

Seishin Karate Cup – Reglement 2024

Das Kampfgericht

1. Jede Kampffläche hat die folgenden Verantwortlichen:
 - a. Ansager*in
 - b. Zeitnehmer*in
 - c. Oberrichter*in
 - d. Hauptrichter*in
 - e. Spiegelrichter*in¹

¹Im Folgenden werden Oberrichter*in, Hauptrichter*in und Spiegelrichter*in zusammengefasst auch als «Kampfrichter*innen» bezeichnet.
2. In der Entscheidung über das Ergebnis eines Kampfes haben der/die Oberrichter*in, der/die Hauptrichter*in und der/die Spiegelrichter*in jeweils eine Stimme.
3. Der/die Oberrichter*in ist dazu da, um die Fairness des Kampfes und der Urteile darüber zu gewährleisten.

Dauer eines Kampfes

1. Jeder Kampf geht über eine Runde von zwei Minuten. Im Falle eines Unentschiedens, erfolgt eine Verlängerung um eine Minute. Am Ende der Verlängerung müssen die Kampfrichter*innen eine definitive Entscheidung treffen. **Aus Zeitgründen und je nach Anzahl Wettkämpfender kann auf ein Unentschieden verzichtet werden. In diesem Fall müssen alle Richter*innen eine Entscheidung fällen. Die Entscheidung, in allen oder einzelnen Kategorien auf ein Unentschieden zu verzichten, liegt bei der Turnierorganisation und wird bei Turnierstart mitgeteilt.**
2. Der Kampf beginnt, wenn der/die Hauptrichter*in das Signal zum Starten gibt, und stoppt sobald der/die Hauptrichter*in «Yame» ruft. Das Zeitnehmen wird fortgesetzt, wenn der/die Hauptrichter*in die Weiterführung des Kampfes mit Handzeichen signalisiert.
3. Der/die Zeitnehmer*in soll mittels eines deutlich hörbaren Gongs oder eines akustischen Signals zu erkennen geben, dass die Zeit abgelaufen ist. Gleichzeitig wird ein Bohnensack oder ein ähnliches Objekt in die Kampffläche geworfen, um das Ende des Kampfes zu signalisieren. Die Kämpfer*innen stellen den Kampf ausschliesslich auf Signal des Hauptrichters/der Hauptrichterin ein.
4. Eine Technik, zur gleichen Zeit ausgeführt wie das Ende des Kampfes, wird als gültig betrachtet. Ein nach dem Signal des Kampfunterbruchs oder des Kampfes ausgeführter Angriff wird nicht gewertet und kann mit einer Strafe geahndet werden.
5. Keine Technik punktet, wenn sich einer der Kämpfenden ausserhalb der Kampffläche befindet.

Kriterien für die Entscheidung

1. Vorgehensweise

Die Kampfrichter*innen (Oberrichter*in, Hauptrichter*in und Spiegelrichter*in) vergeben Punkte mit Hilfe von Clickeruhren, die eindeutig mit rot und weiss markiert sind. Nach Beendigung des Kampfes ruft der/die Oberrichter*in die Haupt- und Spiegelrichter*innen zur Entscheidung. Zu diesem Zeitpunkt schauen die Kampfrichter*innen auf den Boden, damit sie die Entscheidung der anderen nicht sehen und zeigen sofort mit dem entsprechenden Clicker auf den Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Im Falle eines Unentschiedens werden die Clicker mit verschränkten Armen vor den Körper und nach unten gehalten.

Der/die Hauptrichter*in verkündet gemäss des Urteils der Kampfrichter*innen entweder einen Sieg oder ein Unentschieden. Ein Sieg kann nur anerkannt werden, wenn mindestens zwei der Kampfrichter*innen gleich gerichtet haben. Es ist möglich, dass der/die erste Kampfrichter*in für «rot», der/die zweite für «weiss» und der/die dritte für ein Unentschieden stimmt. In diesem Fall muss der/die Hauptrichter*in ein Unentschieden verkünden und eine Verlängerungsrunde ankündigen.

2. Wertung

Ein/e Kämpfer*in kann entweder durch Punkte oder durch Beschluss gewinnen.

a. Zwei Punkte (Ippon) werden für einen kontrollierten und gültigen Kick an den Kopf vergeben. Der Kampf wird gestoppt und die Punkte vergeben. Falls ein/e Kampfrichter*in die Technik nicht gesehen hat, muss er/sie dies durch Kreuzen seiner Hände vor den Augen kundtun.

Zwei Punkte können nur vergeben werden, wenn mindestens zwei Kampfrichter*innen zustimmen, dass es eine gültige, nicht geblockte Technik war. Wenn nicht mindestens zwei Richter*innen zustimmen, können die zwei Punkte nicht vergeben werden.

b. Ein Punkt wird für jeden kontrollierten und gültigen Kick zum Körper vergeben.

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

- d. Jede Technik, für welche ein Punkt vergeben werden kann, muss vom/von der Kämpfenden in guter Form und Balance ausgeführt werden. Punkte werden vergeben, wenn eine Technik nach den folgenden Kriterien auf eine erlaubte Körperregion durchgeführt wird:
 1. Gute Form/Technik
 2. Konsequente Anwendung (Kraft und Geschwindigkeit)
 3. Gutes Timing
 4. Richtiger Abstand – Techniken müssen wie folgt ausgeführt werden, um einen Punkt zu erzielen:

Kinder/Jugendliche bis 14 Jahre: es ist **kein** Kontakt erlaubt; der Abstand zum Ziel darf maximal eine Handbreite betragen.

Jugendliche/Erwachsene ab 14 Jahre: die Technik muss den Körper des Gegners berühren (**leichter** Kontakt).
- e. Jene/r Kämpfer*in, welche/r bis zum Ende des Kampfes die meisten Punkte erzielt hat, wird zum/zur Sieger *in erklärt.

3. Überlegenheit

- a. Falls es offensichtlich ist, dass der/die eine Kämpfer*in dem/der anderen klar überlegen ist, darf der/die Hauptrichter*in nach Konsultation der anderen beiden Kampfrichter den Kampf stoppen und dem/der überlegenen Kämpfer*in den Sieg vergeben.
- b. Wenn beide Kämpfenden nach der Verlängerungsrunde dieselbe Punktzahl erzielt haben, wird der Sieg nach Kampfgeist und technischem Können vergeben. Diese Entscheidung liegt im Ermessen der drei Kampfrichter*innen und wird gemeinsam gefällt.

Zielbereich

1. Erlaubte Ziele für Schläge:
 - a. Brust
 - b. Bauch
 - c. Rippen
2. Erlaubte Ziele für Kicks:
 - a. Kopf
 - b. Brust
 - c. Bauch
 - d. Rippen
 - e. Oberschenkel

Verbotene Handlungen und Techniken

Die im Folgenden beschriebenen Umstände können zu einer Disqualifikation führen. Dabei liegt die Entscheidung einer Disqualifikation allein bei dem/der Hauptrichter*in des Kampfes. Der/die disqualifizierte Kämpfer*in kann sich durch seinen/ihren Coach an den/die Oberrichter*in wenden, welche/r sich wiederum an den/die Wettkampfrichter*in wendet. Diese/r entscheidet definitiv nach Rücksprache mit den Kampfrichtenden, ob die Disqualifikation aufgehoben wird oder nicht. Die Entscheidung des Wettkampfrichters/der Wettkampfrichterin ist endgültig.

1. Die folgenden Techniken sind verboten und werden je nach Schwere des Vergehens bestraft:
 - a. Angriffe auf Kopf, Gesicht, Hals oder Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes
 - b. Tritte in die Leistengegend
 - c. Kopfstöße
 - d. Knie-Kicks und Axe-Kicks
 - e. Tritte ins Kniegelenk
 - f. Ellenbogenschläge
 - g. Werfen und Fegen
 - h. Schlagen oder Treten eines Gegners/einer Gegnerin, welche/r am Boden liegt
 - i. Halten oder Greifen des Karateanzugs eines Gegners/einer Gegnerin
 - j. Sämtliche übrigen Techniken, die vom/von der Schiedsrichter*in als unzulässig oder unfair erachtet werden und nicht dem Zwecke eines fairen Kampfes dienen
2. Jede Technik, die zwar ein zulässiges Ziel trifft, jedoch den Gegner/die Gegnerin eindeutig schmerzt oder gar bewusstlos schlägt, wird als ungerechtfertigt angesehen und bestraft.
3. Das folgende Verhalten ist verboten und wird nach seiner Schwere bestraft:
 - a. Sich den Anweisungen des Hauptrichters/der Hauptrichterin widersetzen
 - b. Häufiges Verlassen der Kampffläche
 - c. Absichtlich Zeit verschwenden
 - d. Unhöfliches Verhalten
 - e. Anhaltend schlechtes oder gewalttätiges Benehmen
 - f. Haare reißen, Beißen, Kratzen, etc.

4. Der Coach eines Kämpfers/einer Kämpferin 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/seine Kämpferin bestraft.
5. Teilnehmende, welche zu spät zum Kampf kommen oder nicht erscheinen*, können automatisch disqualifiziert werden. In diesem Fall wird der/die Kämpfer*in vom ganzen Turnier disqualifiziert und darf nicht weiter daran teilnehmen.

* Der/die Kämpfer*in wird maximal drei Mal ausgerufen, mit einer Pause von 30 Sekunden zwischen jedem Ausrufen und von einer Minute nach dem letzten Ausrufen.

Strafen

- Chui** Eine offizielle Verwarnung, welche zu einer Strafe von eins bis zwei Punkten führt, wie unten beschrieben.
Genten Ein Genten entspricht zwei Chuis. Ein/e Kämpfer*in wird mit einer Genten Verwarnung für schwere oder wiederholte Verstösse gegen die Regeln bestraft, und dem/der Gegner*in werden automatisch zwei Punkte vergeben (Ippon).

Die normale Reihenfolge der Verwarnungen ist wie folgt:

- Chukoku** = erster Kontakt/Verstoss: mündliche Verwarnung
Chui ichi = zweiter Kontakt/Verstoss: 1. Strafe (**Waza-ari – 1 Punkt**)
Chui ni, Genten ichi = dritter Kontakt/Verstoss: 2. Strafe (**Ippon – 2 Punkte**)
Chui san = vierter Kontakt/Verstoss: 3. Strafe (**Ippon – 2 Punkte**)
Chui yon, Genten ni = fünfter Kontakt/Verstoss: Disqualifikation (**Shikkaku**)

Eine Disqualifikation kann nicht durch Aufgeben des gefoulten Gegners/der gefoulten Gegnerin für ungültig erklärt werden. In einem solchen Fall zieht sich der/die gefoulte Teilnehmer*in automatisch von der weiteren Teilnahme am Turnier zurück und der/die säumige Teilnehmer*in wird disqualifiziert.

Verwarnungen und Strafen werden nach Ermessen der Kampfrichter*innen ausgesprochen. Ein ernsthafter Verstoss kann direkt zu einer Genten Strafe oder gar zur Disqualifikation führen, wenn die Kampfrichter*innen dies als angemessen befinden.

Verwarnungen, die während der ersten Runde ausgesprochen werden, werden in die Verlängerungsrunde mitgenommen und müssen von den Kampfrichter*innen in Betracht gezogen werden, wenn sie bei einem Unentschieden den Gewinn nach der Verlängerungsrunde vergeben. Die Teilnehmer*innen sind dafür verantwortlich, die ausgesprochenen Verwarnungen aufzuschreiben. Sie unterstützen so die Kampfrichter*innen beim Zählen der Verwarnungen.

Beispiele für Verwarnungsgründe:

1. Jeder absichtliche Angriff auf den gegnerischen Kopf, das Gesicht, den Hals oder den Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, welcher den/die Gegner*in ernsthaft benachteiligt oder schlimmer (Konkurrent*in ist nicht in der Lage, den Kampf fortzusetzen), wird automatisch disqualifiziert (Shikkaku).
2. Jeder absichtliche Angriff auf den gegnerischen Kopf, das Gesicht, den Hals oder den Nacken mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, der den den/die Gegner*in klar schmerzt, verdient eine Strafe (Genten).
3. Jede zufällige Berührung des gegnerischen Kopfes, Gesichts, Hals oder Nackens mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, die den/die Gegner*in ernsthaft benachteiligt oder schlimmer, erhält eine Verwarnung (Chui).
4. Jede zufällige Berührung des gegnerischen Kopfs, Gesichts, Halses oder Nackens mit der offenen Hand, Faust oder einem Teil des Armes, die den/die Gegner*in klar schmerzt, erhält eine private Verwarnung (Chukoku).

Jogai

Jogai bezeichnet das unerlaubte Verlassen der Kampffläche während des Kampfes. Eine Ausnahme ist, wenn der/die Kämpfer*in tatsächlich von seinem/seiner Gegner*in aus der Kampffläche getrieben wird. Wiederholtes Heraustreten aus der Kampffläche, um die Angriffe des Gegners/der Gegnerin zu vermeiden oder den Kampffluss zu unterbrechen, wird nach Ermessen der Kampfrichter gemäss oben genanntem Vorgehen für Verwarnungen und Strafen bestraft.

Anmerkungen

1. *«ernsthaft benachteiligt oder schlimmer»*
Der/die angegriffene Kämpfer wird schwer verletzt, was ihn ernsthaft benachteiligt, oder ist nicht fähig, den Kampf fortzusetzen. Zum Beispiel führt eine Technik, die in einem Vollkontakt-Turnier einen Ippon erzielen würde, in einem Semikontakt-Turnier zur automatischen Disqualifikation.
2. *«schmerzt klar»*
Der/die angegriffene Kämpfer*in wird verletzt, aber nicht ernsthaft benachteiligt. Beispielsweise wird hier eine Technik ausgeführt, die in einem Vollkontakt-Turnier einen Waza-ari erzielen würde.
3. Wenn ein/e Kämpfer*in aufgrund seiner Verletzung durch eine verbotene Technik einen Kampf nicht beenden kann, wird der/die Täter*in disqualifiziert und der/die Verletzte gewinnt den Kampf. Achtung: Die Disqualifikation wird für das ganze Turnier ausgesprochen und gilt auch im Doppel-KO-System. Es ist nicht möglich, über das Loser Bracket wieder in den Wettkampf einzusteigen.

4. Wenn ein/e Kämpfer*in aufgrund seiner/ihrer Verletzung durch eine verbotene Technik den Kampf nicht weiterführen kann und sein/ihre Gegner*in disqualifiziert wird, muss der Turnierarzt den/die Verletzte/n als kampftauglich befinden, damit dieser in den folgenden Runden weiterkämpfen darf. In solch einem Fall gewährt der/die Wettkampfrichter*in dem/der Verletzten eine angemessene Erholungszeit.
5. Ein/e Kämpfer*in kann nur durch das am Wettkampf anwesende medizinische Personal für kampftauglich bzw. kampfuntauglich befunden werden.

Wettkampfrichter*in

Der/die Wettkampfrichter*in hat folgende Aufgaben:

1. Er/sie stellt sicher, dass die Kampfflächen komplett ausgestattet und besetzt sind.
2. Er/sie teilt die Kampfrichter*innen den Kampfflächen zu.
3. Er/sie hat die definitive Entscheidungsgewalt bei Unklarheiten oder Meinungsverschiedenheiten aufgrund technischer Fragen oder bei strittigen Resultaten eines Kampfes. Der/die Wettkampfrichter*in wird sich nur mit einem Problem beschäftigen, sofern er/sie von einem offiziellen Coach eines Kämpfenden darum gebeten wird. Die Coaches müssen vor dem Turnierbeginn bestimmt sein. In solchen Fällen wird sich der/die Wettkampfrichter*in mit den in die Streitigkeit involvierten Coaches und Richter*innen beraten.
Der/die Wettkampfrichter*in darf in keinem Wettkampf als Kampfrichter*in amten, ausser es stehen nicht genügend Richter*innen zur Verfügung. Der/die Wettkampfrichter*in kann kein Urteil über einen umstrittenen Kampf fällen, in dem er/sie als Kampfrichter*in fungierte. In diesem Fall muss der/die ranghöchste Kampfrichter*in, der/die im besagten Kampf nicht involviert ist, ein Urteil fällen.

Obligatorische Schutzausrüstung

- Handschützer/Handschuhe (keine Box- oder Sackhandschuhe)
- Schienbein- und Fussristschoner (Fussrist muss bedeckt sein)
- Brustschutz für weibliche Wettkämpferinnen (ab Brustwachstum)
- Tiefschutz für männliche Wettkämpfer

Empfohlene Schutzausrüstung

Mundschutz

Helme

Die Turnierorganisation empfiehlt das Tragen von Helmen **nicht** und stellt keine Helme zur Verfügung. Das Tragen von Helmen sowohl im No-Contact als auch im Semikontakt wird von der Turnierorganisation nicht als notwendig erachtet, da das Clickersystem kontrolliertes Kämpfen voraussetzt. Falls ein/e Wettkampfteilnehmer*in unbedingt einen Helm tragen möchte, kann er/sie dies tun.

Brillen, Schmuck, Ohrringe, Piercings etc.

Brillenträger*innen wird vom Tragen von Brillen abgeraten aufgrund der erheblichen Verletzungsgefahr. Möglich sind das Tragen von Kontaktlinsen oder auch von Sportbrillen. Falls ein/e Wettkämpfer*in nicht ohne eine reguläre Brille kämpfen will/kann, lehnt die Turnierorganisation jegliche Verantwortung ab. Jeglicher Schmuck ist verboten. Nicht entfernbare Ohrringe oder Piercings müssen abgeklebt werden.

Haftungsausschluss

Die Turnierorganisation lehnt jegliche Verantwortung für Schäden an Leib und Gut ab. Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.