

ZUSAMMENFASSUNG REGELWERK KUMITE UND KATA 2026

Uwe Portugall, DKV

1) KLEIDUNGSORDNUNG:

- Zahnschutz, Faustschutz, Fußschutz, Schienbeinschoner, Körperschutz für Männer sowie Körperschutz mit integriertem Brustschutz für Frauen und Tiefschutz für Männer sind Pflicht (DKV und WKF).
- Die Ärmel der Jacke müssen die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken und dürfen nicht über das Handgelenk reichen. Die Hosen müssen zwei Drittel des Schienbeins bedecken und dürfen bis zum Knöchel reichen. Ärmel und Hosenbeine dürfen nicht hochgerollt werden! Die Jacke muss so lang sein, dass sie die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt **und darf keinen „Spoiler/Entenschwanz“ haben, sowie am Oberkörper nicht aufgeplustert sein.**
- Die Bänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Kampfes geschlossen sein.
- Gürtel dürfen nicht bestickt sein und nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- Brillen sind im Kumite verboten / **Sportbrillen sind bei Kata erlaubt (WKF und DKV)!** Wettkämpfer dürfen zwei Haargummis in einem Zopf tragen.
- Wettkämpfer dürfen aus religiösen Gründen ein schwarzes von der WKF zugelassenes Kopftuch tragen, das die Haare, aber nicht den Halsbereich bedeckt.
- **Wettkämpfer U14 müssen einen WKF geprüften Helm und äußereren Körperschutz tragen (WKF und DKV).**
- Erscheint ein Wettkämpfer unangemessen gekleidet an der Tatami, hat er zwei Minuten Zeit (Kata: eine Minute), der Beanstandung nachzukommen. Es besteht die Möglichkeit, dass der Coach nach dem Turnier für 6 Monate seine Lizenz verliert, außer wenn der Wettkämpfer vorher von einem Offiziellen kontrolliert wurde (WKF).

2) BEWERTUNG:

- Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Kämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht hat, bei Kampfende die höhere Punktzahl hat, durch den Vorteil der ersten alleinigen Wertung (SENSHU) oder indem eine Entscheidung gegen den Gegner durch Hantei, Hansoku, Shikkaku oder Kiken fällt.
- Endet ein Team- oder Einzelkampf im Round Robin mit 9:0 oder 10:0, gehen alle Punkte in die Wertung ein!
- Endet irgendein Kampf mit Punktegleichstand, aber ein Wettkämpfer hat den Vorteil der ersten alleinigen Wertung (SENSHU) erhalten, so wird dieser zum Sieger erklärt.
- Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand ohne SSENSHU wird der Gewinner in folgender Reihenfolge ermittelt: 1. Höhere Anzahl Ippon 2. Höhere Anzahl Wazaari 3. Hantei (Nur die Judges entscheiden/Der Referee erklärt einen Sportler zum Sieger und hebt damit auch ein mögliches 2:2 auf).
- Die Entscheidung wird auf Grund folgender Kriterien gefällt: Taktische und technische Überlegenheit.
- Hikiwake gibt es nur im regulären Teamkampf oder im Einzelkampf im Round Robin.

Wertungen:

Eine Wertung wird erteilt, wenn die Technik entsprechend der folgenden Kriterien in eine der Zielregionen, Körper oberhalb des Beckens bis einschließlich des Schlüsselbeins aber ohne die Schultern (Chudan) sowie die Region oberhalb des Schlüsselbeins (Jodan) ausgeführt wird.

1. Gute Form (eine gut ausgeführte Technik, effektiv innerhalb traditioneller Karatebegriffe)
2. Korrekte Haltung (keine böswillige Haltung, Konzentration ohne schlechte Absichten)
3. Kraftvolle Ausführung (Kraft und Geschwindigkeit der Technik)
4. **Wachsamkeit** (**Kein Abdrehen oder Hinfallen nach Abschluss der Technik** Bitte beachten!)
5. Gutes Timing (Ausführung der Technik so wählen, dass sie möglichst effektiv ist)
6. Korrekte Distanz (Distanz so wählen, dass die Technik den größten Nutzen hat)

- ❖ **Yuko** (1 Punkt) wird gewertet für Chudan- oder Jodan-Fauststöße und für Uchi-Techniken
- ❖ **Wazaari** (2 Punkte) wird gewertet für Chudan-Fußtechniken
- ❖ **Ippon** (3 Punkte) wird gewertet für Jodan-Fußtechniken und eine **Handtechnik**, am geworfenen, gefegten oder selbst gefallenen Gegner (der mit einem anderen Körperteil als die Füße Kontakt zur Matte hat).
(Ausnahme: Der Sportler macht einen Angriff und ein Knie befindet sich dabei am Boden)

3) VERBOTENES VERHALTEN

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt ohne Rücksicht auf die Zielregion, Techniken mit Kontakt zur Kehle
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann
3. Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken

4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken
5. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung
6. Verlassen der Kampffläche (Jogai), welches nicht vom Gegner verursacht wurde oder auf eine Wertung folgt
7. Selbstgefährdung oder das Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung (Mubobi)
8. Kampfvermeiden (kontinuierliches Zurückweichen)
9. Passivität (kann nicht in den ersten 15 Sek. und bei weniger als 15 Sek. Kampfzeit erteilt werden und nicht, wenn ein Sportler führt oder Senshu erhalten hat). Kommando/Gestik „TSUZUKETE“ muss vorher ausgeführt werden.
10. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen ohne den Versuch umgehend eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
11. Nach dem Kommando „Wakarate“ können erst wieder Wertungen erzielt werden, wenn der Referee mit dem Kommando „Tsuzukete“ die Kämpfer wieder zusammenführt (Missachtung führt zu einer Verwarnung/Bei weniger als 15 Sek. Kampfzeit nur die nächste Stufe)
12. Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen einer Fußtechnik den Gegner zu werfen.
13. Fassen des Gegners am Arm oder Gi mit einer Hand, außer es wird umgehend versucht, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen
14. Unkontrollierte Angriffe (wenn sie nicht treffen)
15. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, Knie oder Ellenbogen
16. **Fußtritte gegen einen am Boden liegenden Gegner.**
17. Sprechen, Missachten der Befehle des Kampfrichters, Verletzungen der Etikette

Erklärungen:

- Bei Senioren und Junioren sind kontrollierte Berührungen zum Gesicht, Kopf und Nacken erlaubt. Aber keine Berührung am Kehlkopf! Die Distanz bei Jodan-Techniken beträgt von Skin Touch bis 5 cm (Fußtechniken) und bis 2 cm (Handtechniken).
- **Bei Jugend/Schüler/Kinder ist Skin Touch (Berührung ohne Energieübertragung) zum Kopf, Gesicht, Hals und Helm mit Fausttechniken und Fußtechniken erlaubt. Aber keine Berührung am Kehlkopf!** Die Distanz bei Jodan-Techniken beträgt von Skin Touch bis 10 cm (Fußtechniken) und bis 5 cm (Handtechniken).
- Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gefasst wird, geworfen wird, ohne dabei festgehalten zu werden, gefährlich geworfen wird oder bei denen der Drehpunkt oberhalb des Gürtels liegt, sind verboten und werden verwarnt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird.
- Das Fassen des Gegners mit beiden Händen ist nicht erlaubt, außer um einen Wurf anzubringen, nachdem eine Fußtechnik gefangen wurde.
- Das Fassen des Gegners mit einer Hand ist nur dann gestattet, wenn umgehend eine Wertungstechnik versucht oder ein Wurf angebracht wird.

4) VERWARNUNGEN/STRAFEN:

Chui (Verwarnung): Wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße erteilt. Die Siegchancen des Gegners werden nicht beeinträchtigt.

Hansoku-Chui (Verwarnung vor einer Disqualifikation): Wird für Regelverstöße gegeben, für die während des Kampfes bereits drei Chui erteilt wurden. Hansoku-Chui kann auch direkt erteilt werden für schwere Regelverstöße.

Hansoku (Strafe): Disqualifikation vom Kampf. Erfolgt auf einen sehr ernsten Regelverstoß oder nachdem bereits Hansoku-Chui erteilt wurde. Der Referee kann Shugo machen, mit einem oder mehreren Judges, wenn Hansoku vergeben werden soll **und muss Shugo mit allen Judges machen, wenn Hansoku in einer Time Wasting (Jogai, Grabbing, Pushing, Mattenflucht usw.) Situation gegeben werden soll.**

Shikkaku (Strafe): Disqualifizierung vom gesamten Turnier, einschließlich aller folgenden Disziplinen oder längere Sperre. **Der Referee muss Shugo machen, wenn Shikkaku erteilt werden soll.** Die Grenzen des Shikkaku werden von der Disziplinarkommission bestimmt. Wird erteilt bei böswilligem Verhalten und Benehmen, das dem Prestige oder der Ehre des Karate-Do schaden. Shikkaku muss öffentlich verkündet werden.

Erklärungen:

- 10-Sekunden-Regel: Wird ein Kämpfer geworfen, fällt hin oder wird niedergeschlagen und kommt nicht umgehend wieder auf die Beine, ruft der Referee den Arzt und beginnt sofort bis zehn zu zählen, wobei er die Zahlen mit den Fingern anzeigt. Der Oberkörper des Sportlers muss sich am Boden befinden. Es spielt keine Rolle, wie schnell der

Sportler zu Boden geht. Kommt der Wettkämpfer innerhalb der zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine, so ist er kampfunfähig! Der Referee darf Shugo machen! Der Sportler darf nicht mehr an Kumite-Disziplinen teilnehmen! Je nach Situation entscheidet der Referee den Gewinner auf der Basis von Hansoku (Kontakt oder Übertreiben), Shikkaku (Vortäuschen) oder Kiken (Sturz ohne Foul oder Mubobi).

- Mattenflucht und Jogai bei weniger als 15 Sek. Kampfzeit (Atoshi Baraku) wird direkt mit Hansoku-Chui verwarnt. Auch unnötiges Klammern und Pushen wird in den letzten 15 Sek. als „Kampfvermeiden“ gewertet!
- Wird ein Kämpfer, der Senshu hat, bei weniger als 15 Sek. Kampfzeit wegen Kampfvermeiden verwarnt, so verliert er sein Senshu. In der verbleibenden Kampfzeit kann keinem Kämpfer mehr Senshu erteilt werden.
- Eine Verwarnung/Strafe für Mubobi darf nur gegeben werden bei einem Kontakt bzw. einer Verletzung! Der Gegner darf nicht gleichzeitig für Kontakt verwarnt/bestraft werden.
- Übertreiben eines Kontaktes wird mindestens mit Chui verwarnt. In schweren Fällen ist auch direkt Hansoku möglich. (Nur in Kombination mit Kontakt für den Gegner oder Mubobi).
- Vortäuschen eines Kontaktes wird mindestens mit Chui verwarnt. In schweren Fällen ist direkt Shikkaku möglich. Erhält ein Sportler eine Wertung, wird der Gegner bei Vortäuschen mindestens mit Hansoku-Chui verwarnt.
- Die Judges zeigen selbstständig nur Wertungen an. Bei Hantei entscheiden sie nach Aufforderung durch den Referee für Aka oder Ao. In einer Shugo Situation teilen Sie dem Referee, falls erforderlich, ihre Meinung mit.
- Ein verletzter Kämpfer, der durch Hansoku (Kontakt) seines Gegners gewinnt, darf nur mit Genehmigung des Arztes weiterkämpfen. Gewinnt er einen zweiten Kampf durch Hansoku (Kontakt) des Gegners, darf er an keinen weiteren Kumite-Begegnungen dieses Turniers mehr teilnehmen.
- Wir ein Wettkämpfer mit Kiken disqualifiziert, darf er in dieser Kategorie nicht mehr starten.
- Der Referee benötigt für die Vergabe von Punkten das Signal von mindestens zwei Judges.
- Der Referee ist alleine für die Vergabe von Verwarnungen und Strafen zuständig.
- Zeigen zwei Judges für den gleichen Sportler verschiedene Wertungen, so wird die höhere Wertung gegeben. Gilt auch wenn z.B. zwei Judges Yuko für Aka und zwei Judges Ippon für Aka zeigen.
- Zeigen zwei Judges für einen Sportler eine Wertung und die beiden anderen Judges für den anderen Sportler, so werden beide Wertungen gegeben.
- Wenn zwei Judges eine Wertung für den gleichen Sportler anzeigen, aber der Referee ein Foul gesehen hat, so kann er eine Verwarnung/Bestrafung erteilen.
- Werden von einem Sportler mehrere wertbare Techniken ausgeführt, bevor der Referee den Kampf unterbricht, so wird die höhere Wertung gegeben (z.B. Gyaku Zuki und Mawashi-Geri Jodan).
- Ruft der Referee bei der Verletzung eines Sportlers den Arzt und dieser erklärt den Sportler für kampfunfähig, kann der Referee Shugo machen, um das Untersuchungsergebnis des Arztes mitzuteilen.
- Im Teamkampf muss ein Männerteam in der ersten Runde mit 5 Sportlern antreten, danach mindestens mit 3 Sportlern. Ein Frauenteam muss in der ersten Runde mit 3 Sportlerinnen antreten, danach mindestens mit 2 Sportlerinnen (WKF und EKF).
- **Wird eine Wertung für eine Technik erteilt, kann der Gegner nicht gleichzeitig für Jogai verwarnt werden.**
- **Der Coach muss beim Video Review den Button für die gewünschte Wertung (Yuko, Wazari oder Ippon) drücken.**

5) ENTScheidungskriterien Kata

- Der Kata Wettkampf findet im Ausscheidungssystem mit Trostrunde statt oder im Round-Robin-System, wo ebenfalls jeweils zwei Athleten gegeneinander antreten.
- Die Judges bewerten die Ausführung beider Athleten oder Teams mit einer Bewertung zwischen 5.0 und 10.0 in Schritten von 0.1.
- **Der Gewinner ist der Athlet oder das Team mit der Mehrzahl der höheren Bewertungen der Judges.**
- **Ein inkorrekt Kiai wir als Foul gesehen (übertrieben zu lang z.B.)**
- Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft haben die fünf oder sieben Kampfrichter auf folgende Kriterien zu achten:
 1. Stände
 2. Techniken
 3. Bewegungsübergänge
 4. Timing und Synchronisation / Bunkai: Timing und Distanz
 5. Korrekte Atmung / Bunkai: Kontrolle
 6. Kime (Fokus)
 7. Konformität mit dem Kihon des jeweiligen Stils / Bunkai: Verwendung der in der Kata gezeigten Bewegungen
 8. Kraft
 9. Schnelligkeit
 10. Balance