

WETTKAMPF REGLEMENT VOLLKONTAKT

INHALT

1. GRUNDSÄTZLICHES.....	1
2. KUMITE REGELN	3
3. TAMESHIWARI (BRUCH-) REGELN	6
4. STANDARDAKTIONEN DER SCHIEDSRICHTER	6
5. ENDE DES KAMPFES.....	8
6. ABLAUF TAMESHIWARI	9
7. BEWERTUNGSKRITERIEN	10
8. KUMITE REGLEMENT ERWACHSENE	11
9. KUMITE REGLEMENT JUNIOREN	12

1. GRUNDSÄTZLICHES

- Jeder teilnehmende Karateka muss ein sauberes, weisses Karategi tragen.
- Die Ärmel müssen bis über den Ellbogen reichen!
- Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
- Das Tragen von Schmuck etc. ist nicht erlaubt.
- Bei den Herren ist der Tiefschutz obligatorisch.
- Bei den Damen sind Brust- und Fuss-Ristschoner obligatorisch.
- Brustschutz Damen: Der Solar-Plexus muss frei sein.
- Der Tiefschutz für die Frauen ist erlaubt.
- Zahnschutz ist für alle erlaubt.
- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Verletzungen, die während dem Turnier entstehen. Die Teilnehmer sind selbst für eine entsprechende Versicherung besorgt!

Herren	Gewichtsdifferenz	Damen	Gewichtsdifferenz
Leichtgewicht bis 70 kg	5kg	Leichtgewicht bis 55 kg	4kg
Mittelgewicht bis 80 kg	5kg	Mittelgewicht bis 65 kg	4kg
Schwergewicht bis 90 kg	5kg	Schwergewicht + 65 kg	8kg
Super-Schwergewicht ab 90 kg	10kg		

Die Karatekas werden vor Beginn des Turniers gewogen. Toleranz max. 500 g.

Karatekas, die an einem Vollkontaktturnier der Kategorie Elite teilnehmen, müssen das achtzehnte Altersjahr überschritten haben.

Grundsätzlich darf erst ab dem 4. Kyu gekämpft werden, über Ausnahmen entscheidet die Technische Kommission.

An einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf muss, zur Sicherheit der Kämpfer, des Veranstalters und des Verbandes, ein Arzt anwesend sein.

Die Wettkampffläche für Vollkontakt-Karate-Wettkämpfe muss mit Matten ausgelegt sein (z.B. Kwon-Matten).

Die Wettkampffläche beträgt 8x8 Meter und mindestens 1 Meter für die Sicherheit. Wird eine Bühne gebaut, muss eine Fläche von mindestens 2 Meter für die Sicherheit gewährleistet sein. Die Bühne ist maximal 60 cm hoch.

Karatekas, die an einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf teilnehmen, müssen ihre Sporttauglichkeit von einem Arzt bescheinigen lassen. Diese Bescheinigung darf nicht älter als ein Jahr sein.

RICHTER

Für jeden Kampf sind vier Eckenrichter, ein Hauptrichter (der die Kommandos gibt), ein Oberrichter und ein Turnierrichter (Executive Committee Chairman) anwesend. Die Eckenrichter und der Hauptrichter haben je eine Stimme. Der Oberrichter überwacht die Entscheidungen. Für die unmittelbare Kampfentscheidung hat er kein Stimmrecht. Der Oberrichter und die Offiziellen am Tisch notieren sich sämtliche Entscheidungen, die während des Kampfes getroffen werden.

ALLGEMEINE WERTUNGSKRITERIEN

Die fünf Schiedsrichter inklusive Hauptrichter bewerten den Wettkampf.

Da die Entscheidung auf einer Mehrheit beruhen soll, ist die Wertung im Falle eines "IPPON", "WAZA-ARI", "HANSOKU", "JOGAI", "HANTEI", usw. gültig, wenn mindestens drei der fünf Schiedsrichter diese unterstützen. Eine Entscheidung, die nicht auf dem Mehrheitsprinzip beruht, das heisst, wenn diese von weniger als drei oder gar nur von einem Schiedsrichter unterstützt wird, ist ungültig. Jedoch hat jeder der fünf Schiedsrichter das

Recht, Einwände zu erheben und deren Diskussion zu beantragen. Hierbei können Bildaufnahmen herangezogen werden.

Das Wägen wird in Anwesenheit der Schiedsrichter an einer Stelle ausserhalb des Wettkampffeldes wenn immer nötig durchgeführt. Das Gewicht in diesem Moment ist das gültige für den Wettkämpfer falls eine Entscheidung getroffen werden muss, welche „auf Gewicht“ beruht. Die gültige Gewichts Differenz (siehe Tabelle Elite Kategorien +18 Jahre) wobei der leichtere Wettkämpfer der Gewinner ist.

Kann ein Wettkämpfer durch einen „YUKO WAZA (effektiver Angriff)“, „HANSOKU WAZA (unfairer Angriff)“ nicht fortfahren, kann der Turnier-Arzt in Absprache mit den fünf Schiedsrichtern oder mit dem Hauptrichter den Antrag auf Kampfabbruch stellen.

Bei „HANSOKU WAZA“ verliert der Wettkämpfer, der den unfairen Angriff ausgeführt hat, die Runde. Der Gegner ist der Gewinner der Runde, kann jedoch in der nächsten Runde nicht fortfahren.

a) Bei „YUKO WAZA“ verliert der Wettkämpfer falls, er eine ernsthafte Verletzung erleidet und nicht weiterkämpfen kann.

Die ersten vier Plätze werden durch Kampf („Cup-System“), entschieden, über die Plätze 5 – 8 entscheidet die Anzahl gebrochener Bretter beim „TAMESHIWARI“. Besteht keine Differenz hierin, so wird der leichtere Wettkämpfer den höheren Rang bekommen.

2. KUMITE REGELN

Sieger wird derjenige Wettkämpfer, welcher einen vollen Punkt (IPPON) gemacht hat, derjenige, der durch Entscheidung gewonnen hat (inklusive `WAZA-ARI`- halber Punkt) oder derjenige, dessen Gegner eines unfairen Angriffs belastet oder disqualifiziert worden ist.

Die Wettkämpfer betreten das Kampffeld von gegenüberliegenden Seiten, haben zwei Farben - rot und weiss – und nehmen ihre Position in der Mitte des Kampffeldes in „FUDODACHI“ ein. Der Wettkämpfer für AKA Rot steht auf der linken Seite und der Wettkämpfer für SHIRO Weiss -- steht auf der rechten Seite.

Die Runde beginnt mit dem Hauptrichter-Befehl „HAJIME“ und endet mit dessen Befehl „YAME“. Im Falle eines Unfalls während des Kampfes stoppt der Hauptrichter die Runde. Gibt der Hauptrichter das Zeichen für „Zeit“, wird die Runde kurz gestoppt. Gibt er das Zeichen für „ZOKKOU“ (weiterfahren) wird die Runde wieder aufgenommen.

IPPON-GACHI (VOLL-PUNKT SIEG)

Die folgenden Fälle werden als IPPON-GACHI (Voll-Punkt Sieg) gewertet.

- Ein Stoss (TSUKI), Kick (KERI) und Ellbogen-Schlag (HIJI UCHI) oder irgendeine andere erlaubte Technik, die den Gegner für mehr als drei Sekunden kampfunfähig macht.
- Wenn der Gegner den Willen zu kämpfen für mehr als drei Sekunden verliert.
- Wenn zwei WAZA-ARI (Halber Punkt) erreicht werden, welche in einem IPPON (Voll -Punkt) resultieren.

WAZA-ARI (HALBER PUNKT)

Die folgenden Fälle werden als WAZA-ARI (halber Punkt) bewertet.

- Wenn ein Stoss (TSUKI), Kick (KERI), Ellbogenschlag (HIJI UCHI) usw., den Gegner für weniger als drei Sekunden ausser Gefecht setzt, dieser aber wieder aufsteht und den Kampf erneut aufnimmt.
- Wenn der Gegner seinen Willen zu kämpfen verliert aber den Kampf innerhalb von drei Sekunden wieder aufnimmt.
- Wenn der Gegner sein Gleichgewicht verliert, aber nicht umfällt.

KRITERIEN FÜR HANTEI (ENTSCHEIDUNG)

- Gibt es weder IPPON noch Disqualifikation, ist die Entscheidung von drei oder mehr der fünf Schiedsrichter (ein Hauptrichter, vier Eckenrichter) gültig.
- Hat einer der Wettkämpfer WAZA-ARI erreicht, hat WAZA-ARI die erste Priorität für die Entscheidung.
- Gibt es kein WAZA-ARI, hat die Höhe des „Schadens“ erste Priorität für die Entscheidung.
- Gibt es keinen „Schaden“, so ist die Menge von Techniken (Schläge, Kicks) inklusive YUKO-DA (Techniken, die Punkte geben, aber nicht genug für WAZA-ARI) massgebend für die Entscheidung.
- Ist die Zahl der Techniken, inklusive YUKO-DA, gleich, so geben die Schiedsrichter den Sieg dem aktiveren Wettkämpfer.
- Wenn einem der Wettkämpfer CHUI (Warnung) oder GENTEN (Strafe) gegeben wurde, folgen die Schiedsrichter den „Bewertungskriterien“

VERLÄNGERUNG (ENCHO-SEN)

- Wenn drei oder mehr der fünf Schiedsrichter sich beim Befehl „HANTEI“ nicht entscheiden können, endet die Runde in einem Unentschieden und eine Verlängerung folgt.
- Gibt es keine Entscheidung nach einer Verlängerung, ist derjenige Sieger, der 3kg / 4kg / 5kg / 10kg oder mehr Kilogramm leichter ist.
- Besteht keine Gewichtsdiﬀerenz, wird der Sieger anhand der Anzahl gebrochener Bretter im TAMESHIWARI festgelegt. (ausgenommen Frauen)
- Besteht weder eine Gewichtsdiﬀerenz noch eine Diﬀerenz im TAMESHIWARI, gibt es eine zweite Verlängerung. Danach muss eine Entscheidung getroffen werden.

JOGAI (SCHRITT AUS DEM KAMPFFELD)

- Falls einer der Wettkämpfer mit beiden Füßen aus dem Kampffeld tritt, wird dies als JOGAI bewertet.
- „JOGAI“ wird durch den Befehl „YAME“ des Hauptrichters abgeschlossen.

HANSOKU (FOULS)

Die folgenden Aktionen gelten als HANSOKU (Fouls)

- Angriffe mit den Händen oder Ellbogen auf das Gesicht oder das Genick des Gegners. Sogar eine leichte Berührung kann in HANSOKU enden.
- Angriffe auf Leiste und Unterleib.
- ZU-TSUKI (Kopfstoss).
- TSUKAMI (Ringeln). Es ist verboten, das Dogi des Gegners zu halten oder sich an die Hände zu klammern.
- KAKE (Klammern). Klammern am Nacken, Festhalten des Kopfes, der Schultern usw. des Gegners.
- OSHI (Stossen). Stossen mit offenen Händen, geschlossenen Händen oder mit dem Körper ist nicht erlaubt. Dies wird als HANSOKU gewertet, auch wenn nur mit einer Hand gestossen wird.

- Angriffe während Anlehns am Kopf oder Körper des Gegners.
- KAKAEKOMI (Umarmen und Halten). Derjenige, der seine Arme zuerst um den anderen hält erhält ein Foul.
- Angriffe von hinten. Rücken, Hals oder Wirbelsäule
- Angriffe auf den Gegner, wenn er bereits am Boden ist.
- KAKENIGE. Einen Angriff vortäuschen, während man eigentlich vor dem Gegner wegrennt.
- Kicks gegen das Knie und Werfen.
- Wegrennen, indem man wiederholt JOGAI begeht.
- Alle Aktionen, die von schlechter Haltung gegenüber dem Wettkampf zeugen.
- Alle anderen Aktionen, die die Schiedsrichter als Fouls betrachten.

MITOMEZU (KEINE ZÄHLUNG)

Wenn IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU nicht bestätigt werden, so folgt die Wertung MITOMEZU.

CHUI (WARNUNG) & GENTEN (STRAFE)

- Ein Foul wird mit einer Warnung belegt: "CHUI ICHI".
- Wird eine Aktion als böswillig oder absichtlich erkannt oder entsteht eine Verletzung durch ein Foul, wird direkt GENTEN ICHI (erste Strafe) gegeben.
- CHUI NI (zwei Warnungen) resultiert in GENTEN ICHI (erste Strafe), und GENTEN NI (zweite Strafe) resultiert in SHIKKAKU (Disqualifikation).

SHIKKAKU (DISQUALIFIKATION)

Die folgenden Fälle resultieren in SHIKKAKU (Disqualifikation)

- Nicht-Befolgen der Instruktionen des Schiedsrichters während einer Kampfrunde.
- Zu spätes Erscheinen oder Nichterscheinen für eine Runde.
- Sich für länger als eine Minute gegenseitig anschauen ohne in den Kampf zu treten. Dies wird als Fehlen des Willens zum Kampf gewertet und beide Wettkämpfer werden disqualifiziert.
- Alle Aktionen, die als pure Gewalt, ernsthafte absichtliche Fouls oder absichtliche, schlechte Haltung gegenüber dem Wettkampf eingestuft werden.
- Bei GENTEN-NI (zweite Strafe).
- Wenn die Anzahl der gebrochenen Bretter bei TAMESHIWARI 0 ist oder TAMESHIWARI absichtlich aufgegeben wird.

AUFGABE DES WETTKAMPFES

- Wenn der Turnier-Arzt nach seiner medizinischen Untersuchung entscheidet, dass der Wettkämpfer die Runde nicht fortsetzen kann/darf.

3. TAMESHIWARI (BRUCH-) REGELN

- Das zu verwendende Material beim Bruchtest sind Bretter aus Tannenholz, 33 Zentimeter lang, 21 Zentimeter breit und 2.4 Zentimeter dick. Die Schiedsrichter müssen kontrollieren, ob das Material den von der World Karate Organisation gesetzten Standards entspricht.
- Jeder Wettkämpfer muss vier Techniken benutzen: SEIKEN, SOKUTO, SHUTO und ENPI (in dieser Reihenfolge). Die Anzahl gebrochener Bretter ist die Basis, auf der eine „Entscheidung durch TAMESHIWARI“ getroffen wird.
- Die Bretter müssen auf zwei stabilen Blöcken an einer für den Test festgelegten Stelle platziert werden. Jeder Wettkämpfer muss minimal zwei Bretter brechen, darf aber so viele zu brechen versuchen, wie er will.
- Das Tuch auf dem obersten Brett muss vom Schiedsrichter kontrolliert werden.
- Die Wettkämpfer dürfen die Bretter weder bewegen noch berühren.
- Das Brechen ist nur gültig, wenn die Bretter beim ersten Versuch komplett in zwei Stücke fallen. Halb gebrochene Bretter gelten als Fehlversuch (SHIPPAL).
- Bei SHIPPAL steht dem Wettkämpfer ein zweiter Versuch zu, aber die Anzahl der Bretter ist auf zwei limitiert.
- Ist der zweite Versuch ebenso ein Misserfolg, so ist das Resultat 0.
- Der TAMESHIWARI Test wird entsprechend der Instruktionen des Schiedsrichters durchgeführt. Die Zeitlimite zum Brechen beträgt zwei Minuten. Verlängerung gilt als SHIPPAL.

4. STANDARDAKTIONEN DER SCHIEDSRICHTER

- Der wichtigste Punkt für die Schiedsrichter ist immer der Respekt für die Gesundheit der Wettkämpfer; sie hat die höchste Priorität während einer Runde. Bei einem Unfall soll der Schiedsrichter in der Lage sein, Ruhe zu bewahren, so dass schnelle und angemessene Reaktionen eingeleitet werden können.
- Die Schiedsrichter dürfen nicht parteiisch sein; sie müssen fähig sein, fair zu bewerten.
- Die Schiedsrichter müssen klare Zeichen geben und Aktionen einleiten können.

ERÖFFNUNG DES KAMPFES/EINER RUNDE

- Beide Wettkämpfer werden vom Turnier Assistenten zum Wettkampf gerufen.
- Der Hauptrichter steht in der Mitte zwischen beiden Wettkämpfern und gibt die Befehle SHOMEN NI REI, SHUSHIN NI REI, OTAGAI NI REI, und dann beginnt der Kampf nach den Befehlen KAMAETE und HAJIME.

WÄHREND DES KAMPFES

Die Eckrichter zeigen IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU und JOGAI, indem sie pfeifen und die Wertungen mit Flaggen anzeigen. Der Hauptrichter gibt den Befehl „YAME“, instruiert beide Wettkämpfer, in ihre Anfangsposition zurückzugehen und zeigt die Wertung verbal sowie körperlich.

Die Signale der Eckrichter und die Wertungen des Hauptrichters sind:

IPPON

Eckrichter hebt die Flagge in der dem Wettkämpfer mit dem erreichten IPPON entsprechenden Farbe diagonal hoch und pfeift gleichzeitig einmal lang und laut. Hauptrichter stoppt den Kampf mit dem Befehl “YAME”, stellt die Farbe der gehobenen Flaggen fest und zählt diese, zählt seine Wertung mit, gibt die Technik bekannt, welche zum IPPON geführt hat, hebt seinen Arm auf der Gewinnerseite und sagt: IPPON

WAZA-ARI

Eckrichter heben die Flagge für den Wettkämpfer, der WAZA-ARI erhält, horizontal und pfeifen einmal laut. Hauptrichter – stoppt den Kampf mit YAME, stellt die Farbe der Flaggen fest, zählt diese und seine eigene Wertung, deklariert die Technik, welche zu WAZA-ARI geführt hat, hebt seinen Arm horizontal auf der Gewinnerseite und sagt: WAZA-ARI

VON WAZA-ARI ZU IPPON

Steht ein Wettkämpfer nicht innerhalb von drei Sekunden wieder auf oder gewinnt er seinen Willen zu kämpfen nicht zurück, Eckrichter wechseln die Position der Flaggen von WAZA-ARI zu IPPON und pfeifen gleichzeitig einmal lang und laut. Der Hauptrichter deklariert "IPPON", wenn die Mehrheit der Schiedsrichter, er selbst eingeschlossen, diese Wertung abgibt. Geben weniger als drei Schiedsrichter IPPON, bleibt es bei WAZA-ARI.

HANSOKU

Eckrichter wedeln mit der Flagge in der Farbe, die dem Wettkämpfer entspricht, der ein Foul begangen hat, diagonal nach unten und pfeifen gleichzeitig kurz. Der Hauptrichter gibt ein CHUI, er stoppt den Kampf mit YAME, stellt die Farbe der Flaggen fest, zählt diese und sein eigenes Urteil, deklariert die Aktionen, die zum HANSOKU geführt hat, zeigt mit dem Zeigefinger auf den Wettkämpfer, der den CHUI bekommt und sagt: CHUI ICHI. Dasselbe gilt im Falle eines GENTEN ICHI. Im Falle eines direkten GENTEN ICHI oder SHIKKAKU müssen sich die Eckenrichter zuerst mit dem Hauptrichter absprechen.

TSUKAMI-AI, KAKAEKOMI

Die Eckrichter wedeln mit beiden Flaggen diagonal nach unten und pfeifen gleichzeitig mehrere Male kurz. Der Hauptrichter stoppt den Kampf mit YAME, trennt die Wettkämpfer und startet den Kampf erneut mit dem Befehl ZOKKOU. Abhängig von der Weise des Festhaltens, wird beiden Wettkämpfern CHUI ICHI gegeben.

JOGAI

Die Eckenrichter klopfen mit der Flagge mehrmals auf den Boden, auf der Seite des Wettkämpfers, der den JOGAI bekommt und pfeifen mehrmals kurz. Der Hauptrichter gibt sofort den Befehl YAME und ruft JOGAI, dann bringt er die Wettkämpfer zurück in die Mitte des Kampffeldes und startet den Kampf erneut mit ZOKKOU.

FUMEI (UNKLAR)

Die Eckenrichter kreuzen die zwei Flaggen vor dem Gesicht und pfeifen kurz. Der Hauptrichter lässt den Kampf weiterlaufen.

MITOMEZU

Die Eckenrichter kreuzen die zwei Flaggen und bewegen sie nach vorn und hinten, gleichzeitig lautes, langes Pfeifen. Der Hauptrichter kann der Situation entsprechend MITOMEZU deklarieren.

HANTEI-GACHI

Die Eckrichter heben die Flagge mit der Farbe, die dem Gewinner entspricht, diagonal nach oben und pfeifen gleichzeitig einmal lang und laut. Der Hauptrichter fordert die Eckenrichter auf, ihre Entscheidung zu treffen, indem er sagt: HANTEI O TORIMASU (Treffte eure Entscheidung) und HANTEI (Entscheid), zählt alle Flaggen und sein eigenes Urteil, hebt seinen Arm diagonal nach oben und gibt das Resultat bekannt.

HIKI-WAKE

Die Eckenrichter kreuzen die Flaggen vor den Knien, pfeifen gleichzeitig einmal lang und laut. Der Hauptrichter zählt die Anzahl der Flaggen, die HIKI-WAKE anzeigen und kreuzt seine Arme diagonal nach unten und deklariert HIKI-WAKE.

SHIKKAKU

Die Eckenrichter machen sich beim Hauptrichter besonders bei sehr schweren Fouls durch mehrmaliges kurzes Pfeifen aufmerksam. Der Hauptrichter hebt seinen Arm diagonal hoch auf der Seite des Wettkämpfers, der disqualifiziert wird, zeigt mit seinem Finger in die Richtung ausserhalb des Kampffeldes und deklariert SHIKKAKU.

Kommt der Dogi eines der Wettkämpfer in Unordnung, kann der Hauptrichter den Kampf stoppen und die Wettkämpfer in ihre Anfangsposition zurückbringen, wo er selbst oder der Wettkämpfer den Dogi wieder in Ordnung bringt.

5. ENDE DES KAMPFES

BEI IPPON ODER SHIKKAKU

Der Hauptrichter stoppt den Kampf, weist die Wettkämpfer an, nach vorne zu sehen und deklariert IPPON oder SHIKKAKU, er gibt die Befehle SHOMEN NI REI, SHUSHIN NI REI und OTAGAI NI REI. Dann instruiert er die Wettkämpfer, das Kampffeld zu verlassen.

BEI KEINEM IPPON ODER SHIKKAKU

Durch einen Gong Ton und einem roten Reis sack wird das Ende des Kampfes signalisiert. Der Hauptrichter gibt den Befehl YAME und stoppt den Kampf sofort, bringt die Wettkämpfer in ihre Anfangsposition zurück und fordert die Eckrichter auf, ihre Entscheidung bekannt zu geben, indem er sagt: HANTEI O TORIMASU und HANTEI.

Bei der Frage nach "HANTEI" erheben die Eckenrichter die Flaggen diagonal in die Höhe auf der Seite des Gewinners und pfeifen gleichzeitig nur einmal stark. Ist der Kampf unentschieden, kreuzen sie die beiden Flaggen vor ihren Knien und pfeifen einmal kurz.

Der Hauptrichter zählt die erhobenen Flaggen inklusive sein eigenes Urteil, hebt seinen Arm diagonal hoch, deklariert den Gewinner, falls die Anzahl der Flaggen einer Farbe eine Mehrheit ergibt.

1. Beispiel: AKA (rot), ICHI 1, NI 2, SAN 3, SHI 4 , GO 5 > AKA

Bei Unentschieden zählt der Hauptrichter die Anzahl der vergebenen Unentschieden, kreuzt seine Arme diagonal nach unten und sagt HIKIWAKE. Dann fährt er mit einer Verlängerung, einer Entscheidung durch die Waage oder mit TAMESHIWARI fort.

Beispiel: AKA ICHI, HIKIWAKE ICHI, NI, SAN, SHI > HIKIWAKE

Der Hauptrichter gibt am Ende des Kampfes die Befehle:

SHOMEN NI REI, SHUSHIN NI REI, OTAGAI NI REI und weist die Wettkämpfer an, das Kampffeld zu verlassen.

6. ABLAUF TAMESHIWARI

- Fünf Schiedsrichter inklusive Hauptrichter sind vorhanden.
- Der Hauptrichter bestätigt, dass alle Wettkämpfer ihre Positionen eingenommen haben und befiehlt ihnen, sich nach vorne und nach hinten zu verbeugen.
- Der Hauptrichter gibt den Befehl KAMAETE und HAJIME, der Bruchtest beginnt.
- Ist der Test abgeschlossen, instruieren die Schiedsrichter diejenigen, die erfolgreich sind KANSUI, sich zu setzen und diejenigen, die Fehlversuche haben SHIPPAL, stehen zu bleiben um auf die Ansage der Resultate der Wettkämpfer zu warten. Bei einem Erfolg zeigen die Richter die Anzahl der gebrochenen Bretter mit den Fingern an. Bei Fehlversuch kreuzen sie die Arme.
- Der Hauptrichter schaut auf das Zeichen der Richter und nennt die Startnummer des erfolgreichen Wettkämpfers und die Nummer der gebrochenen Bretter. Bei SHIPPAL nennt er die Startnummer der erfolglosen Wettkämpfer zuerst und sagt erst dann SHIPPAL. Nach dem zweiten Versuch nennt er Startnummer + KANSUI oder Startnummer + SHIPPAL, oder ZENIN (alle) KANSUI (erfolgreich).
- Nach dem TAMESHIWARI instruiert der Hauptrichter die Wettkämpfer aufzustehen, sich nach vorne und hinten zu verbeugen und weist sie an, wegzutreten.

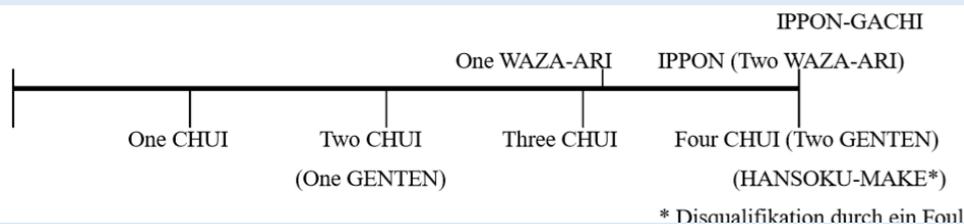
7. BEWERTUNGSKRITERIEN

Die folgende Grafik stellt eine Beschreibung der Beziehung zwischen CHUI (Warnung) und WAZA-ARI, (halber Punkt) dar. Sie zeigt welche der beiden Wertungen in verschiedenen Situationen entscheidend ist.

Zeichenerklärung:

- 0 bedeutet = keine Wertung
- > bedeutet besser als
- = bedeutet unentschieden oder gleichwertig
- < bedeutet schlechter als

BEWERTUNGSKRITERIEN (DIAGRAMM)



WAZA-ARI UND IPPON

0 < ein WAZA-ARI < IPPON (zwei WAZA-ARI)

WEDER CHUI NOCH WAZA-ARI

- Schäden (Treffer) haben die erste Priorität bei der Bewertung.
- Falls keine Schäden bei beiden Wettkämpfern festzustellen sind, haben die Anzahl Schläge und Kicks Priorität für die Bewertung.
- Gibt es darin keinen Unterschied, gewinnt der Wettkämpfer, der den grösseren Kampfgeist zeigt.

Hat einer der Wettkämpfer einen CHUI mehr als der andere, beeinflusst dies die Entscheidung nicht gross. Die Entscheidung soll hauptsächlich vom Inhalt des Kampfes abhängig sein. Bei einer letzten Verlängerung, wenn kein Unterschied zwischen den Wettkämpfern ausgemacht werden kann, wird allerdings derjenige mit einem CHUI den Kampf verlieren.

Bei einer Differenz von zwei CHUI verliert prinzipiell derjenige mit zwei CHUI = ein Genten mehr.

Hat ein Kämpfer WAZA-ARI und CHUI, so ist WAZA-ARI im Allgemeinen gewichtiger und der Wettkämpfer gewinnt. Abhängig von der Zahl der CHUI (und/oder GENTEN) und deren Inhalt sind aber auch folgende Bewertungen möglich:

- 0 < WAZA-ARI + ein CHUI
- 0 < WAZA-ARI + zwei CHUI (ein GENTEN)
- 0 \cong WAZA-ARI + drei CHUI (ein GENTEN + ein CHUI)

Prinzipiell ist derjenige der Gewinner, der einen WAZA-ARI und drei CHUI hat, aber wenn sein Gegner sehr klar führt, kann ein Unentschieden vergeben werden.

0 > WAZA-ARI + vier CHUI (zwei GENTEN)

Auch wenn einer einen WAZA-ARI hat, disqualifizieren ihn zwei GENTEN.

8. KUMITE REGLEMENT ERWACHSENE

KAMPFZEITEN & SCHUTZAUSRÜSTUNG

Männer ab 18 Jahren

1. Runde	1. Verlängerung	Waage	Tamashiwari	Letzte Verlängerung
3 min	2 min	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt bei einer Gewichts Differenz min. 5kg /10 kg	Bei gleich vielen Brettern gibt es eine letzte Verlängerung. Wer mehr Bretter bricht hat gewonnen.	2 min
Körperschoner: <ul style="list-style-type: none"> • Unterleibschutz ist obligatorisch • Mundschutz ist erlaubt 				
Taping: In 1. Runde nicht erlaubt. Ab 1. Verlängerung nur mit Arztvisum erlaubt.				

Fauen ab 18 Jahren

1. Runde	1. Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
3 min	2 min	Die leichtere Wettkämpferin gewinnt bei einer Gewichts Differenz min. 4kg /8 kg	2 min
Körperschoner: <ul style="list-style-type: none"> • Brustschutz (Solarplexus muss frei sein) obligatorisch • Fuss- Ristschutz obligatorisch • Mundschutz und Unterleibschutz ist erlaubt 			
Taping: In 1. Runde nicht erlaubt. Ab 1. Verlängerung nur mit Arztvisum erlaubt.			

Tape und Bandagen sind verboten, ausser der Turnier-Arzt gibt sein schriftliches OK.

9. KUMITE REGLEMENT JUNIOREN

- Mindest-Teilnehmerzahl pro Kategorie: zwei
- Teilnahme ab 8. Kyu und nach oben keine Gradbegrenzung
- 16/17/18 Jahre alt (Jahrgang)

KAMPFZEITEN & SCHUTZAUSRÜSTUNG

Kategorie Herren Einzel, Gewichtsklassen: -55,-60,-65,-70,-75, +75

1. Runde	1. Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
2 min	2 min	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt bei einer Gewichts-differenz min. 3kg /5 kg	2 min
Körperschoner: <ul style="list-style-type: none"> • Kopfschutz obligatorisch • Handschutz, weiche Softschoner obligatorisch • Fuss- Ristschutz obligatorisch • Unterleibschutz obligatorisch • Mundschutz ist erlaubt 			
Taping: In 1. Runde nicht erlaubt. Ab 1. Verlängerung nur mit Arztvisum erlaubt.			

Kategorie Damen Einzel, Gewichtsklassen: -50,-55,-60, - 65, +65

1. Runde	1. Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
2 min	2 min	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt bei einer Gewichts-differenz min. 3kg /5 kg	2 min
Körperschoner: <ul style="list-style-type: none"> • Kopfschutz obligatorisch • Brustschutz (Solarplexus muss frei sein) obligatorisch • Handschutz, weiche Softschoner obligatorisch • Fuss- Ristschutz obligatorisch • Unterleibschutz ist erlaubt • Mundschutz ist erlaubt 			
Taping: In 1. Runde nicht erlaubt. Ab 1. Verlängerung nur mit Arztvisum erlaubt.			

Weiteres: Im Weiteren gelten die Kampfregeln von Shinkyokushinkai Karate z.B. Wettkampferlaubnis für Minderjährige und Arzteugnis sind obligatorisch.