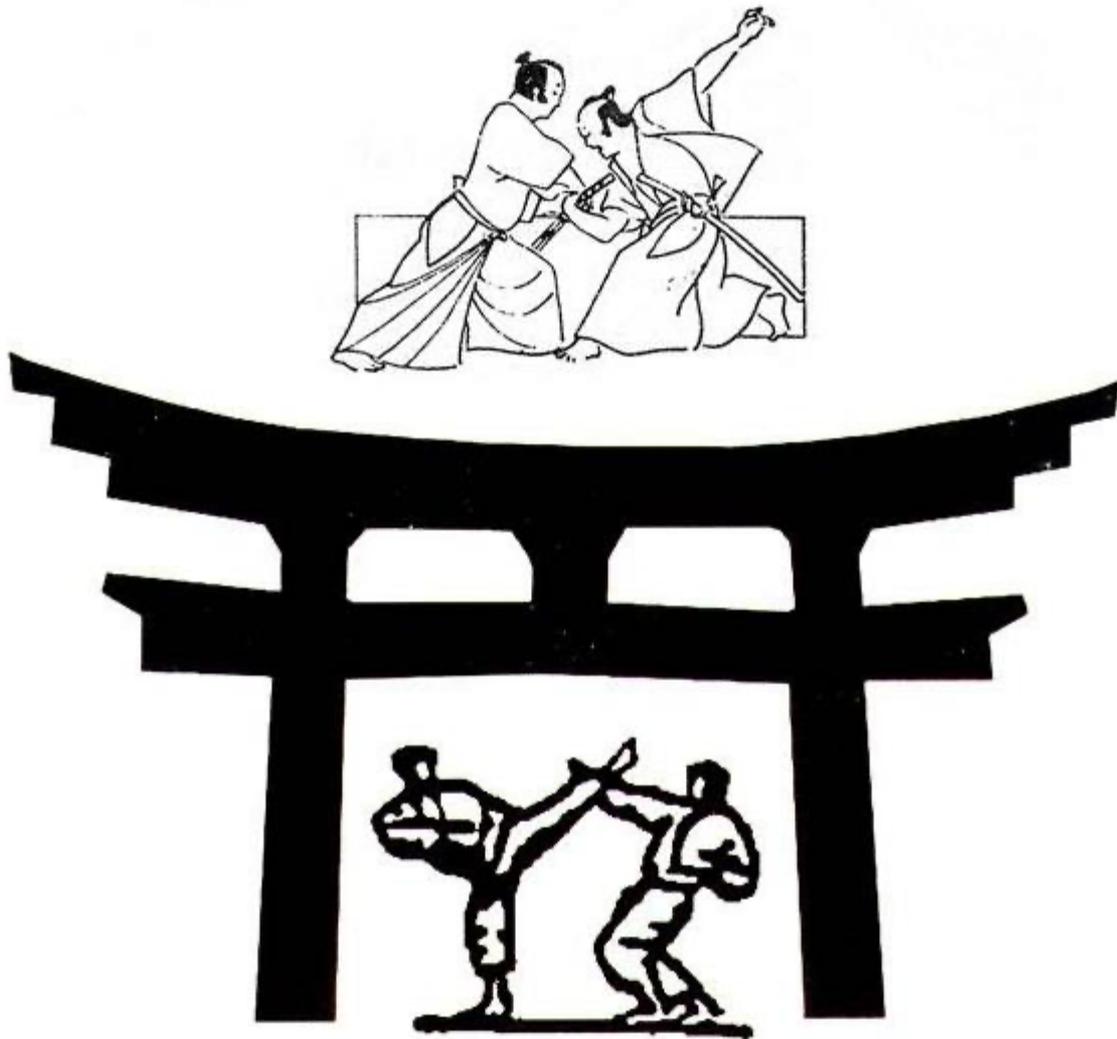


# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan



**Kampfrichterturnierordnung  
Verfahrensordnung**

**Kata    ☯    Kumite    ☯    Semikontakt**

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan

## Inhaltsverzeichnis

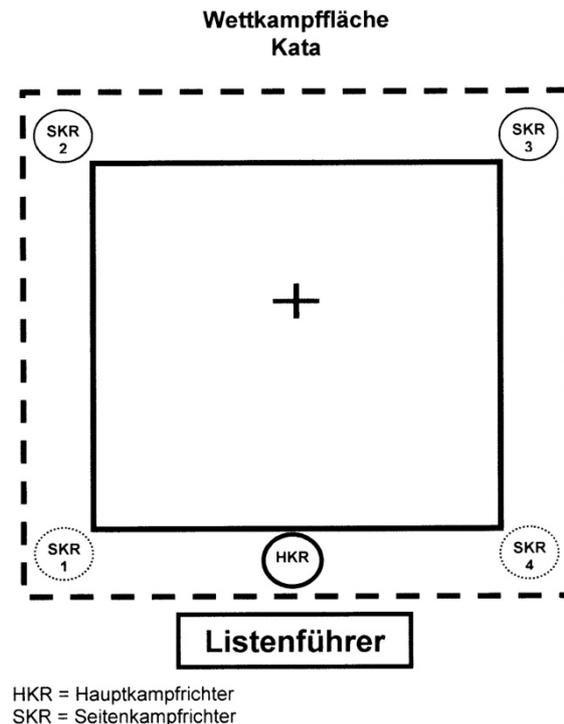
<u>TUNIERORDNUNG KATA.....</u>	<u>3</u>
<u>TURNIERORDNUNG KUMITE .....</u>	<u>7</u>
<u>WETTKAMPFORDNUNG SEMIKONTAKT.....</u>	<u>16</u>
<u>SEMIKONTAKT WETTKAMPFFLÄCHE.....</u>	<u>28</u>
<u>SEMIKONTAKT KAMPFRICHTERGESTIK .....</u>	<u>29</u>
<u>VERFAHRENSORDNUNG FÜR DAS KAMPFGERICHT .....</u>	<u>37</u>

## Tunierordnung Kata

### 1. Kampffläche

1.1 Im Kata-Shiai ist keine Flächenbegrenzung vorgeschrieben, doch sollen Größe und Beschaffenheit der Fläche eine einwandfreie Vorführung erlauben.

1.2 Der Ausgangspunkt für die Vorführungen (Startlinie oder Startkreuz) soll gut sichtbar markiert sein. Es wird eine rote, etwa 4 cm breite Kennzeichnung empfohlen: Die Länge der Startlinie oder eines Kreuzbalkens beträgt etwa 50 cm.



### 2. Kleidung

Für das Kata-Shiai gilt die gleiche Bekleidungs Vorschrift wie für das Kumite-Shiai.

### 3. Kampfgericht

3.1 Das Kampfgericht setzt sich aus einem Kampfrichterobmann, einem Hauptkampfrichter (im folgenden HKR genannt) und den Seitenkampfrichtern zusammen.

Idealerweise setzt sich das Kampfrichterteam pro Wettkampffläche aus einem HKR und 4 SKR zusammen. In Ausnahmefällen kann die Anzahl auf insg. einem HKR und 2 SKR reduziert werden.

3.2 Der Kampfrichterobmann hat die Aufgabe, die Einhaltung der Turnierordnung durch die Kampfrichter zu überwachen. Er betreut somit alle Wettkampfflächen.

Proteste gegen die Entscheidung der Kampfrichter können nur dem Kampfrichterobmann vorgetragen werden. Er hat als einziger das Recht, in die Vorführung von außen einzugreifen.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **4. Organisation**

### **4.1 Listenführer**

Bei der Bewertung nach dem Punktesystem liest der zuständige Listenführer die von den Kampfrichtern abgegebenen Zahlen laut und vernehmlich in der festgelegten Reihenfolge vor.

#### **4.1.1 Aufgaben der Listenführer**

- a) Der Listenführer ist verantwortlich für eine einwandfreie Listenführung, die richtige Addition der Punkte und das Vermerken besonderer Angaben auf den Listen.
- b) Die Namen der Teilnehmer und die jeweiligen Punktzahlen müssen in sauberer Schrift irrtumssicher in die dafür vorgesehene Liste eingetragen werden
- c) Bei einem Punktgleichstand im Rahmen der Siegerermittlung der Plätze 1. – 3. informiert der Listenführer den HKR, der somit den /die Entscheidungskampf/-kämpfe einläutet (siehe 9. Siegerermittlung).

### **4.2 Ausrüstung**

Der Ausrichter stellt folgende Ausrüstung und Hilfsmittel vor Beginn des Turniers für jede der vereinbarten Zahl von Kampfflächen zur Verfügung:

- 3 oder 5 Sätze Punktekarten, die deutlich die Wertung erkennen lassen (Wertung von 6,0 – 6,9 in Schritten von 1 /10 Punkten)
- Aufzeichnungslisten
- Berechnungstabellen
- Kugelschreiber
- Mappen, Schreibunterlagen
- Schnellhefter oder sonstiges Material für die Listenführer

## **5. Bewertungssysteme**

Das Kata-Shiai wird nach dem Punktssystem ausgetragen

Die Teilnehmer führen die entsprechende Kata nacheinander einzeln vor. Die Kampfrichter geben ihre Punktwertung direkt im Anschluss an die jeweilige Kata-Vorführung ab. Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktwertung.

## **6. Wahl der Kata**

Beim Punktssystem wird die Kata vom Teilnehmer selbst ausgewählt und angesagt. In Vor- und Endrunden sowie im Rahmen von Entscheidungskämpfen dürfen die Kata wiederholt werden.

Bei Veranstaltungen bei denen Teilnehmer mehrerer Stilrichtungen erwartet werden, müssen bei den Anmeldungen die Stilrichtungen benannt werden.

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan

## 7. Punktsystem

Bei der Siegerermittlung nach dem Punktsystem wird jeder Teilnehmer einzeln aufgerufen und nach seinen Leistungen bewertet. Nach Aufruf, seines Namens begibt sich der Teilnehmer unverzüglich zum markierten Ausgangspunkt, verbeugt sich zum HKR und sagt den Namen der von ihm gewählten Kata laut und vernehmlich an. Der HKR- wiederholt in gleicher Weise den Namen der Kata und trägt dafür Sorge, dass Seitenkampfrichter und Listenführer den Namen der Kata erfahren.

Der Teilnehmer soll die Kata selbstständig beginnen und beenden, d.h. der HKR sagt weder „Hajime“ noch „Yame“!

Nach Beendigung der Kata kehrt der Teilnehmer, falls er nicht an seinem Ausgangspunkt angekommen ist, zu diesem zurück und wartet in Shizentai die Wertung ab. Nach Bekanntgabe der Punktzahlen verbeugt er sich zum HKR und verlässt die Kampffläche. Die Kampfrichter heben ihre Punktkarten unverzüglich und zu gleicher Zeit wenn der HKR durch das Kommando „Hantei“ zum Entscheid aufruft. Der zuständige Listenführer liest die Punktzahlen in der festgelegten Reihenfolge ab (in der Regel beginnend beim HKR, folgend im Uhrzeigersinn)

Jeder Kampfrichter ist für die Übereinstimmung zwischen seiner abgegebenen und der vorgelesenen Wertung verantwortlich.

Der Listenführer trägt jede angesagte Zahl richtig und deutlich in die vorgesehene Liste ein und berechnet darauf unter Berücksichtigung ALLER Wertungen die Gesamtpunktzahl.

### ***Kommentar zu 7.***

Der HKR sollte die gleiche Stilrichtung wie der antretende Teilnehmer betreiben. Betreibt der HKR eine andere Stilrichtung, so übernimmt ein oder mehrere SKR, der/die die Stilrichtung des Kämpfers betreiben die Verantwortung für Überwachung des korrekten Ablaufs der Kata. Ein Platzwechsel zwischen HKR und SKR ist nicht erforderlich. Sollte der Kämpfer bei der Katavorführung grundlegende Fehler machen (Technik vergessen, Kiai nicht oder an der falschen Stelle ausgeführt), so signalisiert der/die SKR dem HKR deutlich die Notwendigkeit eines Fuku-shin-shugo.

## 8. Bewertung

### 8.1 Punktfestlegung

Das Kampfgericht hat sich vor Turnierbeginn auf eine bestimmte Punktzahl als Maß für eine durchschnittliche Leistung festzulegen. Gibt ein Teilnehmer auf, so ist seine Leistung mit 0,0 Punkten zu bewerten: Die Kata-Vorführung darf nicht wiederholt werden.

Unterläuft dem Teilnehmer ein Fehler bei der Vorführung, so müssen ihm, entsprechend der Schwere des Fehlers, Punkte (Zehntel) abgezogen werden. Der HKR gibt nach einer Kampfrichterbesprechung bekannt, wie viel Punkte (Zehntel) jeder Kampfrichter von seiner Wertung abziehen muss.

### ***Kommentar zu 8.1***

In der vor dem Turnier, durch den Kampfrichterobmann, angesetzten Kampfrichterbesprechung, können Ausnahmeregelungen für Kinder und Jugendliche festgelegt werden. So ist es empfehlenswert, im Kinderbereich die Möglichkeit zu bieten, eine angebrochene Kata nochmals wiederholen zu lassen. Sind diese Absprachen/Regelungen in der Kampfrichterbesprechung oder in der Ausschreibung nicht getroffen worden, so gilt die Regelung unter 8.1.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### 8.2 Die Kriterien der Bewertung

- a) Ablauf der; Kata
- b) Kontrolle der Kraft, Spannung und Kime
- c) Rhythmus und Geschwindigkeit
- d) genaue Bewegungsrichtung
- e) exakte Blickrichtung
- f) Ausdruck der besonderen Elemente der Kata
- g) Stärke der Techniken
- h) Verständnis der Techniken
- i) Haltung und Kampfgeist.

### **9. Siegerermittlung**

Weisen nach Abschluss der Katavorführung und im Rahmen der Siegerermittlung der Plätze 1-3 mehrere Kämpfer eine gleiche Punktzahl auf, so erfolgt ein Entscheidungskampf. Der zuständige Listenführer informiert bei Punktgleichstand den HKR, der die betroffenen Kämpfer aufruft. Er gibt zudem bekannt um welchen Platz „gekämpft“ wird. Bei einem Entscheidungskampf zwischen 2 Kämpfern erhält der erste Kämpfer eine vorher festgelegte Punktzahl. Der zweite Kämpfer erhält von den Kampfrichtern eine Wertung von 2 Zehntel darüber bzw. darunter. Treten mehrer Kämpfer an, die um einen Platzierung kämpfen, so wird zunächst nach dem Punktsystem vorgegangen.

### **10. Proteste**

10.1 Die Teilnehmer können nicht persönlich gegen Entscheidungen der Kampfrichter protestieren.

10.2 Verstößt eine Entscheidung der Kampfrichter offensichtlich gegen diese Turnierordnung, kann der Mannschaftsführer oder ein Beauftragter des Teilnehmers gegen diese Entscheidung beim Kampfrichterobmann Protest einlegen.

#### 10.3, Ergänzungsbestimmungen

Wird eine Situation durch diese Ordnung nicht erfasst oder bestehen Zweifel über die Anwendbarkeit dieser Regeln, so haben die Kampfrichter und der Kampfrichterobmann gemeinsam eine Lösung zu finden.

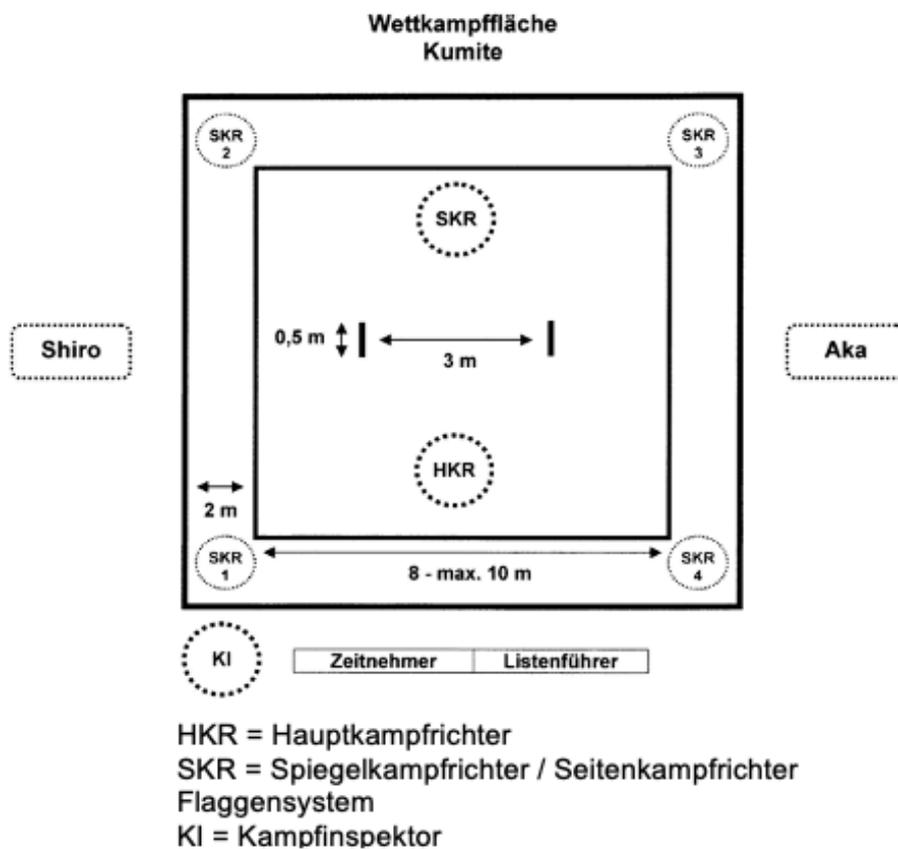
## Turnierordnung Kumite

### 1. Kampffläche

1.1 Die Größe der Kampffläche beträgt 8 x 8 m bis max. 10 x 10 m. Sie muss quadratisch angelegt und muss zusätzlich von einer Sicherheitszone von 2,00 m umgeben sein. Die Kampffläche darf sich auch auf einem Podest befinden.

1.2 Die Kampffläche soll eine ebene, nicht zu glatte Oberfläche haben.

1.3 Der Startpunkt für die Kämpfer wird durch zwei im Abstand von 3 m parallel verlaufende Linien von etwa 50 cm Länge markiert. Die Linien verlaufen senkrecht zur Frontseite im Zentrum der Kampffläche.



### 2. Kleidung / Ausrüstung / Sicherheit

#### 2.1 Kleidung

Die Kämpfer tragen ein sauberes Karate-Gi, bestehend aus Schnürjacke (an der Seite gebunden) und Hose oder eine der Stilrichtung entsprechende Kleidung. Zum Gi dürfen die Kämpfer nur das Vereinsabzeichen tragen.

Die Gürtelfarbe hat dem zuletzt verliehenen Grad zu entsprechen.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **2.2 Ausrüstung**

Jeder Teilnehmer muss einen Zahnschutz und Karate-Faustschützer tragen.

Jeder männliche Teilnehmer muss einen Tiefschutz unter der Wettkampfkleidung tragen.

Weibliche Teilnehmerinnen können einen Tief- und Brustschutz unter der Wettkampfkleidung tragen. Beim Brustschutz darf die Bauchmuskulatur nicht bedeckt sein.

Zugelassen sind nur die hier genannten Schützer.

## **2.3 Sicherheit**

Alle Teilnehmer müssen kurz geschnittene Finger- und Fußnägel haben.

Metallische Gegenstände (Ringe, Armbänder, Piercing usw.) und andere, nicht zur Bekleidung gehörende Gegenstände, die Verletzungen hervorrufen können, müssen vor dem Kampf abgelegt werden.

Das Tragen von Brillen (auch Sportbrillen) und harten Kontaktlinsen ist grundsätzlich verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Gefahr getragen werden.

Das Benutzen von Verbänden oder Tape ist nur erlaubt, wenn die Verletzung während des Turniers entstanden ist und wenn die Kampfrichterkommission dieses nach Beratung mit dem Turnierarzt für erforderlich befindet.

Verstöße gegen die o. g. Regelungen werden nach Art.11 der Turnierordnung geahndet.

## **3. Wettkampfformen - Kumite**

Folgende Wettkampfformen sind möglich:

- Einzelkampf
- Mannschaftskampf

### **3.1 Einzelkampf**

Der Einzelkampf wird entschieden durch

- Shobu-Ippon
- Shobu-Sanbon

#### **3.1.1 Siegentscheid**

Sieger, ist der Kämpfer, der bei Ende der Kampfzeit die höchste Punktzahl – Verwarnungen/Strafen werden berücksichtigt - erreicht hat, siehe Art. 9.

Bei Shobu-Ippon wird, der Kampf vorzeitig beendet, wenn einer der Kämpfer einen Ippon oder zwei Waza-ari (Awazete-Ippon) erreicht hat.

Bei Shobu-Sanbon ist der Kampf vorzeitig beendet, wenn einer der Kämpfer 3 Ippon oder 6 Waza-ari erreicht hat.

## Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan

### 3.2 Mannschaftskämpfe

Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei Kämpfern. Die Anzahl der Kämpfer je Mannschaft legt der Veranstalter in der Ausschreibung fest (siehe Sportordnung). Der Mannschaftsführer hat rechtzeitig vor Kampfbeginn dem Veranstalter die Mannschaftsaufstellung bekannt zu geben. Die Aufstellung ist für den Kampf, für den sie abgegeben wurde, verbindlich.

#### 3.2.1 Siegentscheid

Der Sieg einer Mannschaft ergibt sich aus der größeren Anzahl von Einzelsiegen. Bei gleicher Anzahl von Einzelsiegen wird der Sieg einer Mannschaft durch die Unterbewertung ermittelt.

Für die Unterbewertung werden ausschließlich die Wertungen der Sieger herangezogen; d.h. sämtliche Wertungen aus Kämpfen mit unentschiedenem Ausgang sowie die Wertungen, der Verlierer dürfen nicht mehr berücksichtigt werden, sie gelten als nicht geschrieben. Awazete-Ippon ist **kein** Ippon und wird als zwei Waza-ari gewertet.

Bei der Unterbewertung wird wie folgt verfahren:

A) Man vergleicht zunächst die Ippon-Anzahl beider Mannschaften: (Hansoku-Make, Shikkaku für Rot bzw. Nichtantreten von Rot zählt Ippon für Weiß; beim Shobu-Sanbon-System als 3 Ippon). Die Mannschaft mit der höheren Anzahl von Ippon ist Sieger.

B) Im Falle, dass beide Mannschaften die gleiche Anzahl Ippon haben, werden zusätzlich die Anzahl der Waza-ari und danach die Anzahl der Überlegenheitssiege (Kashi) hinzugezogen.

C) Geht auch der unter B) genannte Vergleich unentschieden aus, so muss eine Entscheidung durch einen StICKkampf erfolgen.

#### 3.2.2 StICKkampf

Beide Mannschaften stellen je einen Kämpfer. Diejenige Mannschaft, deren Kämpfer siegt, hat gewonnen. Bei unentschiedenem Ausgang wird der Kampf verlängert.

#### 3.2.3 Nichtantreten von Kämpfern

Nichtantreten der vor dem Kampf gemeldeten Kämpfer einer Mannschaft führt zur Disqualifikation der Mannschaft.

## 4. Kampfgericht

### 4.1 Zusammensetzung

Das Kampfgericht setzt sich aus einem Kampfsinspektor, einem Hauptkampfrichter (im folgenden HKR genannt) und einem Kampfrichter (Spiegel) zusammen.

Das Kampfgericht kann sich alternativ aus einem Kampfsinspektor, einem Hauptkampfrichter (im folgenden HKR genannt) und vier Seitenkampfrichtern zusammensetzen (Flaggensystem).

Der Kampfsinspektor sollte bei allen strittigen Entscheidungen einbezogen werden.

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan

## 4.2 Überwachung der Turnierordnung

Bei Turnieren sollte der Kampfspektor die Einhaltung der Turnierordnung durch die Kampfrichter überwachen. Proteste gegen die Entscheidung der Kampfrichter können nur dem Kampfrichterobmann oder der Wettkampfleitung vorgetragen werden. Der Kampfrichterobmann hat als einziger das Recht, in den Kampf von außen einzugreifen.

## 5. Organisation

### 5.1 Zeitnehmer

Der Zeitnehmer ist für die genaue Einhaltung der angesetzten Kampfdauer verantwortlich. Er startet bei dem Startkommando „Shobu Ippon Hajime“ oder „Shobu Sanbon Hajime“ die Stoppuhr.

#### 5.1.1 Kampfunterbrechung

Der Zeitnehmer hat bei „Yame“ des HKR augenblicklich die Zeit zu unterbrechen. Er lässt die Kampfzeit erst bei dem Kommando des HKR „Tsuzukete Hajime“ ohne weitere Aufforderung weiterlaufen.

#### 5.1.2 Ato-Shibaraku

Der Zeitnehmer kündigt mit einem Gong oder einem vergleichbaren Signal deutlich die letzten 30 Sekunden der Kampfdauer an.

#### 5.1.3 Kampfzeitende

Der Zeitnehmer kündigt den Ablauf der Kampfzeit sofort laut und vernehmlich mit einem Signal an, das sich **deutlich** von dem Ato-Shibaraku-Signal unterscheiden muss.

### 5.2 Der Listenführer

Der Listenführer ist für eine einwandfreie Listenführung verantwortlich. Die Namen der Teilnehmer sowie die vom HKR angegebenen Kampfscheidung müssen in sauberer Schrift, irrtumssicher vom Listenführer in die dafür vorgesehene Liste eingetragen werden.

#### 5.2.1 Mannschaftskampf .

Der Listenführer hat die Wettkampfliste sofort nach Kampfbende nach den Richtlinien unter Ziffer 3.2.1 und 3.2.2 auszuwerten und sie dem HKR zur Kontrolle und Bekanntgabe des Urteils vorzulegen.

### 5.3 Ausrüstung

Wenn nicht anders mit dem Veranstalter vereinbart, so hat der Ausrichter je nach Zusammensetzung des Kampfgerichts folgende Ausrüstung und Hilfsmittel vor Beginn des Turniers für jede der vereinbarten Zahl von Kampfplätzen zur Verfügung zu stellen:

- a) mindestens 1 roten Gürtel und 1 weißen Gürtel, bei Mannschaften entsprechend mehr
- b) eine Stoppuhr (mit der Möglichkeit der Zeitunterbrechung)
- c) ein geeignetes akustisches Signal (Gong, elektr. Signal)
- d) Wettkampflisten, Listen für den Kampfspektor, Berechnungstabellen, Kugelschreiber, Mappen, Schnellhefter oder sonstiges Material für die Listenführer.
- e) Im Rahmen des möglichen Flaggensystems ggfs. 4 weiße und 4 rote Flaggen (4 Seitenkampfrichter)

## 6. Kampfablauf

6.1 Der Listenführer verliest die Namen der Kämpfer, von denen der erstgenannte zur Unterscheidung einen roten Gürtel zu seiner Kleidung trägt und im weiteren Verlauf Aka (Rot) genannt wird. Der Zweitgenannte legt den weißen Gürtel an und wird im weiteren Verlauf Shiro (Weiß) genannt. Die Kämpfer legen die eigenen Gürtel ab.

Darauf begeben sich beide Kämpfer sofort zum Kampfflächenrand (Aka rechts, Shiro links, aus der Sicht des HKR) und stellen sich auf ein Zeichen des HKR an der dafür vorgesehenen Linie in der Kampffläche auf und verbeugen sich entsprechend dem Kommando des HKR.

Auf das Kommando „Shobu-Ippon (Sanbon) Hajime“ des HKR beginnen sie zu kämpfen.

6.2 Auf das Kommando „Yame“ kehren sie an ihre Ausgangslinien zurück. Dort erwarten sie die Anweisungen des HKR.

Der Kampf wird allein durch den HKR geleitet.

Tritt ein Kämpfer im Verlauf des Kampfes mit einem Fuß aus der Kampffläche heraus, soll der HKR den Kampf unterbrechen. Techniken des innerhalb stehenden Kämpfers werden normal gewertet.

Befindet sich ein Kämpfer mit beiden Füßen außerhalb der Kampffläche, so ist der HKR verpflichtet, den Kampf augenblicklich zu unterbrechen und Jogai auszusprechen.

## 7. Kampfdauer

7.1 Die Kampfzeit beträgt grundsätzlich effektiv 2 Minuten, wenn der Kampf nicht vorher nach Ziffer 3.1.1, durch Aufgabe oder Disqualifikation beendet wird.

Die Kampfzeit beginnt mit dem Kommando des HKR und endet mit dem 2. Signal. Die Kampfzeit und somit die Wertungsmöglichkeit endet mit dem Ablauf der gewählten Frist (Gong).

Der Kampfablauf wird jedoch erst durch den HKR beendet.

### 7.2 Verlängerung

Die Dauer einer Verlängerung beträgt 2 Minuten. Nach der zweiten Verlängerung muss ein Pflichtentscheid der Kampfrichter erfolgen.

### **Kommentar zu 7.2**

Die Verlängerung soll als neuer Kampf beurteilt werden; vorher erzielte Punkte werden nicht mit übernommen.

Sollte nach der 1. Verlängerung eine weitere notwendig sein, entscheidet die erste wertbare Technik.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **8. Kriterien zur Ippon-Wertung**

8.1 Die Zielregionen für eine wertbare Technik sind begrenzt auf:

- den Kopf
- Hals, seitlich
- die Brust, vorn und seitlich, einschl. Solarplexus, Rippen, Magen
- den Rücken

Ippon soll bei Erfüllung folgender Voraussetzungen gegeben werden:

Exakt ausgeführte, kraftvolle und saubere Technik (Geri, Tsuki, Uchi), bei guter Haltung, starkem Kime, gutem Timing und korrekter Distanz.

Techniken, die folgende Bedingungen erfüllen, sollen als Ippon gewertet werden, selbst wenn sie die o.g. geforderten Bedingungen nicht in allen Punkten erfüllen.

Solche Techniken sind:

- a) wenn ein Kämpfer sich auf seinen Gegner zu bewegt und von dessen Konter unmittelbar getroffen wird
- b) ein Angriff genau in dem Augenblick, wenn der Gegner vom Angreifer aus dem Gleichgewicht gebracht wurde
- c) eine Kombination von erfolgreichen und effektiven Techniken
- d) ein Angriff, wenn der Gegner seinen Kampfgeist verloren hat und dem Angreifer den Rücken zudreht
- e) ein Angriff, der auf eine ungeschützte Stelle ohne Reaktion des Gegners erfolgt.

Techniken, die unter den folgenden Bedingungen ausgeführt werden, sollen nicht als Ippon gewertet werden, selbst wenn sie kraftvoll genug sind:

Wenn ein Kämpfer den Augenblick zu einem Angriff verpasst, nachdem er seinen Gegner zu Fall gebracht hat.

### **9. Kriterien zur Kampfentscheidung**

Sieg und Niederlage werden, auf der Basis von Ippon, Kampfrichterentscheid, Disqualifikation oder Aufgabe entschieden.

Erzielt ein Kämpfer in einem Kampf zwei Waza-ari, so werden sie als Awazete-Ippon gewertet. (Für Mannschaftswertung siehe 3.2)

Wird der Kampf nicht innerhalb der Kampfdauer entschieden, so soll die Entscheidung nach folgenden Gesichtspunkten erfolgen:

- a) ob es Waza-ari bzw. Jogai-Chui gegeben hat
- b) ob es Verwarnungen (Hansoku-Chui) gegeben hat
- c) die Anzahl des Zurückweichens aus der Kampffläche hinaus
- d) der Grad von Kampfgeist und Kraft
- e) die Anzahl der Angriffe
- f) die kämpferische Haltung, Können, Geschicklichkeit und Taktik.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **10. Regelwidrigkeiten**

Die folgenden Handlungen sind verboten:

- a) Angriffe gegen
  - den Genitalbereich
  - den Kehlkopf
  - den Nacken
  - das Rückrat
- b) Direkte Angriffe gegen das Schienbein oder den Rist (Fußrücken)
- c) Direkte Angriffe gegen die Gelenke
- d) Stöße mit dem Kopf, dem Knie, der Schulter, dem Ellenbogen
- e) Würfe
- f) Greifen oder Festhalten des Gegners (auch des Karate-Gi)
- g) Wiederholtes „In-den-Clinch-gehen“
- h) Jegliches unsportliche Verhalten, wie:
  - Beschimpfungen
  - Provokationen
  - Sprechen während des Kampfes
- i) Techniken, die ohne die notwendige Kontrolle ausgeführt werden
- j) Extremes Fliehen (passives Verhalten) auf Zeit.
- k) Simulieren von Verletzungen

10.1 Folgende Techniken sind verboten

- Nukite
- Angriffstechniken mit offener Hand
- Feger von innen nach außen

## **11. Verwarnung und Disqualifikation**

Ist der Kämpfer im Begriff, eine Regelwidrigkeit zu begehen, oder hat er dies bereits getan; so soll der HKR ihn zunächst ermahnen (Atenai Yoni).

Wiederholt der Kämpfer diese oder ähnliche Regelwidrigkeiten, so ist er zu verwarnen (Shobu Ippon = Hansoku-Chui / Shobu Sanbon = Keikoku).

Wiederholt er sein Vergehen trotz der Verwarnung, so ist er bei Shobu Ippon zu disqualifizieren, bei Shobu Sanbon = Hansoku-Chui).

Wiederholt er in Shobu Sanbon sein Vergehen erneut, ist er zu disqualifizieren (Hansoku-Make).

Bei den nachfolgenden Verstößen ist der Kämpfer sofort zu verwarnen oder zu disqualifizieren:

- a) Wenn ein Kämpfer die Anweisungen des HKR nicht befolgt
- b) Wenn ein Kämpfer durch seine Unbeherrschtheit eine Gefahr für seine Gegner darstellt
- c) Bei offensichtlichem Verlassen oder beim unfairen Kampf gibt es unterschiedliche Stufen der Ermahnung und Strafen mit entsprechenden Konsequenzen:

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### Shobu Sanbon

1. Ermahnung (Jogai – erstes Heraustreten aus der Kampffläche oder Ateani Yoni für unfaires Verhalten )
2. Keikoku (zweites Heraustreten aus der Kampffläche mit Wazari für den Gegner oder erneutes unfaires Verhalten)
3. Hansoku-Chui (drittes Heraustreten aus der Kampffläche mit Ippon für den Gegner oder erneutes unfaires Verhalten)
4. Hansoku (viertes Heraustreten aus dem Kampffläche oder erneutes unfaires Verhalten = direkt Sieg für den Gegner)

### Shobu Ippon

Hier gibt es 3 Abstufungen. Hier gewinnt der Gegner spätestens mit Hansoku-Chui (Jogai/Atenai Yoni ; Keikoku ; Hansoku-Chui = Sieg für den Gegner)

Je nach schwere des Verstoßes (unfaires Verhalten, Verletzung des Gegener) entscheidet der HKR welche Strafe vergeben wird. Bei erheblicher Verletzung des Gegners kann somit auch direkt Hansoku ausgesprochen werden (Disqualifikation des Gegners)

Beeinträchtigt die Verletzung den Gegner in seinen Kämpfen sehr oder wird er durch sie an der Fortführung gehindert, ist auf Disqualifikation zu entscheiden. Der Turnierarzt sollte prüfen, inwieweit das Ausmaß der Verletzung von einer möglichen Vorverletzung abhängig ist

e) wenn, ein Kämpfer sich weigert sich vom Arzt untersuchen zulassen.

Verliert ein Kämpfer innerhalb eines Turniers zweimal durch Hansoku-Make wegen Durchschlagens, so ist er für alle Kumite-Disziplinen des Turniers zu sperren (Shikkaku).

## **12. Kampfentscheidung bei Kampfaufgabe**

Weigert sich ein Kämpfer weiterzukämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt.

Tritt ein Kämpfer beim 1. Aufruf durch den Listenführer nicht an, so ist der Aufruf ein 2. und nötigenfalls ein 3. Mal zu wiederholen. Zwischen den Aufrufen soll ein Zeitraum von je 30 Sekunden liegen. Erscheint der Kämpfer auch nach dem 3. Aufruf nicht, so ist sein Gegner kampflos Sieger.

Können beide Kämpfer durch einen Umstand, den beide verschuldet haben, nicht weiterkämpfen, so gilt der Kampf als unentschieden. Im Einzelkampf muss der Kampf während des laufenden Turniers neu angesetzt werden.

Muss ein Kämpfer zweimal während eines Turniers wegen einer Kopfverletzung den Kampf vorzeitig beenden; so ist er für das laufende Turnier zu sperren.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **13. Proteste**

Die Kämpfer können nicht persönlich gegen Entscheidungen der Kampfrichter protestieren.

Verstößt eine Entscheidung der Kampfrichter offensichtlich gegen diese Turnierordnung, so kann der Mannschaftsführer oder ein Beauftragter des Kämpfers gegen diese Entscheidung beim Kampfrichterobmann oder bei der Wettkampfleitung Protest einlegen.

### **14. Ergänzungsbestimmungen**

Wird eine Situation durch diese Ordnung nicht erfasst oder bestehen Zweifel über die Anwendbarkeit dieser Ordnung, so haben die Kampfrichter und der Kampfrichterobmann gemeinsam eine Lösung zu finden.

## Wettkampfordnung Semikontakt

### Generelles:

Im Semikontakt oder Pointfighting geht es um das Erzielen von Punkten durch kontrollierte Techniken, die mit leichtem Kontakt auf Gesicht und Oberkörpervorderseite des Gegners ausgeführt werden. Der Kampf wird nach jedem Treffer zur Wertung unterbrochen.

### 1. Kampffläche

Die Größe der Kampffläche beträgt 6 x 6 m (quadratisch) umgeben von einer Sicherheitsfläche von 2 m Breite. Kampffläche und Sicherheitszone sind möglichst mit Matten ausgelegt. Der Rand der Kampffläche ist deutlich zu markieren. Die Kampffläche soll eine ebene Oberfläche haben nicht zu glatt sein.

Der Mittelpunkt der Kampffläche ist als Startpunkt für die Kämpfer markiert.

Der Tisch ist ausserhalb der Sicherheitzone auf der dem Publikum gegenüberliegenden Seite der Kampffläche aufgestellt. Die beiden übrigen Ränder der Kampffläche sind jeweils einem Kämpfer und seinem Betreuer zugeordnet und werden im Folgenden als "Ecke" bezeichnet (obgleich der Betreuer in der Mitte der jeweiligen Seite wartet). Der Betreuer kniet oder sitzt während des gesamten Kampfes am äusseren Rand der Sicherheitszone in seiner "Ecke". Er darf die Kampffläche selber nicht betreten.

Die "rote Ecke", der Bereich des erstgenannten Kämpfers und seines Betreuers ist vom Tisch aus gesehen rechts. Dieser Kämpfer erhält einen roten Gürtel. Die "weisse Ecke" ist von Tisch aus gesehen links. Hier wartet der zweitgenannte Kämpfer mit seinem Betreuer. Für die Kontrolle jeder "Ecke" ist ein SKR zuständig.

Zur notwendigen Einrichtung des Tisches gehören vorgedruckte Listen, Schreibzeug, ein Punkttafel (auf der Punkte für rot und weiss, sowie Minuspunkte angezeigt werden können), eine Stoppuhr, ein "Zeittier" und möglichst ein Mikrofon.

Die Kampffläche muss ferner mit einem roten Gürtel, möglichst auch mit einem weissen Gürtel ausgestattet sein.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **2. Kleidung und Ausrüstung**

### **2.1. Kleidung der Kämpfer**

Die Kämpfer tragen lange Budohosen und ein vereinheitlichtes unifarbenes T-Shirt oder ein T-Shirt mit Vereinsaufdruck. Das T-Shirt muss in die Hose gesteckt werden. Tiefschutz und Schienbeinschoner sind unter der Kleidung zu tragen. Es darf nicht im traditionellen Gi oder Dobok gekämpft werden.

### **2.2. Gürtel**

Der Kämpfer in der roten Ecke (vom Tisch aus rechts) erhält einen roten Budogürtel. Der Kämpfer in der weissen Ecke sollte einen weissen Gürtel umbinden (sofern vorhanden). Der Gürtelknoten ist jeweils hinten zu tragen. Das Tragen eines weiteren Gürtels ist unzulässig.

### **2.3. Pflichtschutzausrüstung**

Alle Kämpfer müssen folgende Schutzausrüstung tragen:

- a) vollständig geschlossene Boxhandschuhe (mindestens 10 Oz)
- b) Fußschutz, der Ferse die Ferse vollständig umschliesst und den Spann bis über die Zehen vollständig bedeckt. Ein kombinierter Spann- und Schienbeinschutz ist nicht erlaubt.
- c) Zahnschutz
- d) für Männer zusätzlich: Tiefschutz (unter der Hose zu tragen)

### **2.4. Dringend empfohlene Schutzausrüstung**

Der Turnierleiter kann darüber hinaus folgende Schutzausrüstung zu Pflicht machen. Darauf wird ggf. in der Ausschreibung hingewiesen. Auch wenn keine Pflicht besteht wird das Tragen dieser Schutzausrüstung dringend empfohlen:

- a) Schienbeinschoner (ohne Hartschalen)
- b) Kopfschutz für Jugendliche

### **2.5. Kontrolle der Ausrüstung**

Die Kämpfer haben pünktlich, korrekt gekleidet in vollständiger Schutzausrüstung auf der Kampffläche zu erscheinen. Dort wird die Kleidung und Ausrüstung vom zuständigen Seitenkampfrichter überprüft. Sollte es zu Beanstandungen kommen, muss der Mangel schnellmöglich (max. 3 Minuten) von dem Betreuer der Kämpfers behoben werden. Ansonsten wird der Kämpfer nicht zugelassen und der Kampf wird als verloren gewertet. Der Kämpfer selber verlässt die Kampffläche nicht.

### **2.6. Erlaubter Zusatzschutz**

An zusätzlicher Schutzausrüstung ist erlaubt:

- Schienbeinschoner (separat ohne Hartschale),
- Kopfschutz (weich, ohne Gitter und Visier)
- Unterarmschoner (ohne Hartschale)
- Ellbogen- oder Knieschoner (ohne Hartschale)
- Brustschutz und Tiefschutz für Frauen (beides ist unter der Kleidung zu tragen)

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **2.7. Verbotene Objekte**

Verboten ist:

- Hartschalige Schutzausrüstung
- Taekwondo-Vollkontaktwesten oder ähnlicher Ganzkörperschutz
- jegliche Art von Schmuck (Ketten, Ringe, Bänder etc. egal aus welchem Material)
- Ohrringe und Piercings sind zu entfernen (sollte dies nicht möglich sein, muss das betreffende Körperteil vollständig mit Pflaster oder Tape abgedeckt werden, so dass eine glatte Oberfläche entsteht.)

## **2.8. Sonderregeln für Brillenträger**

Brillen und harte Kontaktlinsen sind grundsätzlich verboten.

Weiche Kontaktlinsen sind erlaubt.

Die Träger von Sportbrillen oder harten Kontaktlinsen müssen selber für zusätzliche geeignete Schutzausrüstung sorgen. Damit diese Sportler starten können, kann im Ausnahmefall ein Kopfschutz mit Visier zugelassen werden. Es muss jedoch gewährleistet sein, dass sich der Gegner des Kämpfers in keinem Fall daran verletzen kann (indem er z.B. mit den Zehen in den Atemschlitzen hängenbleibt). Der Hauptkampfrichter prüft die Schutzausrüstung in jedem Ausnahmefall und entscheidet über die Zulassung.

## **2.9. Hygiene**

Die Kampffläche ist mit sauberen Füßen zu betreten. Die Fußnägel müssen so kurz geschnitten sein, dass sie den Gegner nicht verletzen können. Die Seitenkampfrichter kontrollieren dies.

Lange Haare sind zusammenzubinden. Saubere Kleidung versteht sich von selber.

## **3. Einteilung der Wettkampfklassen**

Die Einteilung der Wettkampfklassen obliegt der Turnierleitung und wird entsprechend den auf der Ausschreibung vermerkten Kriterien vorgenommen. Auf der Ausschreibung können Grenzwerte für die Klassenteilung vorgegeben werden, die Einteilung kann allerdings auch am Turniertag erfolgen, so dass ausgewogene Klassen entstehen.

Grundsätzlich werden die Kampfklassen nach Geschlecht, Alter und Gewicht oder Grösse eingeteilt.

Zusätzlich kann eine Teilung nach Leistungsstand ausgeschrieben werden. Dabei wird eine Klassenstärke von mindestens 3, höchstens 16 Teilnehmern angestrebt.

### **Geschlecht:**

Erwachsene Männer und Frauen sollten grundsätzlich immer getrennt starten. Abweichungen sind nur im absoluten Ausnahmefall unter Einverständnis aller Beteiligten möglich.

Im Kinderbereich ist die Zusammenlegung von Jungen und Mädchen manchmal sinnvoll, wenn die Klassen dadurch in Bezug auf Alter und Gewicht /Grösse homogen werden.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **Alter:**

Jugendliche und Erwachsene sollten getrennt starten. Wo die Altersgrenze (16-20) verläuft, ist der Turnierleitung überlassen. Im Erwachsenenbereich ist keine weitere Teilung erforderlich, separate Seniorenklassen sollten jedoch nach Möglichkeit eingerichtet werden. Ein Höchstalter für den Kampf gibt es nicht. Im Jugendbereich sollte eine möglichst feine Alterseinteilung erreicht werden. Mehr als vier Jahre Altersunterschied gilt es zu vermeiden. Gewicht und Grösse der Kinder sind jedoch ebenso zu beachten.

## **Gewicht und Grösse:**

Optimal ist eine Abgrenzung der Kampfklassen in Schritten von 5-7 kg. Bei Kindern sollte zusätzlich die Körpergrösse beachtet werden, da die Reichweite für das Erzielen von Punkten von entscheidender Bedeutung ist. Ein Grössenunterschied von mehr als 15 cm innerhalb einer Kampfkategorie gilt es zu vermeiden.

## **Leistungsstand:**

Eine Einteilung der Kampfklassen nach Gürtelfarben kann ausgeschrieben werden. Sinnvoller ist eine Trennung nach der Anzahl der absolvierten Turnirkämpfe (Nachwuchs = weniger als 3 Turniere). Sollte es zu einer Klassenzusammenlegung kommen, ist Leistungsstand das schwächste Kriterium.

## **Klassenzusammenlegung:**

Wird in der Klassenzusammenlegung von der Ausschreibung abgewichen, sollte dies mit Einverständnis aller Kämpfer (Erwachsene) oder ihrer Betreuer (Jugend) geschehen. Kommt es zu keinem Konsens, kann ein Betreuer seine Kämpfer gegen Erstattung der Startgelder vom Kampf zurückziehen.

## **4. Wettkampfsystem**

Eine Kampfkategorie besteht aus mindestens 3, höchstens 16 Kämpfern.

### **4.1. "Jeder gegen Jeden" bei 3 Kämpfern:**

Bei drei Kämpfern erfolgt die Ermittlung der Sieger im Verfahren "Jeder gegen Jeden".

Dabei wird die Liste (Anhang) benutzt.

Die Namen der Kämpfer A, B und C sind in die vorgesehenen Zeilen und Spalten einzutragen.

Die Kampfpaarungen werden spaltenweise aufgerufen.

Zwischen den Kämpfen ist eine verlängerte Pausenzeit von mindestens 3 Minuten einzuhalten.

Das Ergebnis der Einzelpaarungen wird in die Kreuzkästchen zeilenweise eingetragen. Der Sieger erhält jeweils 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Daneben wird auch die Anzahl der Treffer von beiden Kämpfern festgehalten.

Zum Schluss werden zeilenweise die Punkte zusammengezählt. Bei Punktgleichstand (wenn jeder genau einmal gewonnen und genau einmal verloren hat) entscheidet die Gesamtanzahl der erzielten Treffer.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **4.2. "KO System mit Trostrunde" bei 4 -16 Kämpfern:**

Bei 4-16 Kämpfern erfolgt die Ermittlung der Sieger nach dem sogenannten "Brasilianischen K.O. System", d.h. nach dem Ausscheidungsprinzip mit Trostrunde. Die Liste befindet sich im Anhang.

Sämtliche Kämpfer auf der Liste werden zu Beginn der Austragung aufgerufen, finden sich mit ihrer Schutzausrüstung und ihren Betreuern auf der Kampffläche ein und entfernen sich nicht vom Wartebereich der Kampffläche, bis alle Kämpfe dieser Liste ausgetragen sind. Damit keine Pausen zwischen den Kämpfen entstehen haben sich auch die Kämpfer des nächsten und übernächsten Kampfes bereitzuhalten.

Die Endkämpfe um Platz 1+2, sowie um Platz 3+4 werden separat angesagt.

Bitte beachten:

Beim Brasilianischen K.O. System kann es dazu kommen, dass alle Kämpfe einer Klasse wiederholt werden müssen, wenn ein Kämpfer vom Tisch verwechselt wird. Das ist unbedingt zu vermeiden und liegt hauptsächlich in der Verantwortung der Kämpfer und ihrer Betreuer. Auch der Hauptkampfrichter ist an der Kontrolle beteiligt. Aber auch bei "Jeder gegen Jeden" ist es wichtig, dass es nicht zu Verwechslungen kommt:

Dazu sind zwei Verhaltensregeln wichtig:

- 1) Vor dem Kampf: Der zuerst aufgerufene Kämpfer begibt sich in die rote Ecke (rechts vom Tisch aus gesehen). Dies wird vom HKR und dem Betreuer kontrolliert.
- 2) Nach dem Kampf geht der Sieger (bei Jugendlichen sein Betreuer) zum Tisch und kontrolliert, dass er als Sieger in die Liste eingetragen wird. Der HKR kontrolliert dies.

### **4.3. Kampfzeit**

Die Kampfzeit beträgt in der Regel 3 Minuten durchlaufend (bei Jugendlichen kann eine verkürzte Kampfzeit von 2 Minuten durchlaufend angewendet werden.) "Durchlaufend" bedeutet, dass die Uhr nur dann gestoppt wird, wenn der Hauptkampfrichter wegen Verletzung, Problemen mit der Schutzausrüstung oder zu einer Besprechung mit den Seitenkampfrichtern den Kampf mit dem Kommando "Zeit" unterbricht.

Bei kurzen Kampfunterbrechungen zur Punktvergabe wird die Uhr nicht angehalten. Die Punktvergabe soll das Kampfgeschehen möglichst wenig unterbrechen. Die Kämpfer müssen nicht bei jedem "Stopp" zur Punktvergabe in ihre jeweilige Ausgangsposition zurückkehren, sondern kämpfen da weiter, wo sie aufgehört haben. (Wird hingegen die Uhr gestoppt, geht jeder in seine Ecke).

Ist ein Kampf nach Ablauf der regulären Kampfzeit unentschieden, gibt es nach einer Minute Pause eine Verlängerung von einer Minute.

Ist der Kampf nach der Verlängerung weiterhin unentschieden, wird nach einer Minute Pause der Kampf weitergeführt, bis der erste klare Treffer erzielt wird. Es gewinnt der Kämpfer, der den ersten Treffer erzielt, der von allen drei Kampfrichtern einstimmig gewertet wird.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **4.4. Technischer K.O. - Vorzeitiger Abbruch**

Bei deutlicher Unterlegenheit eines der Kämpfer wird der Kampf vorzeitig beendet. Dies tritt bei einem Punktvorsprung von 7 Punkten ein. Wenn einer der Kämpfer diesen Vorsprung erreicht, informiert die Tischbesetzung den HKR, dieser bricht den Kampf ab und erklärt den betreffenden Kämpfer zum Sieger. Der Kampf wird ebenfalls vorzeitig beendet, wenn einer der Kämpfer mehr als zwei Minuspunkte erreicht. In diesem Fall verliert er den Kampf unabhängig von der ansonsten erreichten Punktzahl.

Bei unverschuldeter Verletzung eines der Kämpfer wird der Kampf vorzeitig abgebrochen. In diesem Fall zählt der Punktestand zum Zeitpunkt des Abbruchs. Gibt es noch weitere Kämpfe in dieser Klasse zu absolvieren, rückt der Unverletzte unabhängig vom Ergebnis in die nächste Runde auf.

## **5. Kampfgericht und Tischbesetzung**

### **5.1. Kampfgericht:**

Das Kampfgericht besteht aus 3 Kampfrichtern: Einem Hauptkampfrichter (HKR) und zwei Seitenkampfrichtern (SKR). Alle drei Kampfrichter werten gleichberechtigt. Eine Wertung kommt zustande, wenn mindestens 2 Kampfrichter dieselbe wertbare Technik gesehen haben.

### **5.2. Der Hauptkampfrichter**

Der Kampf wird allein durch den Hauptkampfrichter geleitet. Er allein gibt Kommandos für Kampfbeginn und Ende - sowohl gestisch als auch verbal. Er allein darf den Kampf unterbrechen. Er zählt die Wertungen zusammen und zeigt (und sagt) sie für die Tischbesetzung an. Er bleibt während des gesamten Kampfes so nah an den Kämpfenden, dass er jederzeit eingreifen kann und bewegt sich so, dass er den Überblick über das gesamte Kampfgeschehen sowie über die SKR behält und dabei die Kämpfer nicht behindert.

Der HKR wird von der Turnierleitung eingesetzt und sollte ein Danträger sein, der über Erfahrung in der Bewertung von Semikontaktkämpfen verfügt.

### **5.3. Die beiden Seitenkampfrichter**

Wie der HKR bewegen sich auch die SKR auf der Kampffläche. Sie halten jedoch einen grösseren Abstand zu den Kämpfern und bewegen sich so, dass sie immer beide Kämpfer von gegenüberliegenden Seiten aus im Blick haben. Auf einer gedachten Kreisbahn um die Kämpfer stehen sie sich diagonal gegenüber, so dass sie jeweils bei einem der Kämpfer die gesamte mögliche Trefferfläche genau erkennen können. Die SKR dürfen die Kämpfer nicht behindern und müssen deshalb in ihren Bewegungen manchmal die Sicherheitsfläche mitnutzen.

Die SKR geben keine Kommandos, sie bleiben stumm und beschränken sich darauf wertbare Techniken gestisch anzuzeigen.

### **5.4. Kleidung der Kampfrichter**

HKR und SKR müssen deutlich in ihrer Funktion als Kampfrichter erkennbar sein. Sofern die Ausschreibung keine andere einheitliche Kampfrichterkleidung (z.B. T-Shirt mit KR Aufdruck oder Hemd + Krawatte) vorschreibt, tragen HKR und SKR einen vollständigen Kampfanzug (Gi, Dobok), der ihrer Stilrichtung entspricht, und einen Gürtel in der Farbe ihrer höchsten Graduierung. Das Tragen von Strassenschuhen ist unzulässig.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **5.5. Tischbesetzung**

Der Tisch sollte mit mindestens zwei qualifizierten Helfern besetzt sein. Der Zeitnehmer bedient die Stoppuhr und darf während des Kampfes durch nichts abgelenkt werden. Wenn der HKR den Kampf durch das Kommando "Zeit" unterbricht, muss er die Uhr stoppen, bei "Kämpft" wieder starten, und nach Ablauf der vorgegebenen Kampfzeit den Kampf durch das deutliche Kommando "Zeit" sowie das Werfen eines weichen Gegenstandes (z.B. Stofftier) zwischen die Kämpfenden beenden.

Der Listenführer ist verantwortlich für das Aufrufen der folgenden Kampfpaarungen und das Eintragen der Ergebnisse in die Listen. Diese Aufgabe sollte dem erfahrensten Helfer zufallen.

Das Umblättern der Punktetafel kann entweder vom Zeitnehmer oder vom Listenführer oder von einem weiteren Helfer erledigt werden.

Für die Tischbesetzung gibt es keine Bekleidungs Vorschrift.

## **5.6. Kampfrichterobmann**

Der Kampfrichterobmann sorgt für die Einhaltung aller Regeln durch Kampfrichter und Tischbesetzung. Er ist für Beschwerden gegen die Entscheidungen der Kampfrichter auf allen Kampfplätzen zuständig und kümmert sich um alle Probleme, die mit der Austragung der Kämpfe zusammenhängen. Sofern von der Turnierleitung kein Kampfrichterobmann bestimmt wurde, fällt diese Aufgaben automatisch an die Turnierleitung.

## **6. Kampfkommandos und Signale**

Alle Kommandos erfolgen durch den Hauptkampfrichter laut und deutlich in deutscher Sprache und werden von einer eindeutigen Gestik begleitet. Zur Gestik der Kampfrichter gibt es einen Anhang.

Z.B. "Kämpft!", "Wertung!", "Stopp!", "Zeit!", etc.

## **7. Wertung**

### **7.1. Anzeige der Seitenkampfrichter**

Sobald einer der SKR eine wertbare Technik erkennt, zeigt er auf den Kopf der Kämpfers, der den Treffer erzielt hat. Für Einpunktetechniken zeigt er mit dem Zeigefinger, für Zweipunktetechniken zeigt er mit gespreiztem Zeige- und Mittelfinger.

### **7.2. Unterbrechung und Anzeige des Hauptkampfrichters**

Der HKR unterbricht den Kampf zur Wertung mit dem Kommando "Stopp!", wenn

- a) er eine wertbare Technik erkennt oder
- b) er sieht, dass beide SKR eine Wertung anzeigen.

Zeigt nur ein SKR eine wertbare Technik an, und der HKR erkennt selber keine wertbare Technik, so muss er den Kampf nicht unterbrechen.

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan

## 7.3. Wertung

Eine Wertung kommt zustande, wenn mindestens zwei Kampfrichter die gleiche wertbare Technik gesehen haben. D.h. entweder beide SKR oder der HKR und ein SKR oder alle drei KR.

Unmittelbar nach der Unterbrechung bittet der HKR um "Wertung" und ermittelt, ob diese Bedingung erfüllt ist und zeigt und sagt selber die Wertung für den Tisch an. (Z.B. "ein Punkt rot"). Dabei zeigt er nicht auf den Kämpfer, sondern in die Ecke des punktenden Kämpfers. Die Tischbesetzung vermerkt nun die vom HKR angesagte Wertung auf der Punktetafel.

Sollte unklar sein, ob alle Kampfrichter dieselbe Technik gesehen haben, kann der HKR bei den SKR nachfragen.

Wenn bis zum Stoppkommando des HKR weitere Treffer erzielt werden, so sind diese mitzuwerten.

## 8. Techniken

### 8.1. Ausführung der Techniken

Alle Techniken müssen kontrolliert und mit leichtem Kontakt ausgeführt werden. Kontrolliert bedeutet, dass die Technik so ausgeführt wird, dass sie jederzeit gestoppt werden kann. Bei allen Fausttechniken muss die Faust nach dem Kontakt zur Deckung zurückgezogen werden. Unterbleibt dies, ist der Treffer nicht wertbar. Bei Fußtechniken muss sich der Fuß nach kurzem Kontakt kontrolliert vom Gegner lösen. "Durchziehen" ist nicht erlaubt.

Der Kämpfer muss vor dem Ausführen einer Technik sein Ziel im Blick haben. Er darf nicht "blind" schlagen oder treten.

Der Kontakt zum Gegner muss so leicht sein, dass keine Trefferwirkung erzielt wird. D.h. der Gegner darf nicht vom Aufprall zurückgeschleudert werden.

Allerdings muss die Distanz und Ausführung so gewählt sein, dass auch ein Wirkungstreffer erzielt werden könnte.

### 8.2. Trefferfläche

Die Trefferfläche ist die Vorderseite von Kopf und Oberkörper, sowie die Seiten des Oberkörpers oberhalb der Gürtellinie.

Treffer auf die Deckung des Gegners (Oberarm, Unterarm, Schulter) zählen nicht.

Verbotene Ziele sind alle anderen Körperteile, insbesondere Rücken, Hinterkopf, Hals, Nacken und der Bereich unter der Gürtellinie.

Erkennen die Kampfrichter, dass absichtlich eines dieser Ziele anvisiert wird, kann der HKR nach Absprache mit den SKR eine sofortige Disqualifikation aussprechen.

### 8.3. Fausttechniken

Erlaubt sind alle Fausttechniken, die in jeder Phase der Ausführung kontrolliert werden und mit deutlich erkennbarer Rückzugsbewegung ausgeführt werden.

Dazu zählen: gerade Fauststöße aus der vorderen und hinteren Hand, Aufwärtshaken, seitliche Haken und Fastrückenschläge von oben und seitlich.

Verboten sind unkontrollierte Techniken, Schläge mit der Innenseite des Handschuhs und Schläge aus der Drehung.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **8.4. Fußtechniken:**

Alle Fußtechniken müssen kontrolliert und unter Verzicht auf Wirkung ausgeführt werden. D.h. verboten sind alle Techniken, die nicht während der Ausführung gestoppt werden können.

Der Kopf darf nicht mit Ferse oder Fußballen angegriffen werden. Treffer zum Kopf mit Fußsohle oder Spann werden gewertet, sofern die Bewegung beim Auftreffen gestoppt wird.

Fersendrehtritte sind verboten.

Mit der Fußsohle darf ein Drehtritt ausgeführt werden. Hier ist darauf zu achten, dass das Bein soweit angewinkelt wird, dass nur die Zehen leicht und locker über das Ziel "wischen".

Axttritte, die auf Kopf oder Schlüsselbein zielen, sind verboten. Erlaubt ist das Öffnen der Deckung mit einem senkrechten Tritt von oben, sofern dieser mit der Fußsohle ausgeführt wird. Bei diesem Angriff der Deckung kann eine Wertung allerdings erst durch die Folgetechnik erzielt werden.

Geschnappte Sprungtritte, sofern sie kontrolliert und mit leichtem Kontakt ausgeführt werden, sind erlaubt. Verboten sind Sprungdrehtritte.

Eine Wirkung darf nicht vom Ausführenden intendiert werden. Kommt dennoch eine Wirkung zustande, weil der Gegner in seiner Vorwärtsbewegung von einer Technik gestoppt wird, so ist der Treffer zu werten.

### **8.5. Sonstige Techniken**

Verboten sind Kopf-, Knie- und Ellbogenstöße;  
Halten, Klammern oder dem Gegner den Rücken zudrehen;  
Würfe, Hebel- und Fegetechniken;  
alle Aktionen, die nicht zum Kampfgeschehen gehören.

## **9. Punktvergabe:**

### **9.1. Einpunkttechniken**

Mit einem Punkt werden bewertet:

- alle Treffer von kontrollierten Faust und Fußtechniken zum Körper
- Treffer von kontrollierten Fausttechniken zum Gesicht

### **9.2. Zweipunkttechniken**

Mit zwei Punkten werden bewertet:

- Fußtechniken zum Gesicht

### **9.3. Dreipunkttechniken**

Mit drei Punkten werden bewertet:

- gesprungene Fußtechniken zum Kopf, sofern beide Beine deutlich vom Boden abheben und der Tretende sicher landet

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **10. Punktvergabezeichen**

Zeichen werden in Augenhöhe zum Kämpfer hin gegeben bzw. zu dessen Seite der Kampffläche hin angezeigt, so dass von Seiten der Listenführer eine zweifelsfreie Aufzeichnung gewährleistet ist.

- 1 Punkt = Zeigefinger
- 2 Punkte = Zeige- und Mittelfinger
- 3 Punkte = Daumen, Zeige- und Mittelfinger

Bei Ahndungen wird mit ausgestrecktem Zeigefinger zum zu Bestrafenden gezeigt und die Ahndung ausgesprochen; sodann wie im vorigen Absatz beschrieben dem Gegner die Punkte zugesprochen.

## **11. Ermahnung, Verwarnung, Disqualifikation**

Der Hauptkampfrichter achtet auf die Einhaltung der Regeln durch die Kämpfer und unterbricht den Kampf bei Regelverstößen.

Je nach Schwere des Vergehens kann er Ermahnungen, Verwarnungen oder in Absprache mit den Seitenkampfrichtern auch Disqualifikationen aussprechen.

### **11.1. Ermahnung:**

Eine Ermahnung wird ausgesprochen für ein leichtes Vergehen, dass zum ersten Mal oder aus Unkenntnis oder Unvermögen begangen wird. Wird ein Kämpfer zum zweiten Mal für ein Vergehen ermahnt, so erhält er einen Minuspunkt (=Verwarnung).

Ermahnungen können z.B. ausgesprochen werden für:

- zu harte Techniken,
- unsaubere Techniken,
- blindes Schlagen oder Treten,
- Kämpfen ohne Übersicht,
- zu tiefe Tritte,
- passives Verhalten,
- Wegdrehen des Körpers,
- Schliessen der Augen,
- Verlassen der Kampffläche,
- Reden, Fluchen

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **11.2. Verwarnung:**

Eine Verwarnung ist das Hinweisen auf ein Fehlverhalten, dass mit Minuspunkt geahndet wird. Sie wird ausgesprochen, wenn ein Kämpfer einen leichten Regelverstoss begeht, für den er bereits ermahnt wurde.

Ein schwererer Regelverstoss kann vom Hauptkampfrichter sofort mit einem Minuspunkt geahndet werden.

Zur Vergabe eines Minuspunktes zeigt der HKR nach unten in die Ecke des schuldigen Kämpfers. Auf der Punktetafel wird der Minuspunkt für den Schuldigen vermerkt. Gleichzeitig erhält sein Gegner einen Punkt. Hat ein Kämpfer drei Minuspunkte, hat er den Kampf vorzeitig verloren.

Verwarnungen ohne vorherige Ermahnung werden z.B. ausgesprochen für:

- deutlich zu harte Techniken,
- verbotene Techniken
- Verlust der mentalen Kontrolle

In Klassen mit erfahrenen Kämpfern können für alle Vergehen sofort Minuspunkte verteilt werden. Bei Kindern und Anfängern sollte zuerst das Mittel der Ermahnung ausgeschöpft werden. Die Bewertung der Schwere eines Vergehens liegt im Ermessen des Hauptkampfrichters.

### **11.3. Disqualifikation:**

Bei völlig unangemessener Härte, gefährlichen verbotenen Techniken (z.B. Ellbogen oder Kniestössen), bei Gefährdung der Gesundheit des Gegners, erkennbarer böser Absicht oder grob unsportlichem Verhalten kann sofort eine Disqualifikation ausgesprochen werden. Eine Disqualifikation wird von allen drei KR einstimmig beschlossen. Der HKR unterbricht den Kampf (und die Zeit), bespricht sich mit den SKR und wendet sich dann an den Schuldigen, wobei er den Grund der Disqualifikation nennt und die Arme vor seiner Brust kreuzt.

## **12. Sonstiges**

### **12.1. Betreuer**

Jeder Kämpfer muss von einem Betreuer begleitet werden, der sich während des gesamten Kampfes am Mattenrand auf der Seite des Kämpfers aufhält. Der Betreuer darf die Kampffläche nicht betreten und den Kampf nicht stören. Er achtet jedoch auf den korrekten Ablauf des Kampfes und kann sich ggf. beim Kampfgericht beschweren. Er ist für die korrekte Ausrüstung des Kämpfers verantwortlich. Er achtet darauf, dass der Kämpfer pünktlich in der richtigen Ecke erscheint und kontrolliert nach dem Kampf, dass der Listenführer das Ergebnis korrekt einträgt.

In eventuellen Kampfpausen oder bei Verletzungen sorgt der Betreuer für die psychologische Betreuung des Kämpfers. Dies ist besonders bei Kindern unverzichtbar.

## **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

### **12.2. Sanitäter**

Ein Semikontaktwettkampf darf nur ausgetragen werden, wenn ein Sanitäter anwesend ist. Kommt es zu einer Verletzung eines der Kämpfer, wird der Kampf (und die Zeit) sofort unterbrochen und der Sanitäter untersucht den Verletzten. Allein der Sanitäter entscheidet, ob der Kämpfer nach einer angemessenen Pause weiterkämpfen darf. Selbstverständlich darf der Kämpfer selber jederzeit aufgeben.

### **12.3. Aufruf der Kämpfer**

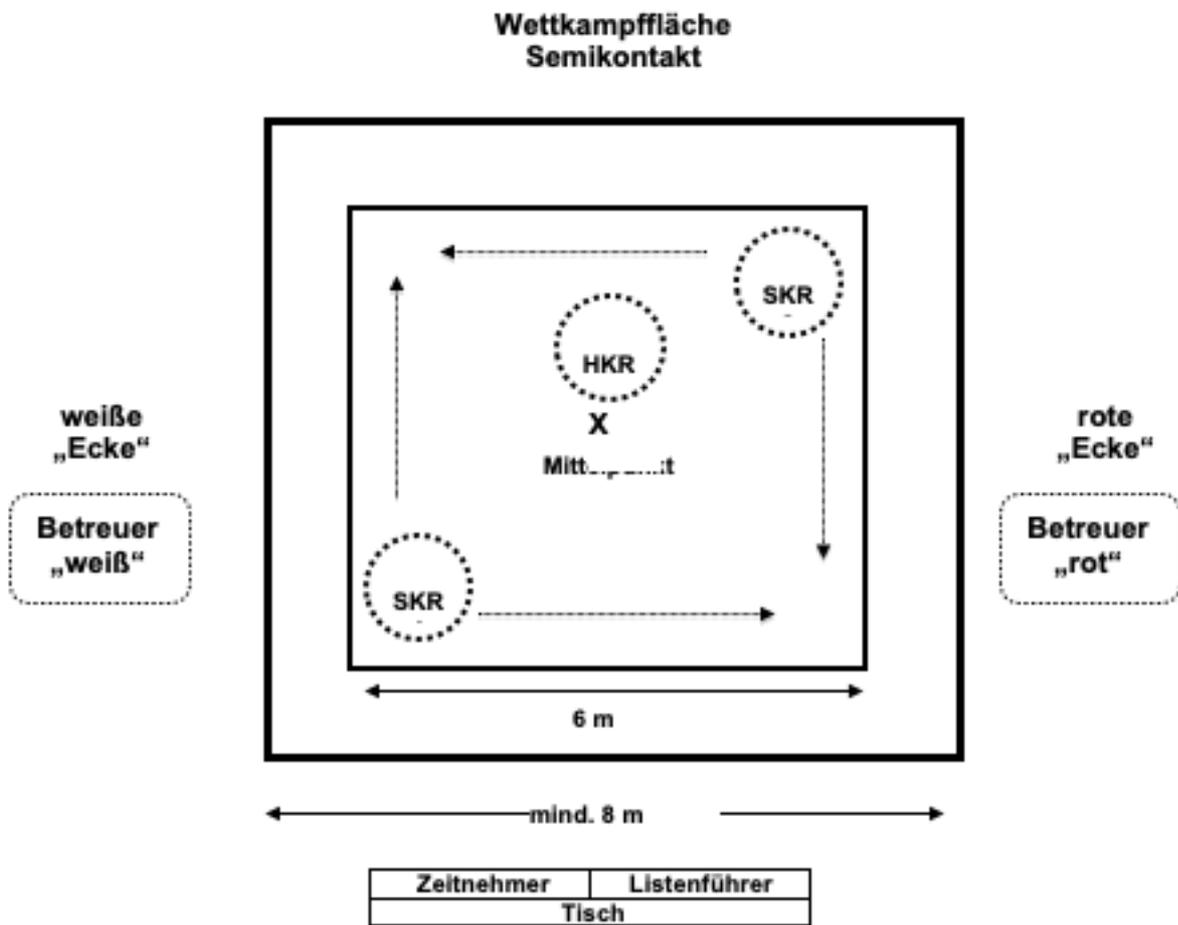
Die Turnierleitung hat darauf zu achten, dass die Kämpfer der einzelnen Kampfklassen rechtzeitig vorher informiert werden, wann und wo ihre Kämpfe beginnen. Zur Vorbereitung und zum Anlegen der Schutzausrüstung sollten ca. 20 Minuten zur Verfügung stehen. Der erste Aufruf einer Liste sollte also 20 Minuten vor Beginn der Austragung erfolgen.

Wird nach dieser Vorwarnung eine Kampfpaarung aufgerufen, haben beide Kämpfer sofort in voller Schutzausrüstung auf der Kampffläche zu erscheinen. Verspätet sich ein Kämpfer, wird er nach einer Minute erneut aufgerufen. Erscheint er nach einer weiteren Minute nicht, ist er disqualifiziert.

### **13 Generalklausel**

Tritt eine Situation ein, die in diesen Regeln nicht behandelt ist, oder bestehen Zweifel hinsichtlich richtiger Anwendung auf eine gegebene Situation, so ist das Kampfgericht gehalten, eine befriedigende Lösung zu finden.

Semikontakt Wettkampffläche



HKR = Hauptkampfrichter  
SKR = Seitenkampfrichter

**Semikontakt Kampfrichtergestik**



**Abbildung 1: Verbeugen**



**Abbildung 2: Kampfstellung**

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan



**Abbildung 3: Kämpft**



**Abbildung 4: Ein Punkt rot**

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan



Abbildung 5: Zwei Punkte weiß



Abbildung 6: Beide einen Punkt

**Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**



**Abbildung 7: Ein Minuspunkt rot**



**Abbildung 8: Außerhalb**

**Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**



**Abbildung 9: Keine Wertung**



**Abbildung 10: Nichts gesehen**

# Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan



Abbildung 11: Unübersichtlicher Kampfverlauf



Abbildung 12: Zeit

**Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**



**Abbildung 13: Disqualifikation**



**Abbildung 14: Sieger**

**Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**



**Abbildung 15: rot**

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **Verfahrensordnung für das Kampfgericht**

### **Artikel 1**

Wenn einer der Seitenkampfrichter dem HKR ein Zeichen für eine Wertung gibt, kann der HKR den Kampf unterbrechen oder weiterführen lassen.

Wenn mehr als ein Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen Oder eine Unterbrechung verlangen, muss der HKR, den Kampf unterbrechen.

### **Artikel 2**

Nur der HKR beginnt und beendet den Kampfablauf.

Unabhängig vom Zeichen des HKR endet die Wertungszeit mit dem Ablauf der offiziellen Kampfzeit und dem gleichzeitigen Signal der Zeitnehmer.

Eine Wertung kann nicht nach dem Kampfabbruch durch den HKR, gleichgültig in welcher Situation, erfolgen. Wenn eine Technik mit dem Zeichen des HKR erfolgt, entscheiden die Kampfrichter gemeinsam, ob diese Technik noch zu werten ist.

### **Artikel 3**

Tritt einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche, wird der Kampf bis zum Abbruch durch den HKR weitergeführt. Ob einer der Kämpfer dabei eine Wertung erzielen konnte, entscheiden die Kampfrichter gemeinsam nach der Turnierordnung.

### **Artikel 4**

Die Aufgaben des Kampfleiters bzw. Kampfspektors beinhalten sowohl die Aufsicht über Kampfgericht und Wettkämpfer als auch über Zeitnehmer und Listenführung.

### **Artikel 5**

Wenn ein Kampfrichter offensichtlich ungeeignet ist, wird er nach Beratung zwischen Kampfleiter bzw. Kampfspektor und Hauptkampfrichter oder Wettkampfleitung ersetzt. Dabei darf die Ausgewogenheit des Kampfgerichts nicht beeinträchtigt werden.

### **Artikel 6**

Beginnt der Kampf durch unübersichtliche Aktionen (fassen des Gegners oder Inaktivität beider Kämpfer) gefährlich zu werden, trennt der HKR die Kämpfenden, unterbricht den Kampfablauf und ermahnt die Wettkämpfer zu karategerechtem Verhalten.

### **Artikel 7**

Der HKR sowie der Speigel- oder die Seitenkampfrichter haben sich in ihren Zeichen und Entscheidungen an die vorgeschriebene Wettkampfordnung und die festgelegten Gesten zu halten.

### **Artikel 8**

Einspruch gegen Entscheidungen

Der Protest gegen Entscheidungen des Kampfgerichts kann niemals durch den Kämpfer selbst erfolgen. Er soll durch den Betreuer vorgebracht werden.

Der Protest ist gegenüber dem Kampfleiter bzw. Kampfspektor oder der Wettkampfleitung unmittelbar nach der Entscheidung in sachlicher Form vorzubringen.

Besteht der Betreuer auf seinem Einspruch, so muss mit Kampfleiter bzw. Kampfspektor und allen Kampfrichtern eine Lösung gefunden werden.

# **Nordrheinwestfälischer Budo-Sport-Verband-Seibukan**

## **Artikel 9**

Der Kampfleiter bzw. Kampfsinspektor führt in jedem Wettkampf die Aufsicht. Er überprüft Kampfablauf, Entscheidungen und Einhalten der Wettkampfbregeln. Er ist jederzeit berechtigt, von sich aus bzw. vom HKR den Abbruch des Kampfes zu verlangen und seinen Einspruch durch alle Kampfrichter prüfen zu lassen. Er hört die Proteste der Mannschaftsführer oder anderer Kampfrichter und kann Überprüfung von Entscheidungen verlangen.

## **Artikel 10**

Wird eine Situation durch diese Regeln nicht erfasst oder, bestehen Zweifel über die Anwendbarkeit dieser Regeln, haben die Kampfrichter und der Kampfleiter bzw. Kampfsinspektor gemeinsam eine Lösung zu finden.

## **Artikel 11**

Die Kampfrichter müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- a) Sie müssen unabhängig und gerecht urteilen.
- b) Sie müssen den Kampfverlauf sorgfältig beobachten.
- c) Sie sollen in würdiger Form ihren Aufgaben nachkommen.
- d) Sie dürfen während des Kampfes mit niemandem außerhalb des Kampfgerichts sprechen.
- e) Sie müssen alle Wettkampfbregeln und ihre Auslegung kennen und die Gestiken der Kampfrichter beherrschen.
- f) Sie sollen sich bewusst sein, dass durch ihr Verhalten und ihre Entscheidungen der Kämpfer und der Kampfablauf wesentlich beeinflusst werden.

Das Kampfgericht muss ein Team sein. Nach außen eine Einheit. Keine negativen Anmerkungen über Kollegen.

## **Artikel 12**

Bei einer Verletzung hat der HKR den Kampf sofort abubrechen. Er muss dafür sorgen, dass der Verletzte schnellstens versorgt wird. Der Behandlungszeitraum soll etwa 3 Minuten nicht überschreiten. Sieht er oder der Wettkampfarzt keine Möglichkeit, den Kampf fortzuführen, bricht er den Kampf - unabhängig von der Entscheidung des Kämpfers - ab und berät mit den Kampfrichtern über die Entscheidung. Die letzte Entscheidung über eine Weiterführung des Kampfes fällt der Wettkampfarzt.

## **Artikel 13**

Eine Wettkampfveranstaltung darf ohne die Anwesenheit eines Arztes oder Rettungssanitäters nicht eröffnet werden. Die Verantwortung für die Einhaltung dieser Bestimmung trägt der Verantwortliche der Wettkampfleitung

## **Artikel 14**

Nur der Vorstand des Nordrheinwestfälischen Budo-Sport-Verbands Seibukan ist berechtigt die Verfahrensordnung, die Wettkampfbordnungen (Kata, Kumite, Semikontakt) und festgelegten Regeln in Satz und Schrift zu ändern.