

IMAF Europe HQ – Branch Germany

Wettkampffregeln Karate-Do

IPPON KUMITE

§ 1 Die Kampffläche

Die Kampffläche ist quadratisch im Bereich von 6 x 6 m bis 8 x 8 m anzulegen. Ein Sicherheitsbereich um die Kampffläche ist auf 2 festzulegen. Die Kampffläche ist so zu beschaffen, dass eine Gefährdung der Kämpfer ausgeschlossen ist.

§ 2 Die Kleidung

Die Kampfritterkleidung ist wie folgt festgelegt :

Regionales Turnier

Weißes Hemd
Dunkle Hose

Nationales Turnier oder Titel-Turnier

Weißes Hemd
Krawatte
Dunkelblaues Jackett
Schwarze Strümpfe
Mattenschuhe

Die Kämpfer tragen ausschließlich weiße Gi`s. Aufnäher nur am linken Oberarm und auf der linken Brust zulässig. (Nur Verband und Dojo)

Ausnahmen auf Antrag !

Bei nicht offizieller Kleidung kann 1 Minute Karenz eingeräumt werden.

Bandagen etc. sind nur aus medizinischer Notwendigkeit zugelassen. Dies ist vorher beim Kampfsinspektor oder Obmann anzuzeigen.

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

Als Faustschützer sind nur traditionelle Handschützer zulässig.

Das Weglassen von Mund- und Unterleibschutz erfolgt auf eigenes Risiko.

Ausnahmen sind in den jeweiligen Ausschreibungen vermerkt.

§ 3 Gegenstände

Das Tragen von Gegenständen ist nur aus religiösen Gründen zulässig. Gegebenenfalls sind diese aus Sicherheitsgründen abzukleben. Dafür wird eine Minute Karenz eingeräumt.

Zahnspangen dürfen beim Kumite nur mit Helm und Visier getragen werden.

Harte Kontaktlinsen sind nicht zulässig. Es wird eine Minute Karenz eingeräumt.

§ 4 Mannschaftskumite

3 oder 5 Kämpfer je nach Modus. Die Reihenfolge der Kämpfer ist festzulegen. Bei Einzelmatchgleichstand entscheiden die Gesamtpunkte der Begegnungen. Bei Gleichstand wird ein Kämpfer für die Entscheidungsrunde benannt.

§ 5 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen :

Kampfrichterobmann, Hauptkampfrichter, Seiten- oder Spiegelkampfrichter, Listenführer, Zeitnehmer, Wertungstabellenbediener, gegebenenfalls Kampfsinspektor.

§ 6 Aufstellung

Kein Kämpfer betritt im Verlaufe des gesamten Turniers ein Kampffläche ohne aufgefordert zu sein. Der HKR bittet die Kämpfer und den SKR in die Kampffläche zu dem Zeitpunkt, in dem er selbst noch außerhalb steht.

Der SKR betritt die Kampffläche von Seiten des Publikums, also auf der gegenüberliegenden Seite des HKR und des Kampfrichtertisches.

Kämpfer haben sich im Aka, Shiro Prinzip aufzustellen. Der erstbenannte Kämpfer hat die Position Aka rechts vom HKR.

Sie grüßen zuerst den HKR, dann den SKR und dann untereinander an. Nach Ende des Kampfes erfolgt dieser Vorgang in umgekehrter Reihenfolge.

Sie verlassen, wie die Kampfrichter auch, rückwärts die Kampffläche.

§ 7 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 erfolgt der KR-Entscheid über den Gewinner durch Hantei Kommando und Handzeichen.

Yame Kommandos unterbrechen den Zeitablauf.

30 Sekunden vor Ende des regulären Kampfes oder 15 Sekunden vor Ende der Verlängerung gibt der KR-Tisch ein entsprechendes Signal.

§ 8 Wertungen

Entscheid durch Ippon oder 2 Wazaari.

- Korrekte Ausführung einer Technik
- Haltung des Kämpfers
- Kraftvolle Anwendung
- Zanshin und Kiai
- Timing
- Korrekte Distanz
- Erlaubte Trefferzone ohne Block

Führen zu Wertungen.

Ippon kann bei obigen Voraussetzungen gegeben werden bei

- Obere Kriterien grundschulmäßig
- Jodan Fußtritte
- Konter
- Feger und Würfe mit Folgetechnik
- Rückentreffer
- Kombinationstreffer

Trefferflächen können sein z.B.

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

Gleichzeitige Treffer werden als solche angezeigt und erhalten keine Wertung.

§ 9 Unerlaubtes Verhalten

- Kontakt mit Rötung
- Im Gesicht p.p.
- Zu starker Kontakt zum Körper
- Verbotene Trefferzonen
- Angriffe auf Leiste, Gelenke, Spann, Stichtechniken, Kehle, WS
- Gefährliche Würfe
- Gefährliche Feger
- Klammern
- Festhalten
- Provokation
- Lautes Coaching
- Sprechen
- Provokation durch Betreuer
- Freiwilliges Verlassen der Kampffläche
- Verstoß gegen die Etikette
- Vernachlässigung der eigenen Sicherheit
- Unsaubere Techniken

§ 10 Strafen

Jogai

Mattenflucht, Jogai Chui, Jogai Keikoku (je nach Modus Positivwertung Wazaari oder letzte Verwarnung vor Disqualifikation Jogai Hansoku (je nach Modus Ippon Wertung – Kampfende – oder Disqualifikation).

Kontakt
Chui, Keikoku, Hansoku.

Mubobi
Alle anderen unerlaubten Verhaltensweisen.
Chui, Keikoku, Hansoku.

Shikkaku
Disqualifikation vom gesamten Wettkampf. Durch ein ausgesprochenes Shikkaku können verbandstechnische Folgeentscheidungen gefällt werden z.B. Wettkampfsperre.

§11 Proteste

Ein Kämpfer darf niemals persönlich Protest einlegen.

Proteste sind, falls ein Coach anwesend war, von diesem einzureichen oder aber vom Betreuer bei dem entsprechende KR oder dem KI bzw. Obmann.
Der Protest erfolgt in schriftlicher Form.

Falls ein Kampfsinspektor vor Ort ist, kann dieser über den mündlichen Vortrag der Beschwerde entscheiden. Der Beweis des Protestes ist vom Kläger selbst zu führen.

§ 12 Kamprichteranweisungen

HKR Beginnt, unterbricht und beendet den Kampf. Gibt Wertungen unter Benennung der jeweiligen Technik. Vergibt Strafen unter Benennung und Erklärung der Hintergründe. Kontrolliert den KR-Tisch. Er kann Kämpfer und SKR zu sich rufen. Dirigiert gegebenenfalls die Position des SKR während des Kampfes.

SKR Unterstützt den HKR. Seine Handzeichen sind klein und unauffällig. Er kann vom HKR jederzeit herangerufen und auch überstimmt werden.

KI oder Obmann Kampfsinspektor. Beisitzer am KR-Tisch. Beobachter des gesamten Kampf- und Kampfriterverhaltens während des Turnierverlaufes. Bei Besonderheiten darf er sich durchaus bemerkbar machen und Hinweise erteilen.

WTB Wertungstabellenbediener haben die Aufgabe die Wertungstafel nach Anweisung des HKR umzuklappen.

ZN Zeitnehmer mit Signalisierung der 30 oder 15 Sekunden.

LF Listenführung und Ansage der Kämpfer, sowie Ansage der sich vorzubereitenden Kämpfer.

§ 13 Erläuterungen

Der HKR hat den Kämpfern für einen guten und fairen Kampfverlauf und zum Verständnis der Kämpfer – auch in Deutscher Sprache Erläuterungen zu geben. Er hat bei fast gleichzeitigen Treffern den 2. und 1. Treffer zu benennen und seine Wertung zu vergeben. Auch sollte den Kämpfern erläutert werden, warum Techniken nicht zur Bewertung führen.

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

§ 14 Strafen

- Chui Richtung Füße
- Keikoku Richtung Hara
- Hansuko Richtung Kopf
- Shikkaku Richtung Kopf – dann Richtung Hallenausgang

§ 15 Verletzungen

Bei Verletzung beteiligt der HKR die Sanitäter oder den Arzt. Er hat sich auf deren Urteil zu verlassen. Kiken ist das entsprechende Kommando, das gegebenenfalls vor einer Disqualifikation des Partners ausgesprochen wird, um Aufgabe zu signalisieren. Sollte ein Kämpfer sich verletzen, so hat sich der andere Kämpfer in abgedrehter Position abzuknien.