

SEI BUDOKAI KARATE

**WETTKAMPF – REGELN
FÜR
SEI BUDOKAI KARATE**

Inhaltsverzeichnis

1	TEILNEHMER / EINTEILUNG	3
1.1	Kämpfer vom 8. – 13. Lebensjahr	3
1.2	Kämpfer ab dem 14. Lebensjahr	3
1.2.1	Kampfklassen	3
1.2.2	Bekleidung	3
1.2.3	Schutzausrüstung	3
1.2.4	Kampfzeit	4
1.2.5	Techniken	4
1.2.5.1	Erlaubte Techniken	4
1.2.5.2	verbotene Techniken / Aktionen	4
1.2.6	Kampfgewinn	5
1.2.6.1	Kampfgewinn vor Ablauf der regulären Kampfzeit	5
1.2.6.2	Kampfgewinn nach Ablauf der regulären Kampfzeit	5
1.2.6.2.1	Unentschieden nach Ablauf der regulären Kampfzeit	5
1.2.7	Kampfwertung	6
1.2.7.1	Ippon	6
1.2.7.2	Wazari	6
1.2.7.3	Yuko	6
1.2.7.4	Koka	6
1.2.7.5	Strafpunkte / Verwarnungen / Disqualifikation (Hansoku)	6
1.2.7.5.1	Shido	6
1.2.7.5.2	Chui	6
1.2.7.5.3	Genten	7
1.2.7.5.4	Shikkaku	7
1.2.7.6	Punkte pro Bewertung	7
1.2.7.7	Begriffserklärungen	7

1 Teilnehmer / Einteilung

Grundsätzlich sind Teilnehmer erst ab dem vollendetem 8. Lebensjahr startberechtigt.
Es wird je nach Alter nach den nachstehend beschriebenen unterschiedlichen Regeln gekämpft.

1.1 Kämpfer vom 8. – 13. Lebensjahr

Für die Kämpfer gelten die bekannten Kyokushinkai Wettkampf - Regeln.

1.2 Kämpfer ab dem 14. Lebensjahr

Die nachstehenden Budokai Regeln gelten für Kämpfer ab dem vollendetem 14. Lebensjahr.

1.2.1 Kampfklassen

Kampfklassen werden nach Körperindex unterteilt.

Der Körperindex errechnet sich aus der Formel Körpergewicht in KG + Körpergröße in cm (z.B. ein Sportler mit 80 Kg Gewicht und einer Größe von 180 cm hat einen Körperindex von 260).

Es gelten folgende Unterteilungen der Kampfklassen:

bis 240	Klasse A
bis 250	Klasse B
bis 260	Klasse C
bis 270	Klasse D
über 270	Klasse E oder Open

Innerhalb der Kampfklassen findet eine Einteilung nach dem Lebensalter statt. Hier gibt es folgende Einstufungen:

14 – 16 Jahre	Jugend I
17 – 18 Jahre	Jugend II
ab 19	Senioren

1.2.2 Bekleidung

Es muss ein sauberer Karate – Gi getragen werden

1.2.3 Schutzausrüstung

Die nachstehende Schutzausrüstung ist für jeden Kämpfer Pflicht.

- Zahnschutz
- Tiefschutz
- Schienbeinschützer
- Handschuhe „Freefight“ (leichte Handschuhe ohne Finger)
- Helm mit Gitter

1.2.4 Kampfzeit

Die Kampfzeit beträgt ein mal drei Minuten.

- Wenn sich beide Kämpfer am Boden befinden, muss der Kampf nach spätestens 30 Sekunden wieder im Stehen fortgesetzt werden
- Jeder Kämpfer kann den Kampf am Boden jeweils max. zwei mal einleiten (z.B. durch Wurf des Gegners) und dann für max. 30 Sekunden fortsetzen.

1.2.5 Techniken

1.2.5.1 Erlaubte Techniken

- Alle Hand-/Ellbogen-/Knie- und Fußtechniken zum Kopf, Brust, Bauch, Ober- und Unterschenkel.
- Alle Wurftechniken welche nicht zum Ziel haben den Gegner auf den Kopf zu werfen.
- Alle Hebeltechniken zum Ellbogen, Handgelenk, Kniegelenk und Fußgelenk. (Ausnahmen siehe 1.2.5.2 verbotene Techniken / Aktionen)
- Halten des Gegners im Standposition für max. 5 Sekunden.

1.2.5.2 verbotene Techniken / Aktionen

- Grundsätzlich alle Techniken welche bei korrekter Ausführung eine nachhaltige gesundheitliche Schädigung des Gegners mit sich bringen würden.
- Wiederholt freiwillig die Kampffläche verlassen.
- Sprechen während des Kampfes.
- Respektlose oder beleidigende Aktionen während des Kampfes zum Gegner, Kampfrichter oder Publikum.
- Alle Griffe zum Helm des Gegners.
- Alle Angriffe mit der Faust oder offenen Hand zum Hals.
- Kontakt (Treffer des Gegners) bei Schlagtechniken wenn der Gegner am Boden liegt.
- Hebel zur Wirbelsäule.
- Alle Techniken zum Hinterkopf, Nacken, Rücken zum Genitalbereich, sowie direkte Angriffe zum Knie.

1.2.6 Kampfgewinn

Der Kampf wird durch einen Haupt- und vier Nebenkampfrichter gewertet.

Der Hauptkampfrichter hat dabei zwei Stimmen, die Nebenkampfrichter jeweils eine Stimme.

Es gewinnt der Kämpfer welcher die Mehrheit der Kampfrichterstimmen auf sich vereinigen kann.

1.2.6.1 Kampfgewinn vor Ablauf der regulären Kampfzeit

Vor Ablauf der regulären Kampfzeit gilt ein Kampf dann gewonnen, wenn in Folge einer Kampfsituation die Kampfrichter mehrheitlich für einen der Kämpfer mit Ippon werten oder der gegnerische Kämpfer auf Grund einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, bzw. der gegnerische Kämpfer oder dessen Betreuer den Kampf aufgibt.

1.2.6.2 Kampfgewinn nach Ablauf der regulären Kampfzeit

Nach Ablauf der regulären Kampfzeit gilt ein Kampf dann gewonnen, wenn sich die Kampfrichter mehrheitlich für einen der Kämpfer entscheiden.

Jeder der Schiedsrichter hat dabei die Punkte gemäß nachfolgendem Wertungsschema pro Kämpfer ermittelt und entscheidet sich für den Kämpfer mit den meisten Punkten.

1.2.6.2.1 Unentschieden nach Ablauf der regulären Kampfzeit

Ergibt die Auswertung der Kampfrichterstimmen ein Unentschieden, ist wie folgt zu verfahren:

- Nach einer Pause von einer Minute wird in der Verlängerung fortgesetzt.
- Die Verlängerung dauert 2 Minuten.
- Ist der Kampf danach immer noch unentschieden wird wie vor in einer weiteren Verlängerung gekämpft.
- Ist danach der Kampf immer noch unentschieden, werden beide Kämpfer gewogen und es gewinnt der Kämpfer mit dem geringeren Kampfgewicht.

1.2.7 Kampfwertung

Die Kampfwertung durch die Kampfrichter ist nachfolgend beschrieben.

1.2.7.1 Ippon

- Knock-Down des Gegners, wenn der Gegner mindestens 6 Sekunden vom Schiedsrichter angezählt wurde.
- wenn der Gegner den Kampf 10 Sekunden oder länger nicht fortsetzen kann.
- wenn der Gegner den Kampf als Folge einer Hebel- oder Würgetechnik aufgibt.

1.2.7.2 Wazari

- Als Wazari zählt ein Knock-Down zwischen 3 und 6 Sekunden
- wenn der Gegner den Kampf zwischen 6 – 10 Sekunden nicht fortsetzen kann.

1.2.7.3 Yuko

- Als Yuko gilt ein Knock-Down bis 3 Sekunden.

1.2.7.4 Koka

- Als Koka gilt ein Treffer welcher zwar nicht zum Knock-Down führt, der Gegner aber eine deutliche Trefferwirkung zeigt, welche bis zu 3 Sekunden dauern kann.
- Als Koka kann auch eine klare und gelungene Wurftechnik gewertet werden, welche ohne Matten zu einer nachhaltigen Wirkung beim Gegner geführt hätte.
- Ebenfalls als Koka kann gelten, wenn nach einem Wurf (der Gegner liegt am Boden) mindestens zwei Schlagtechniken zum Gegner mit Kime ausgeführt werden (bei welchen der Gegner allerdings nicht getroffen werden darf).
- Ebenfalls Koka wird erreicht wenn einer der Kämpfer auf dem Rücken liegt und der andere Kämpfer ihn durch das Knie auf Brust oder Bauch, bzw. auf ihm sitzend, am Boden fixiert hat und aus dieser Position mindestens vier mal (ohne zu treffen) und ohne geblockt zu werden zum Kopf schlägt.

1.2.7.5 Strafpunkte / Verwarnungen / Disqualifikation (Hansoku)

1.2.7.5.1 Shido

Wird am Ende des Kampfes als Koka für den Gegner gewertet.

- Shido bekommt, wer für das Verlassen der Kampffläche mindestens zwei mal verwarnt wurde.

1.2.7.5.2 Chui

Wird am Ende des Kampfes als Yuko für den Gegner gewertet.

- Bei unerlaubten Techniken kann nach Ermessen des Schiedsrichters, je nach Schwere des Verstoßes mit Chui gewertet werden.

1.2.7.5.3 Genten

Wird am Ende des Kampfes als Wazari für den Gegner gewertet.

- Bei unerlaubten Techniken kann nach Ermessen des Schiedsrichters, je nach Schwere des Verstoßes mit Genten gewertet werden.

1.2.7.5.4 Shikkaku

Führt zur sofortigen Disqualifikation.

- Bei unerlaubten Techniken kann nach Ermessen des Schiedsrichters, je nach Schwere des Verstoßes mit Shikkaku gewertet werden.

1.2.7.6 Punkte pro Bewertung

- Ippon 5 Punkte
- Wazari 4 Punkte
- Yuko 3 Punkte
- Koka 2 Punkte

1.2.7.7 Begriffserklärungen

- **Knock-Down** ist wenn der Gegner mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berührt