

**Gruppe: Karate**

# Wettkampfordnung

für Karate im BKV



von: **Sven Goebel**, Fachgruppenbeauftragter



## Vorwort

Die Fachgruppe 'Karate' des BKV e.V. besteht grundsätzlich aus allen traditionellen Karatearten, befasst sich jedoch weitestgehend mit der am weitest verbreiteten Stilrichtung 'Shotokan'.

## Ziele

Oberstes Ziel der Fachgruppe 'Karate' ist die psychische und physische Weiterbildung, sowie die Gesunderhaltung eines jeden Schülers. Karate-Do darf keinesfalls als Kampfsport weitergetragen werden, in der Gewalt und Verletzung im Vordergrund stehen, sondern soll als traditionelle Kampfkunst gelehrt werden, die zwar einen kriegerischen Ursprung hat, aber in seiner Gesamtheit vor allem die Auseinandersetzung des Trainierenden mit sich selbst in den Vordergrund stellt.

## Unterscheidung Wettkampf- / Breitensport

### Breitensport

Karate-Do – wie oben beschrieben – ist für jeden Menschen geeignet und kann von Kleinkind an bis ins hohe Alter trainiert werden. Stehen im Kinder- und Jugendbereich mehr Kondition und Fitness im Vordergrund, muss bei den Erwachsenen mehr Wert auf Koordination, Ausgewogenheit und Rücken- und Gelenkschonendes Training gelegt werden.

### Wettkampfsport

Im reinen Wettkampforientierten Karate steht das Ziel auf technischer Perfektion und Dynamik. Auch hier können sowohl Junge als auch ältere Menschen teilnehmen, die Trainingsintensität sollte allerdings viel höher sein als im Breitensport.



## Altersklassen

(Kata und Kumite)

Kinder	6-7 Jahre	u 8	m/w
Kinder	8-9 Jahre	u 10	m/w
Kinder	10-11 Jahre	u 12	m/w
Jugendliche	12-13 Jahre	u 14	m/w
Jugendliche	14-15 Jahre	u 16	m/w
Jugendliche	16-17 Jahre	u 18	m/w
Erwachsene	ab 18 Jahre		m/w

Bei Bedarf können Altersklassen zusammengelegt bzw. weiter unterteilt werden.

## Gewichtsklassen

(Kumite)

Die Unterteilung in Gewichtsklassen wird in gewichtsnahen Gruppen, gemäß den jeweiligen Anmeldungen vorgenommen.

## Wettkampfzeiten

(Kumite)

u8	2 Minuten
u10	2 Minuten
u12	2 Minuten
u14	2 Minuten
u16	2 Minuten
u18	3 Minuten
Erwachsene	3 Minuten



## Teilnahme

An den Karate-Wettkämpfen des BKV e.V. kann jeder Karateka teilnehmen, der mindestens eine Gürtelprüfung absolviert hat; eine Mitgliedschaft im BKV e.V. ist nicht erforderlich.

Jeder Teilnehmer muss im Besitz eines gültigen BKV-Passes sein, oder im Besitz des Passes des jeweiligen Verbandes.

## Meldungen

Meldungen zu Meisterschaften werden durch den Verein oder den Landesverband abgegeben, die Höhe des Meldegeldes wird in der Ausschreibung festgelegt. Die Meldegelder für die von der Meisterschaften werden vom Vorstand der BKV beschlossen.

Sofern bei Meisterschaften und Turnieren Nachmeldungen zugelassen werden, kann der Veranstalter für diese ein um bis auf das Doppelte erhöhte Meldegeld festlegen.

## Wettkampffläche

Die Wettkampffläche soll eine Mindestgröße von 5 x 5 Metern und 1 Meter Sicherheitsfläche in jeder Richtung betragen (bei u 8 bis u16), ab u 18 beträgt die Mindestgröße 6 x 6 Meter und 1 Meter Sicherheitsfläche.

## Karategi und Hygiene

Jeder Teilnehmer hat dafür zu sorgen, dass sein Karate-Gi ordentlich angezogen und insgesamt sauber ist (bei jüngeren Startern regelt dies der Betreuer). Desweiteren ist auf der Wettkampffläche der entsprechende Gürtel (rot oder blau) zu tragen.

Das Tragen von Schmuck jeglicher Art verboten und kann zu Verwarnungen bis hin zum Ausscheiden von dem Wettkampf führen. Fingernägel sind kurz zu halten. Die Starter müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den Kämpfer nicht behindern. Ebenfalls verboten ist das Tragen von Schuhen oder Socken auf der Wettkampffläche.

Die Karate-Gis dürfen Vereinsaufnäher, sowie andere Abzeichen haben, Kämpferinnen tragen unter der Gi-Jacke ein weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln. Lange Haare werden zu einem Zopf zusammen gebunden, Haarspangen aus Metall sind nicht erlaubt.



## Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter (HKR), zwei bis vier Seitenkampfrichtern (SKR) und der Tischbesetzung, bestehend aus einem Zeitnehmer, einem Listenführer und einem Ansager/Ausrufer. Die Kleiderordnung der Kampfrichter wird vorab vom Veranstalter vorgegeben.

## Wettkampfausschluss

Bei grob unsportlichem Verhalten entscheidet die sportliche Leitung über einen Ausschluss vom Wettkampf.

## Einspruch

Gegen Wertung oder Vorgehen der Kampfrichter kann innerhalb des Wettkampftages bei der sportlichen Leitung Einspruch eingelegt werden.

## Siegerehrung

Die Siegerehrung findet im Anschluss an den gesamten Wettkampftag statt, nach Absprache ist eine andere Regelung möglich. Zur Siegerehrung haben alle Teilnehmer wie in der Kleiderordnung vorgeschrieben zu erscheinen; Teilnehmer in ziviler Kleidung werden von der Ehrung ausgeschlossen.



## Kata

### Verhalten auf der Kampffläche

Beginn der Wertung ist das Betreten der Kampffläche. Jeder Starter hat vor seinem Antritt die Kampffläche anzugrüßen, danach tritt er bis zur Markierung vor, wo er mit einer erneuten Verbeugung den HKR – und in Vertretung auch die SKR – begrüßt und geht dann in Bereitschaft. Wenn der Starter bereit ist, sagt er den Namen der Kata laut und deutlich an und beginnt selbstständig. Außer dem Namen der Kata darf auf der Kampffläche nicht gesprochen werden.

Hat der Starter seine Kata beendet, geht er zurück in Bereitschaftsstellung und wartet die Wertung der Kampfrichter ab, verbeugt sich erneut und verlässt die Kampffläche.

### Wertung

Die Wertung der gezeigten Kata erfolgt durch die jeweiligen Wertetafeln. Richtwert, sowie höchsten und niedrigsten Wert spricht der HKR vor dem Wettkampf mit den SKR ab. Die Wertung muss aus Ansage des HKR gleichzeitig und für alle Anwesenden sichtbar gehoben werden; die Tischbesetzung ruft alle Wertungen laut und deutlich auf und notiert diese.

Pro Teilnehmer sind zwei Runden angesetzt, bei Punktegleichstand jedoch wird eine weitere Runde für die beiden Startet angesagt. Ist nach der Entscheidungsrunde immer noch Gleichstand, bestimmt ein Kampfrichterentscheid über den Sieger.

### Wertungskriterien

Die in den Kata gezeigten Techniken und Stände müssen mit angemessener Spannung, Konzentration und Präzision durchgeführt werden. Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Kraft-Fokussierung sind ebenso wichtig wie die korrekte Atmung. Stoppt der Startet während der Kata oder macht er einen Fehler, sind ihm entsprechend Punkte abzuziehen; bei Team-Kata ist zusätzlich besonderer Wert auf Synchronität zu achten.



## Kumite

### Schutzausrüstung

Verpflichtend für die Teilnahme am Kumite-Wettkampf sind sowohl Faustschutz (rot / blau) als auch Tiefschutz und Zahnschutz (bei Frauen zusätzlich Brustschutz).

Bei Fehlen eines dieser Schützer kann der HKR den Starter von der Wettkampffläche verweisen.

Zusätzlich erlaubt sind Spann- und Schienbeinschutz, verboten ist das Tragen von Unterarm-/Ellenbogenschutz, sowie Kopfschutz oder einer Kampfweste.

### Verhalten auf der Wettkampffläche

Beide Startet treten gegenüber an die auf der Matte fixierten Startlinien, der HKR steht mit dem Rücken zum Tisch der Listenführer. Beide Startet verbeugen sich nach Aufforderung des HKR in dessen Richtung, danach voreinander. Wird der Kampf unterbrochen, haben beide Startet unverzüglich zu ihrer Anfangsposition zurückzukehren.

### Zeichen und Befehle

#### Befehle im Kampf

Hajime	„Fang an“ – Beginn des Kampfes
Yame	„Hört auf“ – Kampfunterbrechung
Moto no ichi	Einberufung der Seitenkampfrichter
Tsuzukete hajime	Wiedereröffnung des Kampfes
Torimasen	keine Wertung
Yogai	Verlassen der Kampffläche
Mubobi	Selbstgefährdung

#### Wertung

Ippon	höchste Wertung (10 Punkte)
Wazaari	mittlere Wertung (5 Punkte)
Yuko	niedrige Wertung (3 Punkte)
Aka (Ao) no kachi	Roter (Blauer) Kämpfer gewinnt den Kampf
Aka	rot
Ao	blau

# Gruppe: Karate



Strafen	
Chokuku	Verwarnung (erster Regelverstoß)
Keikoku	1. Bestrafung (zweiter Regelverstoß) – Yuko für den Gegner
Hansoku-Chui	2. Bestrafung (dritter Regelverstoß) – Wazaari für den Gegner
Hansoku	Disqualifikation vom Kampf – Gegner gewinnt den Kampf 8 : 0
Shikaku	Disqualifikation vom gesamten Turnier – Gegner gewinnt den Kampf 8 : 0
Zeichen im Kampf	
Hajime	HKR bewegt beide Arme von dem jeweiligen Starter gleichzeitig in Richtung Mitte
Yame	HKR macht eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem rechten Arm
Moto no ichi	HKR winkt mit beiden Händen die SKR heran
Tsuzukete hajime	siehe Hajime
Torimasen	HKR kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Abwärtsbewegung mit nach unten gerichteten Handflächen
Yogai	HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden starters
Mubobi	HKR berührt sein Gesicht und bewegt dann seine Hand hin und her
Wertung	
Ippon	Arm (auf der jew. Seite der Punktvergabe) wird gebeugt gehoben
Wazaari	Arm (auf der jew. Seite der Punktvergabe) wird auf Schulterhöhe gestreckt angehoben
Yuko	Arm (auf der jew. Höhe der Punktvergabe) wird im 45° Winkel abwärts gestreckt.
Aka (Ao) no kachi	HKR hebt den gestreckten Arm (auf der jew. Seite der Vergabe) im 45° Winkel nach oben
Strafen	
Chokuku	HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, sodass sich beide Handgelenke berühren
Keikoku	HKR zeigt mit gestrecktem Zeigefinger im 45° Winkel abwärts in Richtung des betreffenden Starters



# Gruppe: Karate



Hansoku-Chui	HKR zeigt mit gestrecktem Zeigefinger unmittelbar in die Richtung des betreffenden Starters
Hansoku	HKR zeigt mit gestrecktem Zeigefinder im 45° Winkel aufwärts in Richtung des betreffenden Starters
Shikaku	HKR zeigt zunächst mit gestrecktem Zeigefinder unmittelbar auf Schulterhöhe auf dem betreffenden startet und weist dann nach außen hinten
Passivität	HKR rotiert die Fäuste vor dem Bauch und sieht in Richtung des betreffenden Starters
Übermäßiger Kontakt	HKR sieht in Richtung des betreffenden Starters und berührt mit seiner rechten Faust die linke Handfläche
Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung	HKR berührt mit seinen Händen die jeweilige Gesichtshälfte und sieht dabei in Richtung des betreffenden Starters
Kampfvermeiden	HKR kreist mit gestrecktem Zeigefinger in Richtung Boden und verweist mit der anderen Hand in Richtung des betreffenden Starters
Sprechen	HKR legt den Zeigefinger auf seine Lippen und sieht in Richtung des betreffenden Starters



## Gewichtung der Wertung

### Ippon

- wertbarer, sauber ausgeführter Tritt auf Kopfhöhe
- Wurf mit nachfolgender wertbarer Fausttechnik

### Wazaari

- wertbarer, sauber ausgeführter Tritt auf Höhe Chudan
- Fußfeger (ohne Wurf) mit nachfolgender wertbarer Technik
- Hansoku-Chui für den Gegner

### Yuko

- wertbarer, sauber ausgeführter Faustschlag auf Höhe Jodan- / Chudan
- Keikoku für den Gegner

### Verbotene Zielregionen

- Hinterkopf, Nacken
- gesamter Hals, Kehlkopf
- Unterleib, abgesehen von Fußfeger alle Techniken unterhalb Chudan
- Rücken, Hüfte

### Nicht gewertete Techniken

- Arm, Schulter
- Beine (bei Abwehr-Situation)

### Verbotene Techniken

- offene Hände
- Angriffe mit Kopf, Ellenbogen, Knie
- Tritte unterhalb Chudan
- Schläge unterhalb Chudan
- Würfe oberhalb der Hüfte
- Schubsen, Spucken

# Gruppe: Karate



Platz für Erweiterungen

# Gruppe: Karate



Platz für Erweiterungen

# Gruppe: Karate



Platz für Erweiterungen