

**Zusammenfassung der wichtigsten Regeländerungen  
für die Athleten/innen und Kampfrichter  
im Deutschen Karate Verband  
(ab 20.02.2009)**



**Für die Athleten/innen:**

Bänder, Perlen und anderer Kopfschmuck sind für die Teilnehmer an Meisterschaften verboten. Ein einfaches Gummiband oder Haargummi ist gestattet.

***Kampfdauer:***

Ein Kumitekampf dauert drei Minuten für die Leistungsklasse (Senioren) der Männer (Team und Einzel). **Finalkämpfe und Kämpfe um Platz 3 im Einzel** dauern **vier** Minuten.

Für die Leistungsklasse (Senioren) der Frauen (Team und Einzel) ist die Kampfzeit zwei Minuten. **Finalkämpfe und Kämpfe um Platz 3** im Einzel dauern **drei** Minuten

Für Jugend- und Juniorenkämpfe ist die Kampfzeit **zwei** Minuten.

Für Schüler- und Kinder ist die Kampfzeit 1,5 Minuten.

**Atoshibaraku** beginnt mit **10 Sekunden (auch im Sai Shiai)** vor dem Ende der regulären Kampfzeit. **Sai Shiai früher Encho Sen (Entscheidungskampf) ist ein komplett neuer Kampf. Kampfzeit 1 Minute.**

***Punktwertung:***

Das Punktesystem wird wie folgt vereinfacht:

Sanbon wird vergeben für Jodan Geri und jegliche Punktetechniken, die an einem geworfenen oder **selbst gefallen**en Gegner ausgeübt werden.

Nihon wird **nur noch** für Chudan Geri vergeben.

Ippon wird vergeben für Chudan oder Jodan Tsuki und Uchi.

Für Junioren, Jugend, Schüler und Kinder ist **keine** Jodan **Berührung** durch Fausttechniken erlaubt. Bei jeder Jodan Fausttechnik, die den Kopf/Gesicht/Hals berührt, **muss** verwarnet oder bestraft werden.

Der wertbare Abstand beim Punkten, **vergrößert** sich bis auf **zehn** Zentimeter vorm Gesicht, Kopf oder Hals.

Nur bei Jodan Geri ist eine leichte Berührung (Hautberührung) gestattet.

Für die Leistungsklasse ist der wertbare Abstand 5 cm vorm Gesicht, Kopf oder Hals.

Bei Jodan Fausttechniken zum Kopf/Gesicht/Hals ist eine leichte Berührung (nicht zum Kehlkopf) gestattet.

Bei Jodan Geri ist ebenfalls eine leichte Berührung gestattet.

**Encho Sen** wird von **Sai Shiai** abgelöst. **Sai Shiai** (Entscheidungskampf) ist ein **völlig neuer** Kampf mit einer Dauer von einer Minute. Alle vorherigen Punkte und Strafen werden von der Punktetafel gelöscht. Der Kämpfer/in mit der höchsten Punktezahl gewinnt oder die Entscheidung wird durch Hantei getroffen.

### ***Verbotenes Verhalten:***

Übertreibungen bei Verletzungen werden direkt (bzw. mindestens) mit einem **Keikoku** (unter Beachtung der evtl. bereits bestehenden Strafenscala) bestraft und dem Gegner einen **Ippon** zugesprochen (**Chukoku entfällt**), schwerere Fälle können auch direkt mit Hansoku Chui, Hansoku oder mit Shikkaku bestraft werden.

Kategorie 2.

### ***Gefährliche Würfe:***

Es ist insbesondere verboten den Gegner **unter der Gürtellinie (Taille) zu fassen** um ihn hochzuheben, oder ihm die Beine mit den Händen wegzuziehen. Alle Vergehen beim Wurf, egal ob sie zu einer Verletzung führen oder nicht, werden unter der Kategorie 1 geahndet.

Die erlaubte Zeit, um einen Wurf oder eine Technik nach dem Fassen oder Umklammern anzubringen, wird auf **zwei** Sekunden reduziert.

Das **provokierende Brust an Brust** stehen, ohne den Versuch innerhalb von zwei Sekunden eine Technik anzubringen, wird mit Kategorie 2 geahndet.

### ***Kata:***

Im Teamwettkampf wird sowohl im Finale als auch im Kampf um **Platz 3 Bunkai** ausgeführt.

### **Für Kampfrichter:**

Kampfrichter müssen Hosen in angemessenen mittleren oder hellen Grautönen tragen.

Das Tragen von sichtbarem Schmuck, Uhren etc. ist für Kampfrichter nicht gestattet.

### **Entscheidungskriterien:**

Es ist wichtig den Unterschied zwischen einer übertriebenen Härte bei Berührungen und Verletzungen und einer nur vorgetäuschten Verletzung zu kennen, die mit Shikkaku geahndet werden sollte.

Kategorie 2

### **Sollte ein Kämpfer wegen Mubobi verwahrt/bestraft werden, so kann nicht gleichzeitig der Gegner wegen Kontakt verwahrt/bestraft werden.**

Kampfverweigerung bezieht sich auf alle Situationen, in denen ein Kämpfer versucht so viel Zeit zu schinden, dass der Gegner keine Gelegenheit hat die Punkte auszugleichen, oder ständig ohne effektiven Konter zurückweicht, klammert oder die Kampffläche verlässt.

Kategorie 2

### **Verletzungen und Unfälle während dem Kampf:**

In allen Fällen, in denen die zehn Sekunden Uhr (10 Sekundenregel) gestartet wird, muss der Kämpfer **vom Arzt untersucht werden**. Im Fall einer leichten oder keiner Verletzung werden die angemessenen Strafen verhängt.

**Dem Hauptkampfrichter** ist es **nicht länger** gestattet, die Seitenkampfrichter zu einer Überprüfung aufzufordern.

Wenn der HKR den Kampf mit YAME unterbricht, werden die SKR, nachdem sie ihre Wertung angezeigt haben, **die Fahnen senken und warten bis der HKR an seinen Platz zurückgekehrt ist**. **Der HKR zeigt dann den Grund für die Kampfunterbrechung mit dem entsprechendem Handzeichen an. Die SKR zeigen daraufhin ihre Meinung bzw. Entscheidung an und der HKR verkündet die Mehrheitsentscheidung.**

Das Flaggensignal **Mienai** entfällt. Die SKR halten ihre Flaggen in der Ursprungsposition wenn sie „Nichts“ gesehen haben.

Zeigen drei Seitenkampfrichter (SKR) (Nichts) (s.o.), kann der Hauptkampfrichter (HKR) jede Wertung geben. (Die Technik/Kontakt etc. konnte nur vom HKR gesehen werden und er ist sich absolut sicher!)

**In allen anderen Situationen braucht der HKR mindestens die Unterstützung eines SKR. (Außer, wenn z.B. ein SKR eine Wertung für AKA anzeigt und zwei SKR „Nichts“ anzeigen und der HKR der Ansicht ist AO war schneller, so kann er die Wertung für AO mit dem entsprechenden Zeichen geben).**

**Zeigen zwei SKR Aka und ein SKR AO, kann der HKR AO die Wertung geben. Er hat die Unterstützung eines SKR und hat in diesem Fall die Entscheidung.**

***KATA:***

Beim Hantei lässt der HKR das Kampfrichtergremium die Flaggen mindestens **fünf** Sekunden erhoben halten.

R. Lowinger  
DKV-Bundeskampfrichterreferent  
05.03.2009

**Anmerkung:**

Das gesamte Regelwerk wird in der Woche 12 ins Internet auf die Homepage des Deutschen Karate Verbandes gestellt.

