung (Verwarnung, Strafe) vergeben ...

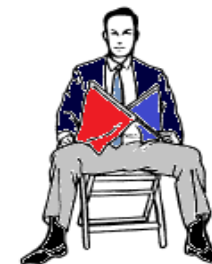
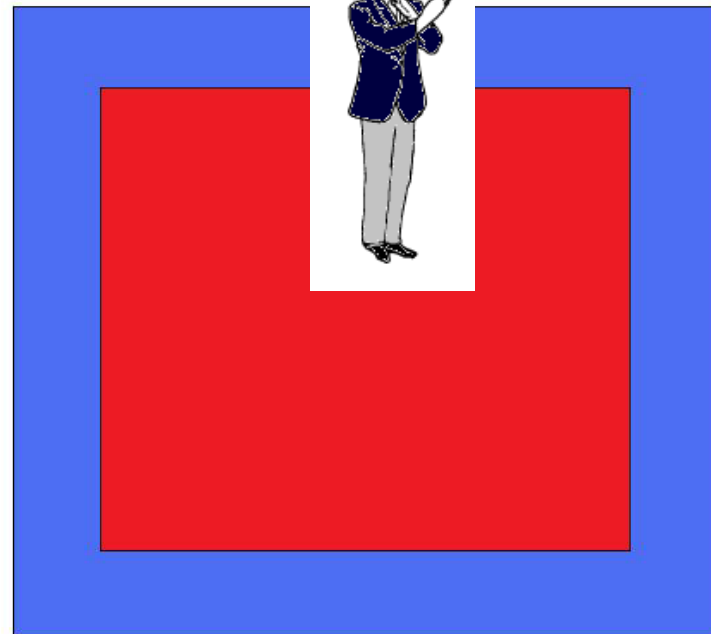
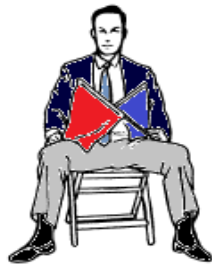




**Der Referee kann Unterstützung einfordern, wenn er Strafe statt angezeigten Punkt vergeben will**



... umgekehrt ist dies nicht möglich !!!





**Das heißt, der Referee darf die Judges nur für Verwarnungen bzw. Strafen auffordern, aber nicht für Punkte!**

**... deswegen ist es wichtig, dass Judges eher Punkt als Strafe bzw. Verwarnung anzeigen ...**

# Kansa



**Verantwortlich, dass der Kampf im Einklang mit den Wettkampfregeln abläuft – wenn nicht: rote Fahne heben und pfeifen!**

## Beispiele seiner Aufgaben :

- Kontrolle der Flaggensignale
- Kontrolle der Anzeigetafel

## Intervenieren:

- Wenn Wertung für eine Verletzung vergeben wurde
- Wenn z. B. Ippon anstatt von Yuko vergeben wurde



# Sonstiges



- Der Referee zeigt keine Signale, wenn er geht ...
- Position des Referees – sofort zur Seite gehen
- Wenn mind. 2 Flaggen angezeigt werden → keine Zeichen zum Verständigen mehr anzeigen
- Judges zeigen ihre Flaggensignale (Wertungen) in der Linie der Kampffläche
- Signale (Verwarnungen, Strafen) werden zur Seite des zu bestrafenden Wettkämpfers gezeigt
- Ippon Signal für Judges → 45 Grad



# Grundsätze für Kampfrichter

# Kampfrichtergrundsätze



**Kampfrichter sollen positiv denken  
anstatt immer nur Fehler zu suchen ...**





# Kampfrichtergrundsätze



- Kampfrichter erwarten, dass Sportler ordnungsgemäß gekleidet sind – sie gehen mit gutem Beispiel voran ...
- Kampfrichter tragen keinen Schmuck (Ausnahme: Ehering)!
- Kampfrichter trinken vor und während der Wettkämpfe keinen Alkohol
- Kampfrichter rechtfertigen sich nicht vor Sportlern bzw. Coaches für ihre Entscheidungen
- Kampfrichter sind ausschließlich Kampfrichter und übernehmen keinerlei andere Funktionen (sind nicht Coaches, nicht Fotografen, telefonieren nicht!)
- Kampfrichter konzentrieren sich auf ihre eigene Kampffläche

# Was ist die Hauptaufgabe von Coaches?



**... so viel wie möglich Medaillen  
nach Hause zu bringen ...**

# Was ist die Hauptaufgabe von Kampfrichtern?



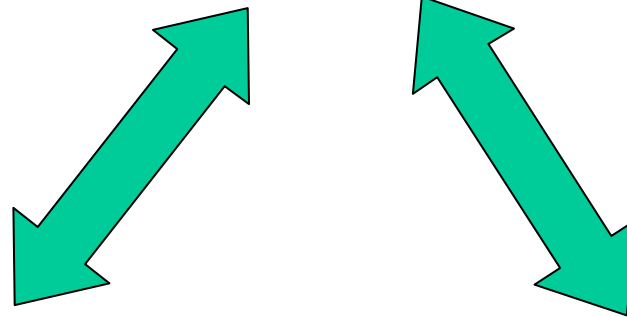
**... die besten Athleten in den einzelnen Kategorien in Übereinstimmung mit den Wettkampfregeln zu finden ...**

... Wichtigste Voraussetzung ...



**R E S P E K T**

**KAMPFRICHTER**



**COACHES**

**WETTKÄMPFER**