

WETTKAMPF REGLEMENT KLICKER

INHALT

1. GRUNDSÄTZLICHES.....	2
2. KAMPFGERICHT.....	2
3 AUSRÜSTUNG.....	2
4. KAMPFDAUER.....	3
5. VORGEHENSWEISE DER BEWERTUNG.....	3
6. WERTUNG.....	3
7. VERBOTENE TECHNIKEN.....	4
8. STRAFEN.....	5

1. GRUNDSÄTZLICHES

- Jeder teilnehmende Karateka muss ein sauberes, weisses Karategi tragen.
- Das Tragen von Schmuck etc. ist nicht erlaubt.
- Die bereitgelegten Obi's sind zur farblichen Unterscheidung vor Kampfbeginn anzulegen und nach Kampfbeginn unverzüglich abzulegen.

2. KAMPFGERICHT

Für jede Kampffläche werden benötigt:

- Ein Oberrichter
- Ein Hauptkampfrichter
- Ein Spiegelrichter
- Zeitnehmer
- Ansager

2.1 Der Oberrichter, der Hauptkampfrichter und der Spiegelrichter haben für die Entscheidung eines Kampfes jeweils eine gleichberechtigte Stimme.

2.2 Der Oberrichter notiert sich Ippon und Strafen. Er kommandiert auch das Anzeigen der Schiedsrichterwertung. Strafen werden vor dem Anfordern der Schiedsrichterwertung nochmals aufgezählt.

2.3 Der Hauptkampfrichter leitet den Kampf.

2.4 Hauptkampf- und Spiegelrichter haben sich immer gegenüber zu stehen. Sollen aber ihr Hälfte der Kampffläche nicht verlassen.

2.5 Nach Möglichkeit sollte vermieden werden, dass ein Schiedsrichter über einen Wettkämpfer aus dem gleichen Dojo richtet.

2.6 Die Schiedsrichter können in offizieller Kleidung des jeweiligen Verbandes erscheinen. Es sind keine Jeanshosen erlaubt.

3. AUSRÜSTUNG

Folgende Schutzausrüstungen sind obligatorisch:

- Handschützer / Handschuhe (keine Box- oder Sandsackhandschuhe)
- Schienbein- und Fussristschoner (Fussrist muss bedeckt sein, keine Schuhe)
- Brustschutz für Frauen
- Tiefschutz für männliche Teilnehmer ab 16 Jahren

Folgende Schutzausrüstungen sind freiwillig / optional:

- Mundschutz
- Kopfschutz

4. KAMPFDAUER

4.1 Jeder Kampf geht über eine Runde von zwei Minuten. Im Falle eines Unentschieden erfolgt eine Verlängerung um eine Minute. Am Ende der Verlängerung müssen die Wettkampfrichter eine Entscheidung treffen.

4.2 Der Kampf beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Signal zum Starten gibt und stoppt sobald er „Yame“ ruft. Die Zeit wird nur auf ein ausdrückliches Handzeichen des Hauptkampfrichters unterbrochen.

4.3 Bei Anbruch der letzten 30 Sekunden hat ein deutlich hörbares, akustisches Signal (z.B. Gong) zu ertönen. Den Ablauf der Kampfzeit zeigen 2 Signale an. Gleichzeitig wird ein Bohnensack oder ein ähnliches Objekt in die Kampffläche geworfen.

4.4 Eine Technik, welche zeitgleich mit dem Ende eines Kampfes ausgeführt wird, wird als gültig betrachtet. Ein Angriff, nach dem Signal des Kampfendes ausgeführt, wird nicht gewertet und kann mit einer Strafe geahndet werden.

5. VORGEHENSWEISE DER BEWERTUNG

5.1 Die Wettkampfrichter (Oberrichter, Hauptkampf- und Spiegelrichter) vergeben Punkte mit Hilfe von Clickeruhren, die eindeutig mit rot (aka) und weiss (shiro) markiert sind. Hauptkampf- und Spiegelrichter zeigen zudem die Punkte mit deutlichen Handzeichen auf den punktenden Kämpfer an.

5.2 Nach Beendigung des Kampfes zählt der Oberrichter allfällige Strafen der Kämpfer nochmals auf. Der Oberrichter ruft den Hauptkampf- und Spiegelrichter mit „HANTEI O TORIMASU“ und „HANTEI“ zur Abgabe Ihrer Entscheidung. Beim Pfiff nach dem letzten „HANTEI“ zeigen die Wettkampfrichter auf den Kämpfer mit der höheren Punktzahl auf der Clickeruhr. Dabei schauen die Wettkampfrichter auf den Boden, damit sie sich nicht durch die Entscheidung der Andern beeinflussen lassen können. Bei einem Unentschieden werden die Arme vor dem Körper verschränkt nach unten gehalten.

5.3 Der Hauptkampfrichter verkündet gemäss des Urteils der Kampfrichter entweder einen Sieg oder ein Unentschieden. Ein Sieg kann nur anerkannt werden, wenn mindestens zwei der Kampfrichter gleich bewertet haben.

5.4 Es ist möglich, dass der erste Kampfrichter für „rot“, der zweite für „weiss“ und der dritte für ein Unentschieden stimmt. IN diesem Fall muss der Hauptkampfrichter ein Unentschieden verkünden und eine Verlängerungsrunde ankündigen.

5.5 Ein Kampf, der nach der ersten Runde unentschieden ist, wird nur einmal um eine Minute verlängert.

5.6 Erzielen beide Kämpfer in der Verlängerung gleich viele Punkte, entscheidet die tiefere Anzahl der Verwarnungen den Kampf und dieser Kämpfer gewinnt. Sollte auch hier ein Gleichstand sein, müssen die Kampfrichter basierend auf ihrer subjektiven Wahrnehmung entscheiden, welcher Kämpfer mehr Kampfgeist und technisches Können bewiesen hat.

6. WERTUNG

6.1 Ein Kämpfer kann entweder durch Punkte oder durch Beschluss bei Punktegleichstand gewinnen.

6.2 Zwei Punkt (Ippon) werden für einen kontrollierten, nicht geblockten Kick ohne Kontakt an den Kopf vergeben. Der Kampf wird gestoppt ohne die Zeit anzuhalten und die Punkte werden vergeben. Falls ein Kampfrichter die Technik nicht gesehen hat, muss er dies durch Kreuzen seiner Hände vor den Augen anzeigen. Zwei Punkte können nur vergeben werden, wenn mindestens zwei Kampfrichter zustimmen, dass es ein Ippon gewesen ist. Spiegelrichter und Oberkampfrichter zeigen die Technik mit einem Pfiff ihrer Schiedsrichterpeife an.

6.3 Ein Punkt wird für jede kontrollierte und gültige Schlagtechnik zum Körper vergeben. Es dürfen höchstens drei Schlagtechniken nacheinander ausgeführt werden. Danach muss der Kämpfer eine Pause machen oder einen Kick ausführen. Wenn ein Kämpfer mehr als drei Schlagtechniken ohne Pause ausführt, punktet die Schlagtechniken nach dem dritten Schlag nicht.

6.4 Jede Technik, für welche ein Punkt vergeben werden kann, muss vom Kämpfer in guter Form und Balance ausgeführt werden. Punkte werden vergeben, wenn eine Technik nach den folgenden Kriterien auf eine erlaubte Körperregion durchgeführt wird:

- a. Gute Form / Technik
- b. Die Technik muss in einen erlaubten Zielbereich treffen
- c. Konsequente Anwendung (Kraft und Geschwindigkeit)
- d. Gutes Timing und Konzentration
- e. Richtiger Abstand
- f. Kontrollierte Technik

6.5 „Kontrollierte Technik“ ist wie folgt definiert und bezieht sich auf ALLE Hand- und Fusstechniken

- I. Kinder und Jugendliche bis 16 Jahre
- II. Jugendliche (17 bis 20 Jahre)
- III. Erwachsene (über 20 Jahre)

kein Kontakt, Abstand maximal eine Handbreite
leichter Kontakt / Technik ohne Niederschlag berührt den Körper des Gegners und wird sauber zurückgezogen
Leichter Kontakt / Technik ohne Niederschlag berührt den Körper des Gegners und wird sauber zurückgezogen.

6.6 Die erlaubten Zielbereiche für Schläge sind:

- a. Brust
- b. Bauch
- c. Rippen

6.7 Die erlaubten Zielbereiche für Kicks sind:

- a. Kopf
- b. Brust
- c. Bauch
- d. Rippen
- e. Oberschenkel (in- und outside)

7. VERBOTENE TECHNIKEN

7.1 Die im Folgenden beschriebenen Umstände können zu einer Disqualifikation führen. Dabei liegt die Entscheidung einer Disqualifikation allein beim Hauptkampfrichter des Kampfes. Der disqualifizierte Kämpfer kann sich durch seinen Coach an den Oberrichter wenden, welcher sich wiederum an den Turnierverantwortlichen wendet. Dieser entscheidet definitiv nach Rücksprache mit den Kampfrichtern, ob die Disqualifikation aufgehoben wird oder nicht. Die Entscheidung des Wettkampfrichters ist endgültig.

7.2 Folgende Techniken sind verboten und werden je nach Schwere des Vergehens bestraft:

- Angriffe auf Kopf, Gesicht Hals oder Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes
- Tritte in die Leistengegend
- Kopfstösse
- Axe-Kicks (Oroshi Kakato-Geri)
- Kicks direkt ins Gesicht
- Tritte ins Kniegelenk und Unterschenkel
- Schläge und Kicks in den Rücken
- Sämtliche durchgezogenen Kicks sind verboten! Sie können auch ohne Körperkontakt bestraft werden!
- Ellenbogenschläge
- Werfen und Fegen
- Schlagen und Treten eines Gegners, welcher am Boden liegt.
- Halten und Greifen des Gegners
- Jede Technik, die den Gegner eindeutig schmerzt, wird als ungerechtfertigt angesehen und bestraft.

7.3 Folgendes Verhalten ist verboten und wird nach seiner Schwere bestraft:

- Sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzen
- Häufiges Verlassen der Kampffläche (3x Verlassen = Chui Ichi)
- Absichtlich Zeit verschwenden
- Unhöfliches Verhalten
- Anhaltend schlechtes oder gewalttätiges Benehmen
- Haare reissen, Beissen, Kratzen, etc.
- Der Coach eines Kämpfers darf nicht durch Wort oder Tat den reibungslosen Ablauf des Kampfes unterbrechen. Für den Fall, dass der Coach gegen diese Regel verstösst, wird sein Kämpfer bestraft.
- Teilnehmer, welche zu spät zum Kampf kommen oder nicht erscheinen, verlieren den Kampf automatisch. Bevor der anwesende Kämpfer zum Gewinner erklärt wird, wird der fehlende Kämpfer maximal dreimal ausgerufen. Es ist die Aufgabe des Coachs, den Wettkampfrichter zu informieren, wenn ein Kämpfer temporär verhindert ist oder nicht zum Kampf erscheinen kann. In diesem Fall trifft der Wettkampfrichter die Entscheidung, ob der Kämpfer mit einer Niederlage bestraft wird, nachdem er sich die Erklärungen des Coachs angehört hat.

8. VERWANRNUNGEN 7 STRAFEN

8.1 Die Reihenfolge der Verwarnungen / Strafen ist wie folgt

Chukoku	private Verwarnung
Chui ichi	1. Offizielle Verwarnung
Chui ni, Genten ichi	1. Strafe, Gegner wird 1 Punkt zugesprochen
Chui ichi	2. Offizielle Verwarnung
Chui ni, Genten ni	2. Strafe, Hansoku-Make (Disqualifikation durch Foul)