

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

### Zeitplan:

- Treffen Helfer: 08:20 Uhr
- Beginn Aufbau: 08:30 Uhr
- Einweisung Tischb.: 08:45 Uhr
- Einlass: 09:00 Uhr
- KR-Besprechung: 09:30 Uhr (inkl. Betreuer der Dojos)
- Wettkampfbeginn: 10:00 Uhr

### Ablauf:

#### Begrüßung:

- Alle Teilnehmer + KR stellen sich auf – Begrüßung durch Ausrichter + Angrüßen (Shomen-ni-rei)

#### Wettkampfgruppen:

- Aufruf aller Starter der Gruppe einer Kampffläche
- überprüfen der Anwesenheit und sortieren nach Rot und Weiß – Rot und Weiß treten an Kampffläche jeweils auf der Seite Rot und Weiß einander gegenüber an
- Angrüßen mit den KR (Shomen-ni-rei & Otaga-ni-rei & HKR tritt vor und Grüßt zu den Seiten-KR an)
- Kämpfe (HKR möglichst nach ca. 3 - 5 Kämpfen wechseln)
- Nach dem Ende der Kämpfe Aufstellung aller Starter der Gruppe sortiert nach Rot und Weiß (wie am Start)
- Bekanntgabe der Ergebnisse
- Abgrüßen mit den KR (Otaga-ni-rei & Shomen-ni-rei & HKR tritt vor und Grüßt zu den Seiten-KR an)
- ... wdh. bis alle Gruppen durch sind
- Nach der Siegerehrung: alle Teilnehmer + KR stellen sich auf – Verabschiedung durch Ausrichter + Abgrüßen (Shomen-ni-rei)

### Zeitplan:

- Wird vor Ort bekannt gegeben – siehe extra Plan
- Siegerehrung zwischendurch vermutlich gegen Mittag

### Kleiderordnung Kampfrichter:

- Graue Hose
- Weißes Hemd
- Blaues Jacket
- Weinrote Krawatte (wenn vorhanden)
- Barfuß oder Zoris
- Keine Uhren/Schmuck/Handys auf der Kampffläche

### Verhalten Kampfrichter:

- Vorbildliches Verhalten (z.B. Etikette, Kleiderordnung)
- Ordentliche aufrechte Körperhaltung
- Die KR entscheiden unabhängig und unparteilich
- Die KR können ihre Entscheidung begründen
- Sichere und unverzügliche Anzeige von Wertungen
- Nutzen der Pfeiffe zur akustischen Unterstützung der Wertungsanzeige

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

### Kihon:

- Flaggensystem Doppel KO
- Aus Yoi in Gedan-Barai Kamae
- 5x vorwärts gehen in ZK mit Oi-Zuki-Jodan auf Zählen des HKR - Mawate (nicht in Bewertung)
- 5x vorwärts gehen in ZK mit Age-Uke auf Zählen des HKR - Mawate (nicht in Bewertung)
- 5x vorwärts gehen in ZK mit Oi-Zuki-Chudan auf Zählen des HKR - Mawate (nicht in Bewertung)
- 5x vorwärts gehen in ZK mit Gedan-Barai auf Zählen des HKR - Mawate (nicht in Bewertung)
- Yame – Kämpfer in Yoi
- KR-Entscheid durch Flagge
- Bei Unentschieden noch 5x vorwärts gehen in ZK mit Mae-Geri
- KR-Entscheid durch Flagge (Unentschieden nicht mehr zulässig)

### Kata:

- Flaggensystem (parallel) Doppel KO bis ins Finale
- Vorrunde:
  - HKR lost Kata aus (max. letzte Prüfungskata der niedrigsten Graduierung)
  - Im Dan-Bereich 1. Runde Heian-Bereich, 2. Runde Sentei-Kata, 3. Runde Sentei-Kata
- Finalrunde sowie Kampf um Platz 3:
  - freie Kata-Wahl (nacheinander)
- Falsche Kata bedeutet 0,0 Punkte – genau wie Abbruch während der Kata = Disqualifizierung
- Bei Abbruch beider Starter Wiederholung der Kata ohne Berücksichtigung der ersten Kata möglich

### Kata-Team:

- Flaggensystem Doppel KO
- Finalrunde Flaggensystem
- Team wählt Kata frei aus (Wiederholung möglich, ab Blaugurt A-B-A)

### Kihon-Ippon-Kumite:

- Flaggensystem Doppel KO
- Angriffe: Jodan-Oi-Zuki, Chudan-Oi-Zuki, (Mae-Geri ab Gelbgurt)
- Block und Konter frei – ab Gelbgurt muss 1 Konter als Keri-Waza ausgeführt werden
  - Wird Keri-Waza vergessen, wird der letzte Konter nicht gewertet und mit Chui bestraft
- Jeder Angriff wird bewertet
  - Trifft der Angriff erhält der Angreifer Waza-ari – der Konter wird nicht gewertet
  - Der Angriff wird nicht gewertet, wenn er nicht im Ziel war (Block, ausgewichen, Distanz)
  - Wird kein wirksamer Block ausgeführt, wird der Konter nicht gewertet
  - Bewertungskriterien für Angriff und Konter entsprechend Freikampf
  - Kein Kiai = keine Wertung
- Bei Punktegleichstand – KR-Entscheidung bevorzugt (Hikiwake soll Ausnahme sein → Mae-Geri oder Yoko-Geri zur Entscheidung – kein 2. Hikiwake möglich)
- Kein Kontakt beim Konter zulässig

### Jiyu-Ippon-Kumite: (nicht ausgeschrieben)

- Flaggensystem Doppel KO
- Angriffe: Angreifer wählt selbst drei Angriffe aus Kizami-Zuki, Jodan-Oi-Zuki, Chudan-Oi-Zuki, Mae-Geri oder Mawashi-Geri
- Block und Konter frei – 1 Konter muss als Keri-Waza ausgeführt werden

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

- Wird Keri-Waza vergessen, wird der letzte Konter nicht gewertet und mit Chui bestraft
- Jeder Angriff wird bewertet
  - Trifft der Angriff erhält der Angreifer Waza-ari – der Konter wird nicht gewertet
  - Wird kein wirksamer Block ausgeführt, wird der Konter nicht gewertet
  - Bewertungskriterien für Angriff und Konter entsprechend Freikampf
  - Kein Kiai = keine Wertung
- Bei Punktegleichstand – KR-Entscheidung bevorzugt (Hikiwake soll Ausnahme sein → dann jeweils eine Technik nach Wahl des Angreifers wiederholen → Entscheidung – kein 2. Hikiwake möglich)
- Kein Kontakt beim Konter zulässig

## Kihon-Ippon-Kumite-Team: (nicht ausgeschrieben)

- Mixed-Teams (3 Kämpfer – m/w/m)
- Regeln analog zu Einzelstarts

## Freikampf: (bei genügend Anmeldungen auf freiwilliger Basis)

- Shobu-Ippon
- Doppel KO
- Wertungen Waza-ari, Ippon (2x Waza-ari = Ippon)
- Kampfzeit 2 min
- Bei Unentschieden Verlängerung um 2 min (neuer Kampf – beginnt ohne Wertungen und Strafen)
- Strafen in 3 Kategorien zu je 3 Stufen:
  - Regelverstoß (Keikoku, Hansoku-Chui, Hansoku-Make)
  - Verlassen der Kampffläche (Jogai, Jogai-Chui, Jogai-Hansoku)
  - Aufgabe des Selbstschutzes (Mubobi, Mubobi-Chui, Mubobi-Hansoku)
- Beim Freikampf ist ein Betreuer an Kampffläche vorgeschrieben
- Mundschutz und Faustschutz, Brustschutz (für Frauen) und Tiefschutz verpflichtend
- Das Tragen von Faustschützern ist Pflicht, es dürfen nur Faustschützer verwendet werden, die der DJKB zulässt.

## Freikampf Team: (nicht ausgeschrieben)

- Shobu-Ippon
- Doppel KO
- Mixed-Teams (3 Kämpfer – m/w/m)
- Wertungen Waza-ari, Ippon (2x Waza-ari = Ippon)
- Kampfzeit 2 min
- Bei Unentschieden keine Verlängerung
- Entscheidend sind Anzahl der Siege – danach Anzahl Ippons – danach Anzahl Waza-aris

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

### Kriterien zur Ippon Wertung

Wenn eine exakte, kraftvolle, karatemäßig ausgeführte Technik (Keri, Tsuki, Uchi) ausgeführt auf eine Zielregion, die nachfolgenden Bedingungen erfüllt:

- Saubere, korrekte Technik
- Gute Haltung und Balance
- Kime und Zanshin
- Richtiges Timing
- Korrekte Distanz

Techniken, die folgenden Situationsbedingungen erfüllen, sollen als Ippon gewertet werden, auch wenn sie die unter 5.2 genannten Kriterien nicht in allen Punkten erfüllen:

- a) Ein Angriff, genau in dem Augenblick, wenn der Gegner eine Bewegung auf den Angreifer zu macht (Deai)
- b) ein Angriff genau in dem Augenblick, wenn der Gegner vom Angreifer aus dem Gleichgewicht gebracht wurde (z.B. nach Ashi-Barai)
- c) eine Kombination von erfolgreichen und effektiven Techniken (Ren-Tsuki/Keri Waza)
- d) ein Angriff, wenn der Gegner seinen Kampfgeist verloren hat und dem Angreifer den Rücken zukehrt
- e) ein Angriff auf eine ungeschützte Stelle ohne Reaktion des Gegners

### Kriterien zur Kampfentscheidung

- 1) ob es Waza-ari gegeben hat
- 2) ob es Verwarnungen (Hansoku Chui) gegeben hat
- 3) ob es Jogai gegeben hat
- 4) ob es Mubobi gegeben hat
- 5) der Grad von Kampf- und Offensivgeist
- 6) die Anzahl der Angriffe und die kämpferische Haltung

### Regelwidrigkeiten

Die folgenden Handlungen und Techniken sind verboten und werden bestraft:

- Angriffe gegen die Geschlechtsteile und mit der offenen Hand ins Gesicht, Berühren der Kehle
- direkte Angriffe gegen das Schienbein oder die Fußbrücke (Rist)
- direkte Angriffe gegen das Knie-, Hüft- o. Schultergelenk und Wirbelsäule
- Stöße mit dem Kopf, dem Knie oder der Schulter
- gefährliche Würfe
- unnötiges Greifen oder Festhalten des Gegners
- wiederholtes in den Clinch gehen
- Vortäuschen einer Verletzung
- unsportliches Verhalten, Provokationen, unnötiges Sprechen, Verstoß gegen die Etikette
- Techniken oder unkaratemäßige Bewegungen ohne Kontrolle, die den Gegner gefährden oder verletzen

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

### Strafen, Verwarnungen, Disqualifikation

- Ermahnung / Keikoku
- Verwarnung / Hansoku Chui
- Disqualifikation / Hansoku Make

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

- wenn ein Kämpfer oder sein Begleitpersonal (Mannschaftskameraden, Trainer, Betreuer) die Anweisungen des HKR nicht sofort befolgen.
- wenn ein Kämpfer durch seine Unbeherrschtheit oder fehlende Karatetechnik und mangelnde Kontrolle eine Gefahr für seinen Gegner darstellt.
- wenn der Kämpfer durch eigene Schuld seinen Gegner verletzt, so dass dieser in der Weiterführung des Kampfes beeinträchtigt ist, erfolgt "Hansoku Chui" Strafe. Ist die Beeinträchtigung erheblich oder ist der Verletzte an der Weiterführung des Kampfes gehindert, erfolgt die Disqualifikation (Hansoku Make).

### 3 Kategorien von Strafen

Regelwidrigkeiten allgemein (z.B. zu harter Kontakt)	Verlassen der Kampffläche	Vernachlässigung der eigenen Verteidigung
Ermahnung / Keikoku	Jogai-Keikoku	Mubobi-Keikoku
Hansoku Chui	Jogai-Chui	Mubobi-Chui
Hansoku Make	Jogai-Hansoku	Mubobi-Hansoku

### Regeln für das Kihon-Ippon & Jiyu-Ippon Kumite

Erfolgt der Angriff mittels einer Fausttechnik, hält der Angreifer seine Tsuki-Technik solange gestreckt, bis der Verteidiger gekontert hat. Unvollständige und unkorrekt ausgeführte Angriffe müssen wiederholt werden, der Angreifer wird ermahnt und ggf. bestraft.

Fußangriffe werden mit dem hinteren Bein ausgeführt und nach vorne in den Stand abgesetzt.

Die folgenden Handlungen sind im Kihon-Ippon & im Jiyu-Ippon Kumite verboten und werden bestraft.

- Das Antäuschen oder Fintieren einer Technik.
- Das gezielte Über- oder Unterschreiten der für die Technik passenden Angriffsdistanz, so dass dem Verteidiger ein korrektes Blocken und Kontern unmöglich gemacht wird, ist verboten.
- Haltetechniken, Würfe, Fegetechniken sind für Angreifer u. Verteidiger verboten.
- Angriffe u. Gegenangriffe sind vor Kopf und Körper zu stoppen (Sun dome)!
- Direktes Eintauchen (Deai) in den Angriff ist verboten.
- Der Angreifer darf die Kontertechnik weder blockieren noch vor ihr ausweichen oder abdrehen. Er muss dem Verteidiger stets die Möglichkeit zum Konter lassen.
- Versucht der Verteidiger sich dem Angriff zu entziehen und verläßt die Kampffläche, wird Jogai Keikoku angemahnt und bei erneutem Vorkommen Jogai Chui, dann Jogai Hansoku.
- Verboten sind weiterhin alle Regelwidrigkeiten, die in der Turnierordnung Kumite genannt sind.
- Zeigt ein Verteidiger auf einen Angriff hin keine Reaktion und vernachlässigt den eigenen Schutz, kann auf Mubobi-Keikoku, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku entschieden werden.

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

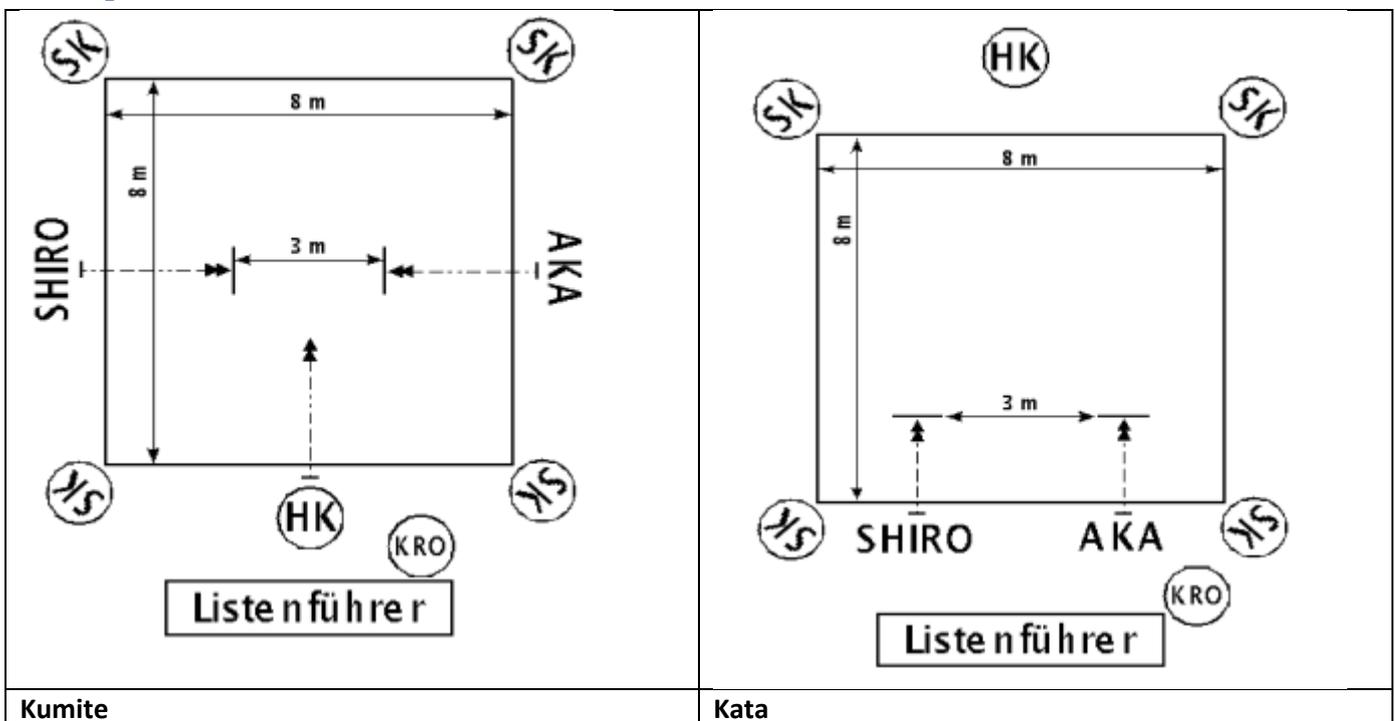
## Kampfrichtereinweisung

- Macht ein Kämpfer keine Fußtechnik als Gegenangriff, dann wird sein letzter Konter nicht gewertet und er wird mit Hansoku Chui bestraft.

## Wertungskriterien im Kihon-Ippon & Jiyu-Ippon Kumite

- Erzielt der Angreifer durch seinen Angriff eine Wertung, dann darf die Kontertechnik nicht gewertet werden.
- Weicht der Verteidiger einem Angriff nur aus, ohne Blocktechnik, kann sein Konter nicht gewertet werden.
- Block und Konter müssen unmittelbar, effektiv und in korrekter Distanz zum jeweiligen Zielgebiet erfolgen.

## Kampfflächen



# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

### Lexikon der Wettkampf-Kommandos und -Begriffe

ai uchi	gleichzeitiger Angriff
aka	rot
aka (shiro) kara hajime	"Die rote (weiße) Seite beginnt! " (Kihon/Jiyu Ippon Kumite)
aka (shiro) no kachi	Sieg für Rot (Weiß)
aka (shiro) no kiken niyori	Aufgabe des Kampfes durch Rot (Weiß)
ato shibaraku	Ansage 30 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit
awazete ippon	"Ergibt einen ganzen Punkt!"
bunkai	Anwendung der Kata
chui	Verwarnung
deai	direktes Kontern eines Angriffs
enbusen	Schrittlinie der Kata
enchosen	Verlängerung, die erste positive Wertung siegt (sudden death)
hajime	"Fangt an !"
hansoku	Regelverstoß
hansoku chui	Verwarnung wegen Regelverstoß
hansoku make	Niederlage wegen Regelverstoß
hantei(-toremas)	Urteil - Aufforderung an die Seitenrichter zur Anzeige der Wertung
hayai	Anzeige, daß ein Angriff zuerst im Ziel war
hikiwake	unentschieden
ippon	ein ganzer Punkt
jogai	außerhalb der Kampffläche
kachi	Sieg
Keikoku	Ermahnung
keri	Fußtechnik
kiken	Aufgabe
maai	falsche Distanz
make	Niederlage
mienai	Die Aktion/Technik ist nicht gesehen worden.
moto no ichi	Aufforderung, an die Startlinien zurück zu gehen
mobobi	Vernachlässigung der eigenen Sicherheit
nakae	"Gehe zur Mitte !" (von außerhalb der Kampffläche)
nukete-masu	der Angriff verfehlte das Ziel
otagai ni rei	Gruß der Kämpfer untereinander
sai shiai	Verlängerung
sentei kata	ausgewählte Kata (mittlere Katagruppe)
shikkaku	Disqualifikation, Ausschluß vom Wettkampf
shinpan ni rei	Gruß zu den Kampfrichtern
shiro	weiß
shobu ippon	Sieg/Niederlage durch einen Punkt
shomen ni rei	Gruß zum Publikum
(fukushin) shugo	Besprechung der Kampfrichter
soremade	"Das ist Alles!" (Ende der Kampfzeit)
tokui kata	Spezialkata
torimasen	keine Wertung
tsukete	"Macht weiter!"
ukete-masu	der Angriff war geblockt
waza ari	ein halber Punkt
yame	"Halt!"

# Fight4Fun Freundschaftsturnier am 26.10.2024 in Bannewitz

## Kampfrichtereinweisung

---

### Entscheidungsmöglichkeiten beim Hantei

S-S-S-S	shiro no kachi
S-S-S-H	shiro no kachi
S-S-S-A	shiro no kachi
S-S-H-H	shiro no kachi oder hikiwake
S-S-H-A	shiro no kachi oder hikiwake
S-S-A-A	shiro no kachi oder hikiwake oder aka no kachi
S-H-H-H	hikiwake
S-H-H-A	hikiwake
S-H-A-A	aka no kachi oder hikiwake
S-A-A-A	aka no kachi
A-H-H-H	hikiwake
A-A-S-S	aka no kachi oder hikiwake oder shiro no kachi
A-A-A-H	aka no kachi
A-A-A-A	aka no kachi

### Rückfragen an:

Marco Herrmann  
0176/21254486  
marco@shotokan-freital.de