



# REGELN FÜR KARATE- WETTKÄMPFE MIT CLICKER- BEWERTUNG

## KAMPFFLÄCHE

1. Ein Quadrat von 8 x 8 Metern bildet die Kampffläche.
2. Die Markierungen der Kampffläche sowie die Ausgangspositionen der Wettkämpfer und des Kampfrichters entsprechen jenen von normalen Karatewettkämpfen.

## KARATE-GI

1. Die Wettkämpfer tragen ein sauberes, weisses Karate-Gi. Einer der Wettkämpfer trägt einen weissen, der andere einen roten Gurt.
2. Um Verletzungen des Gegners zu vermeiden, müssen die Zehen- und Fingernägel kurz geschnitten sein. Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände aus Metall oder ähnlichem Material (z.B. Schmuck) auf sich tragen.
3. Das Tragen von Handschützern ist obligatorisch, das gleiche gilt für Schienbein- und Knöchelschoner. Für Mädchen/Frauen ist das Tragen eines Brustschutzes obligatorisch, für Knaben/Männer ist das Tragen eines Tiefschutzes obligatorisch. Das Tragen von Brillen ist verboten (weiche Kontaktlinsen sind auf Verantwortung des Wettkämpfers zugelassen).
4. Grundsätzlich ist den Wettkämpfern das Tragen von Bandagen und Stützverbänden untersagt.

---

## KAMPFKATEGORIEN

1. Es werden folgende Kategorien unterschieden:
  - a) Einzelkampf.
  - b) Mannschaftskampf.
  - c) Mannschaftswettkämpfe werden durch die Anzahl Siege entschieden. Bei Unentschieden wird ein Kämpfer jeder Mannschaft bestimmt, der um den Sieg kämpft. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis eine Mannschaft als Sieger feststeht.
  - d) Die Wettkämpfer jeder Mannschaft kämpfen in einer vorher festgelegten Reihenfolge (der/die Grösste zuerst). Eine Mannschaft wird disqualifiziert, sofern ein Mannschaftsmitglied oder der Betreuer diese Reihenfolge nach eigenem Gutdünken ändert, nachdem er seine Mannschaftsaufstellung in schriftlicher Form am Schiedsrichtertisch bekanntgegeben hat.
  - e) Eine Mannschaft setzt sich aus einer ungeraden Anzahl von Wettkämpfern zusammen.

## SCHIEDSRICHTER UND OBERRICHTER

1. Ein Wettkampf wird durch zwei Schiedsrichter (ein Kampfrichter welcher alle Kommandos gibt und ein Schiedsrichter) und einen Oberrichter bewertet.
2. Ein Oberrichter wird bestimmt, um die Fairness des Kampfverlaufes und der gefällten Entscheide sicherzustellen.
3. Die Schiedsrichter und der Oberrichter müssen neutral und unparteiisch sein.
4. Die Schiedsrichter und der Oberrichter müssen jedes Detail des Wettkampfes mit grösster Aufmerksamkeit und Konzentration verfolgen und jede Bewegung eines Wettkämpfers korrekt beurteilen.
5. Das Verhalten der Schiedsrichter und des Oberrichters soll von Würde und Selbstbeherrschung geprägt sein.
6. Während eines Wettkampfes dürfen sich die Schiedsrichter und der Oberrichter nur untereinander unterhalten. Sie dürfen **nicht mit Zuschauern** oder anderen Personen sprechen. Davon ausgenommen ist einzig der Oberrichter, welcher sich mit dem Mannschaftsbetreuer oder -Captain im Falle eines Protestes unterhalten darf. Wettkämpfern ist das Sprechen gänzlich untersagt.
7. Die Qualität der Bewertungen sowie die Haltung der Schiedsrichter und Oberrichter während eines Wettkampfes nach aussen, wirken sich nachhaltig auf den Verlauf eines Turnieres aus. Es wird deshalb erwartet, dass jeder

Schiedsrichter und Oberrichter eine vorbildliche Leistung, Reaktionsvermögen und kultiviertes Verhalten an den Tag legt. Die Schiedsrichter und Oberrichter haben sich obige Punkte ständig vor Augen zu halten.

## **WETTKAMPFVERLAUF**

1. Die Wettkämpfer nehmen ihre Ausgangspositionen auf den markierten Linien ein. Nachdem sie sich gegrüsst haben, beginnt der Kampf mit dem Kommando HAJIME des Kampfrichters.
2. Beim Kommando YAME des Kampfrichters, kehren die Wettkämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurück und warten dort auf die Anweisungen des Kampfrichters.
3. Nachdem, am Ende eines Wettkampfes, der Schiedsspruch gefällt ist, grüssen sich die Wettkämpfer nochmals und verlassen dann die Kampffläche. Der Wettkampf wird einzig durch den Kampfrichter geleitet.

## **WETTKAMPFDAUER**

1. Ein Wettkampf dauert normalerweise 2 Minuten. Er kann jedoch nach Rücksprache mit dem Schiedsrichterobmann oder dem entsprechenden Ausschuss, auf 1 ½ Minuten verkürzt werden.
2. Es gibt keine Verlängerung.
3. Nach jedem Wettkampf muss ein Entscheid gefällt werden. Bei Mannschaftskämpfen sind Siege und Unentschieden möglich. Bei Einzelkämpfen muss auf Sieg für AKA oder SHIRO entschieden werden.

## ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Für jede saubere, entschlossen durchgeführte Technik, welche während des Wettkampfes erzielt wurde, werden Punkte vergeben. Unter den folgenden Voraussetzungen kann ein Punkt erzielt werden:
  - a) Wenn ein präziser, effektiver und kraftvoller Stoss, Schlag oder Fusstritt zum anvisierten Angriffsziel durchgeführt wird.
  - b) Jeder Angriff muss richtig durchgeführt sein (Form, Haltung, Kraft, Timing und richtiger Abstand).
  - c) Eine korrekte Technik, während des Ertönens des Schlussgongs durchgeführt, wird gezählt.
  - d) Es kann nur gepunktet werden, wenn sich beide Wettkämpfer innerhalb des Kampffeldes befinden.
  - e) Nach dem Kommando YAME des Kampfrichters wird keine Technik mehr bewertet.
  
2. Am Ende eines Wettkampfes haben die Schiedsrichter und der Oberrichter folgende Punkte gegeneinander abzuwägen, bevor sie sich entscheiden:
  - a) Die Gesamtpunktzahl auf jedem Clicker (Zähler).
  - b) Die Anzahl Übertretungen des Kampffeldrandes.
  - c) Ob aufgrund eines Vergehens eine Verwarnung ausgesprochen wurde.
  - d) Die unterschiedliche Qualität der Kampfhaltung.
  - e) Die Fähigkeit und das Können der Wettkämpfer.
  - f) Den Einsatz und Kampfgeist.
  - g) Die Anzahl gültiger Angriffsansätze.
  - h) Die unterschiedliche Qualität der eingeschlagenen Kampfstrategie.
  - i) Im Einzel darf kein Unentschieden angezeigt werden.

**Bemerkung:** Bei der Bewertung des Kampfes hat der Oberrichter die Punkte b-i besonders zu beachten.

3. Nach Kampfe konsultieren sich die Schiedsrichter und der Oberrichter um zu einem Entscheid zu gelangen. Der Kampfrichter gibt das Kommando HANTEI-ONEGAI-SHIMASU-HANTEI und pfeift. Die Schiedsrichter und der Oberrichter zeigen daraufhin sofort ihren Entscheid an. Danach schreitet der Kampfrichter zur Mitte und verkündet den Sieger.

## **OBERRICHTER**

1. Für jeden Kampf soll der Oberrichter bestimmt werden. Er überwacht die Durchführung des Wettkampfes und die Entscheide der Schiedsrichter. Sofern notwendig, teilt er seine Meinung den Schiedsrichtern mit.
2. Reicht ein Mannschaftsbetreuer bei ihm Protest gegen einen Entscheid der Schiedsrichter ein, beurteilt er die Klage selbst. Er kann die Schiedsrichter in diesem Falle befragen und sofern er einen allfälligen Entscheid als regelwidrig beurteilt, die Kampfrichter auffordern, diesen Entscheid zu revidieren.

## **ANDERE ANGELEGENHEITEN**

1. Angelegenheiten, betreffend Schiedssprüche, welche in diesen Regeln nicht beschrieben sind, sollen unter den Schiedsrichtern, Oberrichtern und dem Schiedsrichterobmann besprochen werden.

## **EINSPRÜCHE**

1. Ein Einspruch muss **sofort und ohne jegliche Verzögerung** nach der fraglichen Entscheidung gemacht werden. Ein Einspruch, der nach Ende des Kampfes erfolgt, ist ungültig.

## **ANGRIFFSPUNKTE**

1. Kopf, Gesicht, Brust, Rumpf und Rücken.

Jeder Angriff ist gut zu kontrollieren. Kontakt zum Körper ist nicht erlaubt.

## **FOLGENDE HANDLUNGEN UND TECHNIKEN SIND VERBOTEN**

1. Kontakt an Gesicht oder Kopf.
2. Angriff mit HIZA-GERI zum Gesicht.
3. Angriff zu den Genitalien.
4. Direkte Angriffe zum Gesicht, d. h. JODAN-TSUKI oder geradlinige Angriffe (mit Armen, Händen, sowie Mae Geri Jodan).
5. Angriffe auf Hüft- und Kniegelenke sowie das Fussgelenk.
6. Alle Speerhand-Techniken (NUKITE)
7. Ellbogen-Techniken (HIJI).
8. Jegliche unkontrollierte Technik (z. B. 360-Grad-USHIRO-MAWASHI-GERI).
9. Angriffe mit dem Schienbein.
10. Gefährliche Würfe.
11. Übermässiges Herauslaufen aus dem Kampffeld oder zeitverzögerndes Verhalten.
12. Halten, Klammern oder Stossen des Gegners.
13. Jegliche unsportliche Haltung.

## **FOUL UND DISQUALIFIKATION**

Der Kampfrichter soll eine Verwarnung vornehmen oder ein GENTEN aussprechen, wenn ein Wettkämpfer im Begriff ist, eine verbotene Handlung zu begehen oder eine solche begangen hat:

1. Wenn ein Wettkämpfer die Anweisungen des Kampfrichters nicht befolgt.
2. Wenn ein Wettkämpfer sich übermässig erregt, so dass er für seinen Gegner zu einer Gefahr werden könnte.
3. Im Falle von anderen Handlungen, welche von den Schiedsrichtern als so schwerwiegend beurteilt werden, dass sie die Kampfregeln verletzen.

Wenn ein GENTEN ausgesprochen wird, erhält die Gegenseite eine Punkt zugesprochen.

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. GENTEN-ICHI | 1 mal zählen (Punkt)                        |
| 2. GENTEN-NI   | 2 mal zählen (Punkte)                       |
| 3. GENTEN-SAN  | HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU-Disqualifikation |

Bevor ein GENTEN oder eine Disqualifikation ausgesprochen werden oder eine 2-Punkt-Technik zugesprochen wird, haben sich die Schiedsrichter und der Oberrichter zu beraten.

## **VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLE WÄHREND DES WETTKAMPFES**

1. Ein Kämpfer wird, im Falle einer geringen Verletzung, die ihn nicht am Weiterkämpfen hindert, zum Verlierer erklärt. Ebenso wenn er nicht weiterkämpfen will oder um Erlaubnis fragt, den Kampf aufzugeben.
2. Im Falle von einer oder mehreren Verletzungen, die im Laufe des Wettkampfes auftauchen, und keinem der beiden Wettkämpfer zur Last gelegt werden können, oder falls sich beide Wettkämpfer gleichzeitig verletzen, ohne dass einer der beiden daran schuld ist, wird derjenige Wettkämpfer zum Verlierer erklärt, der aufgibt. Kann der Grund zu Verletzung keinem der beiden Wettkämpfer zur Last gelegt werden, gilt der Kampf als unentschieden.
3. Ist ein Wettkämpfer aus anderen Gründen nicht in der Lage weiter zu kämpfen, oder fragt er aus anderen Gründen um die Erlaubnis, den Kampf aufzugeben, wird er zum Verlierer erklärt.

## **ASTHMA**

Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn bis zur definitiven Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karateka's.

## **GEBRAUCH DES CLICKERS (ZÄHLER)**

Jeder Schiedsrichter hat zwei Clicker (Zähler), einer mit einem weissen und der andere mit einem roten Bendel.

Sieht ein Schiedsrichter einen oder mehrere, klar erzielte Punkte, wird er für jeden Punkt, den er sehen kann, einmal zählen. Im Falle von Techniken, welche aufgrund ihrer Ausführung mehr als einen einzigen Punkt rechtfertigen, d. h. JODAN-MAWASHI-GERI, ASHI-BARAI gefolgt von TSUKI oder KAKATO-GERI auf einen liegenden Gegner, wird der Kampf unterbrochen und der Schiedsspruch durch die beiden Schiedsrichter festgelegt.

## **ZEITNEHMUNG**

Ein Wettkampf beginnt mit dem Kommando HAJIME des Kampfrichters. Die Wettkampfuhr wird beim Kommando YAME des Kampfrichters angehalten.

Ein roter Bohnensack wird benutzt, um den Kampf, nach Ertönen des Gongs, durch Hineinwerfen in die Kampffläche zu beenden.



---

## Anhang SCHWEIZERMEISTERSCHAFT CLICKER

### **Kategorie Junioren Clicker** (Mindest-Teilnehmerzahl pro Kategorie: Vier)

Teilnahme ab 6. Kyu und nach oben keine Gradbegrenzung, bis und mit 15. Altersjahr (15. Geburtstag und 364 Tage).

<b>Kategorie Mädchen Einzel</b>	(Fakultativ)
<b>Kategorie Knaben Einzel</b>	(Fakultativ)
<b>Kategorie Team</b> (gemischt, 5 Karatekas)	(Obligatorisch)

Ein Karateka darf nur in einem Team starten. Bei Verletzungen kann der nächst kleinere Karatekas zweimal kämpfen. Aufstellung und Reihenfolge im Team der Grösse entsprechend (der/die Grösste kämpft zuerst).

Bei Unentschieden kann der Coach für den Stichkampf eine/n Kämpfer/in frei bestimmen.

#### Schutzausrüstung:

Gemäss Clicker-Reglement: Das Tragen von Handschützern ist obligatorisch, das Gleiche gilt für Schienbein- und Knöchelschoner. Für Mädchen/Frauen ist das Tragen eines Brustschutzes obligatorisch, für Knaben ist das Tragen eines Tiefschutzes obligatorisch. Das Tragen von Brillen ist verboten (weiche Kontaktlinsen sind auf Verantwortung des Wettkämpfers zugelassen). Grundsätzlich ist den Wettkämpfern das Tragen von Bandagen und Stützverbänden untersagt.

#### Kampfzeit:

Team: 1½ Minuten (effektive Zeitmessung); es gibt keine Verlängerung

Einzel: 1½ bis 2 Minuten (Entscheid TK) (effektive Zeitmessung); es gibt keine Verlängerung

#### Weiteres:

Im Weiteren gelten die Kampfregeln für Wettkämpfe mit Clicker-Bewertung. (Wettkampferlaubnis für Minderjährige).

#### Besonderes:

Die IFK unterstützt die Durchführung der Kategorie Junioren Clicker Team und der Kategorien Einzel Knaben und Einzel Mädchen, mit insgesamt Fr. 750.–.

#### Pokale:

Die drei Erstplatzierten im Einzel und alle Teammitglieder erhalten einen Pokal (zwei dritte Plätze).

## Neuerungen Clicker-Reglement (in Absprache mit dem Weltverband IFK)

- Das Clicker-Reglement wird mit dem Gedan-Mawashi-Geri erweitert.
- Wird ein Gedan-Mawashi-Geri ohne Kontakt und ohne Block und ohne Rücklage des Oberkörpers ausgeführt = 1 Punkt auf dem Clickerzähler
- Wird ein Gedan-Mawashi-Geri blockiert = 0 Punkt
- Wird ein Gedan-Mawashi-Geri mit Kontakt und ohne Block ausgeführt = Genten 1 / 2 / 3  
– Hansuku-Make oder -Shikkaku
- Aus Bedenken, dass jetzt nur noch Gedan-Mawashi-Geris ausgeführt werden, wird in den Probetrieb des Weltverbandes eingebaut, dass jede gemäss Reglement korrekt ausgeführte Jodan-Beintechnik mit Ippon=3 Punkte gewertet wird.
- Korrekt ausgeführte Chudan- oder Gedan-Ippon-Techniken (Tsuki in den Rücken, Ashi-Barai mit Tsuki als Folgetechnik) werden weiterhin mit einem Ippon=2 Punkte gewertet.