



## **Kobudo Kwai Deutschland e. V.**

### **Wettkampfordnung**

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

§1 Allgemein Wettkampfregeeln .....	3
Artikel 1: Wettkampffläche.....	3
Artikel 2: Offizielle Kleidung .....	4
§2 Bo-Kumite Regeln.....	6
Artikel 1: Organisation von Kumite-Wettkämpfen.....	6
Artikel 2: Das Kampfgericht .....	7
Artikel 3: Die Kampfzeit.....	7
Artikel 4: Wertung .....	8
Artikel 5: Entscheidungskriterien.....	10
Artikel 6: Verbotenes Verhalten .....	11
Artikel 7: Strafen.....	12
Artikel 8: Verletzungen und Unfälle beim Wettkampf.....	13
Artikel 9: Protest .....	15
Artikel 10: Rechte und Pflichten.....	16
Artikel 11: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen.....	18
Artikel 12: Änderungen.....	20
§3 Kata Regeln.....	21
Artikel 1: Organisation eines Kata-Wettkampfes .....	21
Artikel 2: Das Kampfgericht .....	22
Artikel 3: Entscheidungskriterien.....	22
Artikel 4: Durchführung von Wettkämpfen .....	23
Artikel 5: Änderungen.....	24
§4 Inkrafttreten.....	24
Anhang .....	25
Anhang 1: Die Terminologie.....	25
Anhang 2: Gestik und Flaggensignale .....	27
Anhang 3: Zeichen des Listenführers.....	34
Anhang 4 : Diagramm der Kumite Wettkampffläche .....	35
Anhang 5 : Diagramm der Kata Wettkampffläche.....	35
Anhang 6: Prinzipien der Stilrichtungen .....	36
I. Gendai Goshin-Kobujutsu .....	36
II. Ryukyu Kobudo Tesshinkan .....	37
III. Yamanni Chinen Ryu Kobujutsu .....	39
Anhang 7: Offizielle Kata Liste .....	40
I. Stilrichtung Gendai Goshin Kobujutsu .....	40
II. Stilrichtung Ryukyu Kobudo Tesshinkan .....	40
III. Stilrichtung Yamanni Chinen Ryu Kobujutsu .....	40
Anhang 8: Richtlinien und Bauanleitung für den Wettkampf-BO.....	41

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## §1 Allgemein Wettkampffregeln

Gültig für Kumite (Kumite-Shiai) und Kata-Wettkämpfe.

### Artikel 1: Wettkampffläche

- 1) Die Kampffläche muss eben sein und darf für die Kämpfer keine Gefährdung darstellen.
- 2) Die Kampffläche muss ein Quadrat mit einer Seitenlänge von minimal 10 m sein, mit zusätzlichen 2 Metern an allen Seiten als Sicherheitszone. Die Wettkampffläche kann auch als Plattform ausgebildet sein mit einer Höhe bis zu 1 m. Die Seitenlänge muss dann mindestens 14 m messen.
- 3) Zwei parallele Linien, die jeweils 1 m lang sind und sich im rechten Winkel zur Kampfrichterlinie befinden, sollen in einer Entfernung von 2 m vom Mittelpunkt der Kampffläche für die Aufstellung der Kämpfer markiert sein.
- 4) Eine 0,5 m lange Linie soll im Abstand von 2 m vom Mittelpunkt der Kampffläche für die Aufstellung des Hauptkampfrichters markiert sein.
- 5) Um die Kampffläche herum muss sich eine Sicherheitszone von 2 m befinden. In dieser dürfen sich weder Personen noch irgendwelches Gerät, Werbetafeln o.ä. befinden.
- 6) Die Seitenkampfrichter sitzen in der Sicherheitszone, einer mit direktem Blick zum Hauptkampfrichter, je einer hinter den Kämpfern und 1 Meter hinter der Außenlinie dem Hauptkampfrichter zugewandt. Jeder Seitenkampfrichter ist mit einer roten und blauen Flagge ausgerüstet.
- 7) Der Kampfrichterobmann sitzt an einem kleinen Tisch außerhalb der Sicherheitszone, links hinter dem Hauptkampfrichter. Er soll mit einer roten Flagge und einem Summer ausgerüstet sein.
- 8) Ein Kampfrichter soll als Listenüberwacher am offiziellen Wettkampftisch sitzen, zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
- 9) Eine Linie soll 1 m vom Kampfflächenrand innerhalb der Kampffläche gezogen werden. Die von dieser Linie eingeschlossene Fläche kann sich farblich abheben. Die Linie selbst kann gestrichelt sein.

### Ergänzungen:

Matten müssen auf der Unterseite rutschfest sein. Die Oberfläche soll einen niedrigen Reibungsgrad haben. Ein Verrutschen der Matten während des Wettkampfs muss verhindert werden.

Eine Wettkampffläche mit Matten wird empfohlen, ist aber nicht Pflicht.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## **Artikel 2: Offizielle Kleidung**

- 1) Die Kämpfer und ihre Betreuer müssen die hier angegebene offizielle Kleidung tragen.
- 2) Das oberste Kampfgericht hat das Recht, jeden Offiziellen und jeden Kämpfer vom Wettkampf auszuschließen, der sich nicht an diese Regel hält.

### **Kampfrichter:**

- 1) Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter müssen die vom obersten Kampfgericht bestimmte offizielle Kleidung bei allen Wettkämpfen und Disziplinen tragen.
- 2) Die offizielle Kleidung setzt sich wie folgt zusammen:
  - dunkler Anzug
  - weißes, langärmeliges oder kurzärmeliges Hemd
  - rote offizielle Krawatte (ohne Krawattennadel)
  - ungemusterte, schwarze Socken
  - schwarze, ungemusterte Turnschuhe oder Slipper
  - keinen Schmuck oder Uhren

### **Kämpfer:**

- 1) Die Kämpfer müssen einen nicht gekennzeichneten Kampfsport-Gi ohne Streifen und Paspeln tragen. Davon ausgenommen sind Vereins- und Stilrichtungsabzeichen, der japanische Namensschriftzug, und bei internationalen Veranstaltungen nationalen Emblems. Die Farbe des Kampfsport-Gi ist stilrichtungstypisch schwarz, weiß oder diese Farben kombiniert. Auf dem Kampfsport-Gi dürfen ausschließlich die Originaletiketten des Herstellers sichtbar sein. Außerdem darf auf dem Rückenteil der Jacke eine vom Organisator ausgegebene Startnummer getragen werden. Ein Kämpfer soll einen roten Gürtel, der andere einen blauen Gürtel tragen, wobei die Gürtel ungefähr 5 cm breit und ausreichend lang sein sollten. Das geschäftsführende Präsidium des KOBUDO KWAI kann das Tragen spezieller Aufschriften oder Warenzeichen anerkannter Sponsoren genehmigen.
- 2) Die Gi-Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille gebunden ist, mindestens die Hüften bedecken, darf aber höchstens bis zur Mitte der Oberschenkel reichen. Frauen dürfen ein einfarbiges, weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
- 3) Die Ärmel der Gi-Jacke dürfen nicht über das Handgelenk reichen, müssen aber die Unterarme mindestens bis zur Hälfte bedecken. Sie dürfen weder nach innen noch nach außen aufgekrepelt sein.
- 4) Die Hose muss so lang sein, dass sie mindestens zwei Drittel des Schienbeines bedeckt, und darf weder nach innen, noch nach außen aufgekrepelt sein. Das Tragen eines Hakamas ist verboten.
- 5) Die Kleidung soll sauber sein, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch. Die Kämpfer sollen in einem hygienisch einwandfreien Zustand antreten. Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung der Gegner vermieden wird. Haarklammer und Haarspangen aus Metall sind bei Kumite - Wettkämpfen verboten. Bei der Kata sind kleine Haarspangen erlaubt. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt.
- 6) Die Kämpfer sollen kurze Finger- und Zehennägel haben und dürfen keine Gegenstände aus Metall oder andere Objekte tragen, die ihre Gegner verletzen könnten.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

- 7) Das Tragen von Brillen im Kumite ist grundsätzlich verboten. Auf eigene Verantwortung ist das Tragen von weichen Kontaktlinsen möglich.
- 8) Das Tragen von einem Zahnschutz ist beim Kumite Pflicht!
- 9) Für Frauen ist das Tragen von einem Brustschutz im Kumite Pflicht!
- 10) Es wird empfohlen einen Tiefschutz zu tragen.
- 11) Weiche Schienbeinschoner und weicher Unterarmschutz sind erlaubt.
- 12) Das Tragen von verletzungsbedingten Bandagen oder Verbänden auf Anraten des Wettkampfarztes muss vom obersten Kampfgericht genehmigt werden.

### **Ausrüstung:**

Die Wettkampf-BO werden vom Ausrichter zur Verfügung gestellt. Sie müssen den allgemeinen Richtlinien entsprechen (siehe Anlage 8). Ihr ordnungsgemäßer Zustand wird vor jedem Kampf, wenn nötig auch während des Kampfes, vom Kampfgericht überprüft. Dabei ist darauf zu achten, dass beide BO gleich lang ( $\pm 1$  cm) und gleich dick sind und dass durch den Zustand und Art der Polsterung das Verletzungsrisiko nicht erhöht wird. Unzulässig für einen Wettkampf ist ein BO, wenn das Polsterungsmaterial seine Elastizität verloren hat oder die Polsterung Lücken und gar Risse aufweist oder der Kernstab gebrochen ist. Es gibt Wettkampf-BO für Männer und Frauen (s. Anlage 8)

### **Betreuer:**

Der Betreuer muss zu jeder Zeit während des Wettkampfes einen Trainingsanzug tragen und einen Ausweis mit sich führen, aus dem seine Funktion ersichtlich ist.

### **Ergänzungen:**

Der Kämpfer trägt nur einen Gürtel, entweder rot (AKA) oder blau (AO). Gürtel, entsprechend der Graduierung, dürfen während des Kampfes nicht getragen werden. Rote und blaue Gürtel werden nicht vom Ausrichter zur Verfügung gestellt und sind somit von den Kämpfern selbst mitzubringen.

Das Tragen gewisser Gegenstände, z. B. eines Turbans, kann einen religiösen Grund haben. Kämpfer, die aufgrund ihrer Religion Gegenstände tragen wollen, die sonst als nicht zugelassenen Kleidungsstücke ausgelegt werden würden, müssen vor dem Wettkampf das Oberste Kampfgericht verständigen. Das OK untersucht dann jeden Antrag auf seine Glaubwürdigkeit. Kämpfer, die erst am Wettkampftag ohne vorherige, fristgerechte, schriftliche Anmeldung antreten und erwarten, dass sie teilnehmen dürfen, sind nicht startberechtigt.

Wenn ein Kämpfer die Kampffläche nicht ordnungsgemäß gekleidet betritt, wird er nicht gleich disqualifiziert, sondern erhält eine Minute Zeit seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## §2 Bo-Kumite Regeln

### Artikel 1: Organisation von Kumite-Wettkämpfen

- 1) Ein BO-Kumite-Turnier kann sich in Mannschafts- und Einzelwettkämpfe aufgliedern. Einzelkämpfe können weiter in Gewichtsklassen, Klassen mit verschiedener Graduierung oder Altersklassen unterteilt werden. Die einzelnen Klassen werden schließlich in Einzelbegegnungen aufgeteilt. Der Ausdruck „Einzelbegegnung“ bezeichnet auch die einzelne Begegnung von zwei gegnerischen Kämpfern im Mannschaftskampf bei Kumite-Wettkämpfen.
- 2) Bei einer Mannschaftsbegegnung muss jede Mannschaft eine ungerade Zahl von Kämpfern aufweisen.
- 3) Alle Kämpfer sind Mitglieder einer Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
- 4) Vor jedem Kampf muss ein Mannschaftsvertreter am offiziellen Tisch eine offizielle Liste mit den Namen und der Kampfreiheitenfolge der Mannschaftsmitglieder abgeben. Die Kampfreiheitenfolge kann bei jeder neuen Runde geändert werden. Sobald die Kampfreiheitenfolge aber gemeldet ist, kann sie für die betreffende Runde nicht mehr nachträglich geändert werden.
- 5) Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn die Mitglieder oder Betreuer die Aufstellung der Mannschaft ändern, ohne eine schriftliche Kampfreiheitenfolge abzugeben.
- 6) Eine Mannschaft darf in der ersten Runde eines Mannschaftskampfes nur teilnehmen, wenn sie die vorgeschriebene Zahl an Kämpfern aufweisen kann.
- 7) Im Einzelkampf darf kein Kämpfer durch einen anderen ersetzt werden
- 8) Einzelne Kämpfer oder Mannschaften, die nicht vor der Eröffnung des Wettkampfes am Wettkampfort anwesend sind, können von der Teilnahme an diesem Wettkampf disqualifiziert werden.

#### **Ergänzungen:**

Eine Runde ist eine einzelne Phase eines Wettkampfes, die möglicherweise zur Ermittlung des Siegers führt. Bei einem Kumite-Ausscheidungs-Wettkampf scheiden bei jeder Runde 50% der Kämpfer aus, wobei Freilose ebenfalls gezählt werden. In diesem Zusammenhang trifft eine Runde ebenfalls auf eine Phase der Anfangsausscheidung oder Trostrunde zu. Die Startreihenfolge der Kämpfer wird per Los ermittelt. An der Trostrunde treten alle Kämpfer gegen einander an, die gegen die jeweiligen Pool-Sieger verloren haben. Sollten bei einer Veranstaltung mehr als 2 Pools zur Ermittlung der Sieger nötig sein, so entfällt die Trostrunde und die jeweiligen Poolsieger ermitteln Platz 1-4.

Bei einem Matrix- oder „Round-Robin“-Wettkampf (= wenn jeder gegen jeden kämpft), ermöglicht es eine Runde allen Kämpfern in einem Pool, einmal zu kämpfen. Den Platz, den ein Kämpfer erreicht, richtet sich nach der Summe der Einzelsiege. Bei gleicher Anzahl der Einzelsiege entscheidet die Unterbewertung, wobei nur die Punkte der gewonnen Kämpfe gewertet werden. Sollte dann immer noch ein Unentschieden vorliegen, so werden auch die Punkte der verlorenen Kämpfe hinzu gezählt. Wenn dann immer noch kein Ergebnis vorliegt, findet ein Stichkampf statt.

Der Wettkampfkommision steht es frei, für die teilnehmenden Kämpfer Nummern zu vergeben.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Vor einer Begegnung stellen sich die startberechtigten Kämpfer in einer Linie auf. Der 1. Kämpfer steht am weitesten vom Kampfgericht entfernt, der letzte Kämpfer am nächsten. Die nicht eingesetzten Kämpfer und Betreuer stellen sich nicht auf, sondern setzen sich auf einen für sie reservierten Platz.

Die Liste mit der Kampfreihenfolge kann vom Betreuer oder von einem nominierten Mitglied der Mannschaft abgegeben werden. Wenn der Betreuer die Liste abgibt, soll er klar als Betreuer zu erkennen sein. Ansonsten kann die Liste abgelehnt werden. Diese soll den Namen des Landes/Verein, die für den Kampf zugeteilte Gürtelfarbe der Mannschaft und die Reihenfolge der Kämpfer von der ersten bis zur letzten Startposition enthalten. Sowohl Namen als auch die Wettkampfnummer der Kämpfer sollen aufgeführt sein und die Liste muss vom Betreuer oder dem nominierten Mitglied der Mannschaft unterschrieben sein.

Wenn durch einen Fehler in der Listenführung die falschen Kämpfer aufeinander treffen, wird diese Begegnung ohne Berücksichtigung des Ausgangs für ungültig erklärt. Zur Vermeidung derartiger Fehler muss sich der Gewinner eines Kampfes seinen Sieg am Wettkampftisch bestätigen lassen, bevor er die Kampffläche verlässt.

## **Artikel 2: Das Kampfgericht**

- 1) Das Kampfgericht besteht bei jedem Wettkampf aus einem Hauptkampfrichter (SUSHIN), 3 Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) und einem Obmann (KANSA).
- 2) Zusätzlich werden, um die Durchführung der Kämpfe zu erleichtern, mehrere Zeitnehmer, Ansager, Listenführer und Ergebnisüberwacher ernannt.

### ***Ergänzungen:***

Zu Beginn eines BO-Kumite-Wettkampfes steht der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche. Zu seiner Linken stehen die Seitenkampfrichter eins und zwei, zu seiner Rechten stehen der Obmann und der Seitenkampfrichter drei.

Nachdem sich die Kämpfer und das Kampfgericht voreinander verbeugt haben, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter und der Obmann drehen sich einwärts und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.

Beim Wechsel des Kampfgerichts treten die Kampfrichter, die bis dahin im Einsatz waren, einen Schritt nach vorne und drehen sich zum neuen Kampfgericht um. Auf das Kommando des neuen Hauptkampfrichters verbeugen sich alle voreinander und verlassen hintereinander die Kampffläche, wobei alle in die gleiche Richtung schauen.

Wenn einzelne Seitenkampfrichter wechseln, tritt der neu eingesetzte Seitenkampfrichter vor den bisherigen, beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann ihre Positionen.

## **Artikel 3: Die Kampfzeit**

- 1) Bei BO-Kumite-Kämpfen ist die effektive Kampfzeit für Herren sowohl bei Mannschaft- als auch bei Einzelbegegnungen auf 2 Minuten festgesetzt. Die effektive Kampfzeit für Damen und Junioren beträgt 2 Minuten.
- 2) Die Kampfzeit beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Zeichen zum Start gibt, und endet jedes Mal, wenn er YAME ruft.
- 3) Der Zeitnehmer soll durch einen deutlich hörbaren Gong oder durch ein elektrisches

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Signalgerät Zeichen geben, die „noch 30 Sekunden“ oder „Zeit abgelaufen“ bedeuten. Das Signal „Zeit abgelaufen“ bestimmt das Ende des Kampfes.

#### **Artikel 4: Wertung**

- 1) Ein Kampf wird dadurch entschieden, dass ein Kämpfer mit 8 Punkten führt, oder dass gegen einen Kämpfer HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU ausgesprochen wird.
- 2) Eine Technik zählt nur dann als SANBON, wenn sie gemäß folgender Kriterien ausgeführt wird:
  - a) die Technik muss eine klare Überlegenheit des Kämpfers erkennen lassen.
  - b) wenn der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht wird und eine nachfolgende, wertbare Technik zum Kopf oder Körper erfolgt.
  - c) ein kraftvoller und kontrollierter Schlag zum Rücken
- 3) Eine Technik zählt dann als NIHON wenn sie gemäß folgender Kriterien ausgeführt wird:
  - a) wenn der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht wird, und eine nachfolgende, wertbare Technik zu einem Gelenk oder zur Schulter ausgeführt wird.
  - b) ein gut kontrollierter Schlag mit dem BO zum Kopf des Gegners, ohne diesen zu berühren.
  - c) ein gut kontrollierter, kraftvoller Stoß zum gegnerischen Körper (der Begriff Körper beinhaltet die Vorderseite vom Brustbein bis zum Schambein)
  - d) erfolgreiche Techniken, die genau in dem Moment ausgeführt werden, in dem der Gegner angreift (direkte Konter)
  - e) wenn eine Kombination von wertbaren Techniken erfolgt.
- 4) Eine Technik zählt dann als IPPON wenn sie gemäß folgender Kriterien ausgeführt wird:
  - a) ein kraftvoller und kontrollierter Schlag oder Stoß auf ein Gelenk
  - b) ein kraftvoller und kontrollierter Schlag zur Schulter
  - c) Techniken der zuvor genannten Bewertungsklasse, die nicht kraftvoll genug waren oder durch eine Block- oder Ausweichbewegung abgeschwächt wurden.
- 5) Grundsätzlich gilt Folgendes, um überhaupt eine Wertung zu erzielen:
  - a) jede Technik muss gemäß dem gelehrten KIHON demonstriert werden und eine **gute Ausführung (Form)** erkennen lassen.
  - b) jede Technik muss **kontrolliert und kraftvoll ausgeführt** werden und eine Verletzung des Gegners ausschließen.
  - c) der Kämpfer muss **ZANSHIN** (fortwährende Aufmerksamkeit) zeigen.
  - d) die Technik muss mit **korrekter Haltung**, d.h. mit deutlich erkennbarer Konzentration ausgeführt werden.
  - e) die Technik muss die **korrekte Distanz** haben.
  - f) die Technik muss mit einem **guten Timing** ausgeführt werden.
- 6) Angriffe sind begrenzt auf folgende Zielregionen:
  - a) Kopf nur für Schlagtechniken (vertikal von oben nach unten)
  - b) Brust
  - c) Bauch
  - d) Seite
  - e) Rücken



Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

- f) Schulter
- g) Arm- und Beingelenke

- 7) Eine wertbare Technik, die mit dem Ende des Kampfes (Gong) zusammen fällt, ist gültig. Ein Angriff, der nach einem Kommando zur Kampfunterbrechung oder Kampfbeendigung erfolgt, wird nicht gewertet, selbst wenn er wertbar ist, und kann zu einer Strafe für den Angreifer führen.
- 8) Eine Technik wird nicht gewertet, selbst wenn sie korrekt ist, wenn sich beide Kämpfer zur Zeit der Ausführung außerhalb der Kampffläche befinden. Wenn jedoch einer der Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und ehe der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, so wird die Technik gewertet.
- 9) Wertbare Techniken, die von beiden Kämpfern gleichzeitig ausgeführt werden, werden nicht gewertet.

### **Ergänzungen:**

Die Treffer des Kampfes werden entsprechend ihrer theoretischen Wirkung bewertet. Ein Treffer wird nur dann gewertet, wenn die Technik mit einem einwandfreien Stockstoß oder einem Stockschlag erfolgt. Nicht gewertet werden zufällige Treffer, die nicht als klare Angriffe oder Konter zu erkennen sind. Voraussetzung für eine Wertung ist auch eine nicht böswillige Haltung und große Konzentration während der Ausführung einer Technik. Die Technik muss den spürbaren Willen zum Erfolg erkennen lassen, nichts wird zurück gehalten. ZANSHIN ist ein Kriterium, das den Zustand fortwährender Aufmerksamkeit beschreibt, welcher nach Ausführung der Technik noch andauert. Ein Kämpfer mit ZANSHIN bewahrt volle Konzentration und das Bewusstsein, dass der Gegner einen Gegenangriff leisten kann.

Richtiges Timing bedeutet, eine Technik in dem Moment auszuführen, in dem sie die größtmögliche Wirksamkeit hat. Ähnlich bedeutet Distanz die Ausführung einer Technik aus genau der Entfernung, aus der sie die größtmögliche Wirkung erzielt. Wenn also eine Technik in dem Moment ausgeführt wird, in dem sich der Gegner schnell weg bewegt, wird die Wirksamkeit des Schlages oder Stoßes reduziert. Das Kriterium Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die vollendete Technik das Ziel erreicht oder fast berührt. Um eine Wertung zu erzielen muss bei der Ausführung der Technik die Möglichkeit bestehen, tief in das Ziel einzudringen.

Eine nicht wertbare Technik bleibt eine nicht wertbare Technik, egal wo und wie sie angebracht wird.

Bei einer Fegetechnik sollte der Hauptkampfrichter nicht zu früh „YAME“, rufen, um dem Angreifer die Möglichkeit zu geben, eine wertbare Folgetechnik anzubringen. Als Faustregel kann man hier ca. 2-4 Sekunden festlegen, denn in dieser Zeit wird der konsequente und koordinierte Angreifer seinen Angriff zu Ende geführt haben.

Das Gleiche gilt bei einem Stockangriff zum Arm oder Gelenk, weil auch hier der Kämpfer diesen Angriff nur zur Vorbereitung für eine weitere Technik verwenden kann.

Der Schlussgong signalisiert das Ende der Wertungsmöglichkeiten in einem Kampf, auch wenn der Hauptkampfrichter den Kampf versehentlich nicht sofort abbricht. Das heißt, dass eine wertbare Technik die nach dem Schlussgong und vor dem „YAME“, des Hauptkampfrichters ausgeführt wird, nicht wertbar ist. Der Schlussgong bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr verhängt werden können, solange sich die Kämpfer noch auf der Kampffläche befinden. Auch nach Verlassen der Kampffläche können Strafen verhängt werden, dann jedoch nur vom obersten Kampfgericht.

AIUCHI (gleichzeitig angebrachte, wertbare Techniken), sind selten. Es müssen nicht nur zwei

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Techniken gleichzeitig ausgeführt werden, sondern beide müssen auch wertbar sein. Zwei Techniken können sehr wohl gleichzeitig auftreten aber selten sind beide, wenn überhaupt eine, wertbar. Der Hauptkampfrichter darf eine Situation, in der nur eine von zwei gleichzeitig ausgeführten Techniken wertbar ist, nicht als AIUCHI behandeln. Ein derartiger Fall ist kein AIUCHI.

## **Artikel 5: Entscheidungskriterien**

- 1) Wenn kein Kämpfer mit 8 Punkten führt und kein KIKEN, SHIKKAKU oder HANSOKU während des Kampfes ausgesprochen wurde, so wird die Entscheidung aufgrund folgender Kriterien gefällt:
  - a) Zahl der erzielten Punkte.
  - b) Haltung, Kampfgeist und Kraft, die die Kämpfer gezeigt haben
  - c) Technische und taktische Überlegenheit
  - d) Die Mehrzahl von Initiativen, die ein Kämpfer ergriffen hat
- 2) Im Einzelwettbewerb gibt es nach einem Unentschieden eine Verlängerung von einer Minute (ENCHO SEN). Ein ENCHO SEN ist eine Verlängerung, d.h. es werden alle Negativwertungen aus der ersten Runde mit übernommen. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt, hat den Kampf gewonnen. Sollte erneut kein Kämpfer eine Wertung erzielen, wird per Kampfrichterentscheid (HANTEI) der Sieger ermittelt. Es muss eine Entscheidung für rot oder blau getroffen werden.
- 3) Bei Mannschaftskämpfen gibt es bei gleicher Anzahl von Siegen keine Verlängerung (ENCHO SEN).
- 4) Wenn 2 Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen erzielt haben, gewinnt die Mannschaft, deren Kämpfer die meisten Punkte erzielt haben, wobei sowohl die gewonnen als auch die verlorenen Kämpfe in Betracht gezogen werden.
- 5) Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen und Punkten errungen haben, muss ein Entscheidungskampf zwischen Vertretern der beiden Mannschaften stattfinden. Sollte auch danach noch Punktegleichheit herrschen, erfolgt eine Verlängerung (ENCHO SEN). Derjenige Kämpfer, der als erster einen Punkt erzielt wird zum Sieger erklärt. Im Falle eines Punktegleichstands im ENCHO SEN wird die Entscheidung durch HANTEI gefällt.
- 6) Bei den Mannschaftskämpfen gewinnt die Mannschaft, die zuerst zwei (bei 3 Einzelkämpfern) bzw. drei (bei 5 Einzelkämpfern) Siege erreicht.

### ***Ergänzungen:***

Wenn keine Punktegleichheit besteht, wird dem Kämpfer der Sieg zugesprochen, der zu diesem Zeitpunkt punktemäßig führt. In Anbetracht der oben genannten Kriterien ist es, wenn keine Punkteüberlegenheit erzielt werden konnte, vollkommen in Ordnung, einem Kämpfer den Sieg zuzusprechen, selbst wenn der Punktestand gleich ist.

Wenn es zu einer Kampfrichterentscheidung (HANTEI) kommt, geht der Hauptkampfrichter zum Kampfflächenrand, ruft „HANTEI“ und pfeift anschließend zweimal. Die Seitenkampfrichter geben dann Ihre Entscheidung mittels ihrer Flaggen bekannt. Der Hauptkampfrichter zeigt gleichzeitig seine Entscheidung, indem er seinen Arm zu der Seite des bevorzugten Kämpfers hebt. Anschließend pfeift er kurz auf seiner Pfeife, kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet die Mehrheit der Entscheidung.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Für den Fall eines Unentschieden verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE und startet die Verlängerung (ENCHO SEN).

## **Artikel 6: Verbotenes Verhalten**

Es gibt zwei Kategorien für verbotenes Verhalten, Kategorie 1 und 2.

Kategorie 1:

Techniken mit massivem Kontakt ohne Rücksicht auf die angegriffene Zielregion:

Folgende Techniken und Verhaltensweisen sind verboten.

- a) Stöße zum Kopf
- b) Schläge und Stöße zum Hals oder an die Seite des Kopfes
- c) Stöße in den Rücken
- d) Schläge und Stöße in die Genitalien
- e) Schläge in „YOSE MOCHI“, bei denen der BO mehr als 180° beschreibt
- f) Fußtritte gegen den Körper des Gegners. Zum BO erlaubt (z.B. als Block)
- g) Fauststöße und andere Schlagtechniken zum Körper des Gegners
- h) Gefährliche Würfe oder Fegetechniken, die die Fähigkeit des Gegners, sicher aufzukommen, ausschließen oder beeinträchtigen.

Kategorie 2:

- a) Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung
- b) Wiederholtes Verlassen der Kampffläche (JOGAI)  
Vermeiden eines Kampfes, im Sinne von, dem Gegner keine Gelegenheit geben, zu punkten
- c) Techniken, die aufgrund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können, und unkontrollierte Angriffe, ob sie treffen oder nicht.
- d) Sprechen oder Anstacheln des Gegners, Widersetzen der Befehle des Hauptkampfrichters, unflätiges Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

### **Ergänzungen:**

Die Vortäuschung einer Verletzung ist ein schwerer Regelverstoß. Die Übertreibung einer bereits existierenden Verletzung ist ein weniger schwerwiegender Verstoß. SHIKKAKU wird an einen Wettkämpfer erteilt, der eine Verletzung vortäuscht, z.B. wenn ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden herumwälzt, ohne dass dieses Verhalten durch den Befund des Arztes unterstützt wird. Eine Verwarnung oder Strafe soll für die Übertreibung einer Verletzung erteilt werden.

Wettkämpfer, die Verletzungen vortäuschen, werden mit schwersten Strafen bestraft, bis zur Sperrung auf Lebenszeit für wiederholte Vergehen dieser Art.

Das Gesicht und der Hals (Kehle) sind besonders verwundbare und empfindliche Bereiche; auch allerleichtester Kontakt in diesen Regionen wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, der Getroffene hat diesen Kontakt selbst verschuldet.

Ein Kämpfer, der für seine Angriffe nicht den BO verwendet, sondern Fußtechniken (GERI) oder

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Fausttechniken (TSUKI, UCHI), wird für diese Techniken verwarnt oder bestraft. Zur Abwehr sind Fuß- und Armtechniken jedoch erlaubt.

Erlaubt sind nur Beinfegetechniken wie DE ASHI BARAI, KO UCHI GERI usw., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gefegt oder geworfen wird, ohne festgehalten zu werden. Würfe, bei denen der Gegner während der Ausführung angefasst oder festgehalten werden muss, sind nicht zugelassen.

JOGAI bezieht sich auf Situationen, in denen der Fuß oder irgendein anderes Körperteil eines Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme sind Fälle, in denen ein Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird.

Der Zeitpunkt, zu dem „YAME“ ausgerufen wird, ist hilfreich bei der Feststellung, ob JOGAI vorgekommen ist. Wenn AKA eine erfolgreiche Technik ausgeführt hat und sofort danach die Kampffläche verlässt, soll zum Zeitpunkt der Wertung „YAME„ gerufen werden. Das Verlassen der Kampffläche gilt daher als außerhalb der Kampfzeit und kann nicht bestraft werden. Wenn AKAs Versuch, eine Wertung zu erzielen, nicht erfolgreich ist, wird nicht „YAME“ gerufen und der Austritt aus der Kampffläche wird vermerkt. Wenn AO die Kampffläche verlässt, kurz nachdem AKA durch einen erfolgreichen Angriff eine Wertung erzielt hat, wird bei der Wertung sofort „YAME“ gerufen und AOs Austritt aus der Kampffläche wird nicht vermerkt. Wenn AO aus der Kampffläche austritt oder diese bereits verlassen hat, während AKA eine Wertung erzielt, (wobei AKA innerhalb der Kampffläche bleibt), so wird an AKA eine Wertung und an AO eine JOGAI - Strafe vergeben.

Eine Bewegung, die nur ausgeführt wird um Zeit zu gewinnen (zum Beispiel Kreisen), wobei sich einer oder beide Kämpfer im Kampf nicht engagieren (Inaktivität), soll bestraft werden. Man erwartet, dass sich die Kämpfer zunächst gegenseitig testen, aber nach kurzer Zeit sollen entschlossene und wertbare Angriffe und Gegenangriffe erfolgen.

Ein Kämpfer, der sich ständig ohne Gegenangriff zurückzieht und dadurch dem Gegner die Gelegenheit nimmt, eine Wertung zu erzielen, soll bestraft werden. Dies kommt oft in den letzten Sekunden eines Kampfes vor, wenn ein Kämpfer in Führung liegt.

Das Simulieren einer nicht existierenden Verletzung ist ein schwerer Regelverstoß und soll entsprechend bestraft werden. Dazu soll der Wettkampfarzt beratend zur Seite stehen.

Jedes unhöfliche Verhalten eines Trainers, Betreuers oder eines Mitglieds gegenüber einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft führen.

Dem Betreuer wird vom obersten Kampfgericht und von den offiziellen Organisatoren des Wettkampfes ein bestimmter Platz zugewiesen. Sein Platz befindet sich nahe der Kampffläche und der Betreuer hat die Möglichkeit des freien und ununterbrochenen Zugangs zu den Kämpfern, zwischen den Kämpfen. Zur Unterstützung der Kämpfer und des Kampfgerichts soll eine Tafel, die den Punktestand anzeigt, für Betreuer, Kämpfer und Kampfrichter klar einsehbar in der Halle angebracht sein.

## **Artikel 7: Strafen**

CHUKOKU  
Verwarnung

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Wird an einen Kämpfer gegeben, wenn dieser einen leichten Verstoß begeht. Der Gegner erhält keine positiv Wertung.

#### KEIKOKU

Wird an einen Kämpfer vergeben, der einen ernsten Verstoß begangen hat oder der bereits mit einer Verwarnung bestraft wurde und einen erneuten leichten Regelverstoß beging. Für KEIKOKU wird dem anderen Kämpfer ein IPPON (ein Punkt) zugesprochen.

#### HANSOKU-CHUI

Mit HANSOKU-CHUI wird ein Kämpfer bestraft, der einen schweren Regelverstoß begangen hat, oder der Kämpfer wurde zuvor mit einem KEIKOKU bestraft und hat einen weiteren Regelverstoß begangen. Dem Gegner wird ein NIHON (zwei Punkte) zugesprochen.

#### HANSOKU

Mit HANSOKU wird ein Kämpfer bestraft, der einen so schweren Regelverstoß begangen hat, dass die Siegchancen des Gegners gleich null sind, oder der zuvor einen HANSOKU-CHUI erhalten hat. Bei HANSOKU wird der Wettkämpfer disqualifiziert. Bei einem Mannschaftskampf werden zur Punktzahl des verletzten Kämpfers 8 Punkte hinzugerechnet.

#### SHIKKAKU

Hier wird eine Disqualifizierung vom gesamten Turnier, Meisterschaft oder Wettkampf ausgesprochen. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn sich ein Kämpfer böswillig verhält oder ein Benehmen zeigt, das dem Prestige oder der Ehre des Kobudo schadet, oder wenn andere Handlungen stattfinden, die Regeln und Geist des Turniers verletzen. Tritt dieser Fall ein, werden bei einem Mannschaftskampf zur Punktzahl des Gegners 8 Punkte hinzugerechnet.

#### **Ergänzungen:**

Kategorie 1 und Kategorie 2 Strafen addieren sich nicht.

Eine Strafe kann direkt aufgrund eines Regelverstoßes verhängt werden. Wenn aber einmal eine Strafe vergeben wurde, muss eine Wiederholung desselben Regelverstoßes eine strengere Bestrafung als zuvor nach sich ziehen. Es ist z.B. nicht möglich, für ein ernsten Verstoß ein KEIKOKU zu geben und dann ein CHUKOKU auszusprechen, wenn ein zweites Mal ein leichter Verstoß folgt.

SHIKKAKU kann direkt ohne jede Verwarnung erteilt werden und muss öffentlich verkündet werden.

#### **Artikel 8: Verletzungen und Unfälle beim Wettkampf**

- 1) KIKEN oder Kampfaufgabe wird entschieden, wenn einer oder mehrere Kämpfer nicht in der Lage sind, weiter zu kämpfen, den Kampf aufgeben oder durch den Hauptkampfrichter zurück gezogen werden. Die Gründe für Aufgabe können Verletzungen sein, die nicht auf das Verhalten des Gegners zurück zu führen sind.
- 2) Wenn 2 Kämpfer sich gegenseitig zur gleichen Zeit verletzen oder unter den Folgen voraus gegangener Verletzungen leiden und durch den Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt werden, wird dem Kämpfer der Sieg zu gesprochen, der zu diesem Zeitpunkt punktemäßig vorne liegt. Sollte die Punktzahl beider Kämpfer gleich sein, so wird eine Entscheidung (HANTEI) das Resultat des Wettkampfs feststellen.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

- 3) Ein verletzter Kämpfer, der vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf nicht mehr an diesem Wettkampf teilnehmen.
- 4) Ein verletzter Kämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation seines Gegners, wegen Verursachung einer Verletzung, gewinnt, darf in diesem Wettkampf ohne Erlaubnis des Arztes nicht erneut antreten. Wenn er verletzt ist, kann er zwar einen zweiten Kampf durch Disqualifikation seines Gegner gewinnen, wird dann aber sofort von weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen. Damit vermeidet man gesundheitliche Schäden eines Teilnehmers und beugt auch vor, dass einer durch simulieren von Verletzungen weiter kommt.
- 5) Wenn ein Kämpfer verletzt wird, soll der Hauptkampfrichter den Kampf sofort unterbrechen und den Arzt rufen. Der Arzt ist nur berechtigt eine Verletzung zu diagnostizieren und zu behandeln, er hat keinerlei Entscheidungsbefugnis und darf nur beratend zur Seite stehen.
- 6) Ein Wettkämpfer, der während eines Kampfes verletzt wird und eine ärztliche Behandlung benötigt, erhält 3 Minuten Zeit für eine Behandlung. Wird die Behandlung in dieser Zeitspanne nicht beendet, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer als kampfunfähig erklärt werden soll oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird.
- 7) Jeder Wettkämpfer, der hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird, und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder sicher auf seinen Füßen steht, wird als kampfunfähig betrachtet und automatisch aus dem Turnier herausgenommen. Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht binnen zehn Sekunden fest und aufrecht auf seinen Beinen steht, gibt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer das Signal, den Zehn-Sekunden-Countdown zu starten, gleichzeitig ruft er den Arzt. Nach sieben Sekunden ertönt ein Warnsignal, nach zehn Sekunden das finale Signal. Der Zeitnehmer hält die Uhr an, wenn der Kämpfer voll aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.

### **Ergänzungen:**

Selbst zugefügte Verletzungen oder vom Kämpfer verursachte Verletzungen sind leicht zu beurteilen, aber bei der Beurteilung von Verletzungen, die durch eine gegnerische Technik verursacht wurden, muss das Kampfgericht entscheiden, ob diese Technik gültig war. Wurde sie sauber gegen eine erlaubte Körperregion, zur richtigen Zeit und mit dem nötigen Maß an Kontrolle ausgeführt? Diese Überlegungen unterstützen das Kampfgericht bei der Entscheidung, ob der verletzte Kämpfer durch KIKEN zum Verlierer erklärt werden soll oder ob der Gegner für einen Regelverstoß bestraft werden soll.

Wenn der Arzt einen Kämpfer für kampfunfähig erklärt, muss ein entsprechender Vermerk auf der Wettkampfkarte des Kämpfers erfolgen. Das Ausmaß der Kampfunfähigkeit muss den anderen Kampfrichtern mitgeteilt werden. Ein Kämpfer kann durch Disqualifikation seines Gegners aufgrund wiederholter Regelverstöße gewinnen. Der Gewinner hat vielleicht keine bedeutende Verletzung erlitten. Ein 2. Sieg aus denselben Gründen muss zum Ausschluss des Gewinners aus diesem Wettkampf führen, auch wenn dieser körperlich in der Lage ist, weiter zu kämpfen.

Der Hauptkampfrichter soll nur dann den Arzt rufen, wenn der Kämpfer verletzt ist und medizinische Betreuung benötigt.

Der Arzt kann nur Sicherheitsempfehlungen aussprechen, die sich auf geeignete medizinische Behandlung eines bestimmten, verletzten Kämpfers beziehen.

Je nach Fall entscheidet das Kampfgericht für KIKEN, HANSOKU oder SHIKKAKU.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Tritt dieser Fall ein, werden bei einem Mannschaftskampf zur Punktezahl des Gegners 8 Punkte hinzugerechnet.

Um die Glaubwürdigkeit des Sports zu erhalten, unterliegen Kämpfer, die eine Verletzung simulieren, den härtesten Strafen. Das oberste Kampfgericht kann auch Wettkampfsperren verhängen.

### **Artikel 9: Protest**

- 1) Kein Kämpfer darf gegenüber den Mitgliedern des Kampfgerichts aufgrund einer Entscheidung protestieren.
- 2) Wenn Handlungen des Kampfgerichts offensichtlich gegen die Regeln verstoßen, kann nur der offizielle Vertreter einen Protest einlegen.
- 3) Der Protest muss in schriftlicher Form erfolgen und sofort nach dem Kampf, der Anlass zu Protest gab, vorgelegt werden. Die einzige Ausnahme liegt vor, wenn sich der Protest auf einen administrativen Fehler bezieht. Der Mattenchef muss sofort informiert werden, sobald der administrative Fehler entdeckt wird.
- 4) Protest kann nur gegen einen Verfahrensfehler oder einen Regelverstoß erfolgen. Wertungen sind Tatsachenentscheidungen, die nicht revidiert werden können.
- 5) Der Protest muss einem Vertreter des obersten Kampfgerichts vorgelegt werden. Zu gegebener Zeit überprüft das oberste Kampfgericht die Umstände, die zu der Entscheidung führten, welche Gegenstand des Protests sind. Nach Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst das oberste Kampfgericht einen Bericht und ist berechtigt, die erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen.
- 6) Jeglicher Protest bezüglich der Anwendung der Regeln des Kobudo Kwai muss gemäß der vorgeschriebenen Verfahrensweise bei Klagen erfolgen und in schriftlicher Form eingereicht werden und vom offiziellen Vertreter der Mannschaft oder des Kämpfers unterschrieben wurde.
- 7) Der Kläger muss eine Geldsumme von 100,-- EURO hinterlegen, wofür er eine Empfangsbestätigung erhält. Der Protest muss beim Vorsitzenden des obersten Kampfgerichts eingereicht werden.

#### ***Ergänzungen:***

Der Protest muss die Namen der Kämpfer, die Besetzung des Kampfgerichts und die genauen Einzelheiten der Ursache des Protestes enthalten. Allgemeine Behauptungen über allgemeine Maßstäbe werden nicht als legitimer Protest anerkannt. Die Beweislast liegt beim Kläger.

Im Falle eines administrativen Fehlers, während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer den Mattenchef direkt auf diesen Fehler hinweisen. Daraufhin verständigt der Mattenchef den Vorsitzenden des obersten Kampfgerichts.

Das oberste Kampfgericht überprüft den Protest und untersucht als Bestandteil dieser Prüfung, die zur Unterstützung des Protests beigefügten Beweismittel. Das oberste Kampfgericht zieht auch evtl. vorhandene Videoaufnahmen zu Rate und befragt den Mattenchef, um die Gültigkeit des Protests objektiv zu untersuchen. Wenn das oberste Kampfgericht den Protest für berechtigt

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

hält, werden angemessene Konsequenzen gezogen und der Geldbetrag wird dem Kläger zurück erstattet. Zusätzlich werden Maßnahmen getroffen, die in zukünftigen Wettkämpfen die Wiederholung derartiger Fehler vermeiden soll. Wenn das oberste Kampfgericht den Protest für unberechtigt hält, wird die Klage abgewiesen und der hinterlegte Geldbetrag wird einbehalten.

## **Artikel 10: Rechte und Pflichten**

Die Rechte und Pflichten des **Obersten Kampfgerichts** sind folgende:

- 1) Das oberste Kampfgericht (OKG) soll die korrekte Vorbereitung eines jeden Turniers nach Rücksprache mit dem Organisator sicherstellen. Dabei soll es besonders die Kampfflächenordnung, die Bereitstellung und Unterbringung sämtlicher Ausrüstungsgegenstände und notwendiger Einrichtungen, den Wettkampfablauf und die Wettkampfleitung, die Sicherheitsvorkehrungen usw. , beachten.
- 2) Das OKG soll die Mattenchefs benennen und ihnen die jeweiligen Kampfflächen zuteilen, sowie Maßnahmen ergreifen, die durch die Berichte der Mattenchefs veranlasst werden.
- 3) Das OKG soll die Gesamtleistungen der Kampfrichter überwachen und aufeinander abstimmen.
- 4) Vertreter benennen, wo dies notwendig wird.
- 5) Das OKG soll bei offiziellen Protesten eine Entscheidung ermitteln und verkünden.
- 6) Das OKG soll eine abschließende Beurteilung über Vorkommnisse technischer Art, die während des laufenden Kampfes aufgetreten sind und nicht in den Regeln erfasst sind, zusammenstellen.

Rechte und Pflichten der **Hauptkampfrichter** sind folgende:

- 1) Der Hauptkampfrichter (SUSHIN) hat das Recht, Kämpfe zu leiten (einschließlich Beginn, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes).
- 2) Punkte zu vergeben.
- 3) Dem Mattenchef oder dem Obersten Kampfgericht gegebenenfalls den Grund für seine Entscheidung zu erklären.
- 4) Vor, während und nach den Wettkämpfen Strafen zu verteilen und Verwarnungen auszusprechen.
- 5) Die Meinung der Seitenkampfrichter (durch Flaggensignale) einzuholen.
- 6) Verlängerungen bekannt zu geben.
- 7) Die Seitenkampfrichter zur Stimmabgabe aufzufordern (HANTEI) und das Ergebnis bekannt zu geben.
- 8) Die Autorität des HKR ist nicht allein auf die Kampffläche beschränkt, sondern schließt auch ihre unmittelbare Umgebung ein.
- 9) Der HKR gibt alle Befehle und Bekanntmachungen.



Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

10) Den Sieger bekannt zu geben.

Rechte und Pflichten der **Seitenkampfrichter** (FUKUSHIN) sind folgende:

- 1) Den Hauptkampfrichter durch Flaggensignale zu unterstützen.
- 2) Das Stimmrecht bei Entscheidungen auszuüben.
- 3) Der Seitenkampfrichter (SKR) soll die Aktionen der Kämpfer aufmerksam beobachten. Er soll dem HKR in den folgenden Fällen seine Meinung anzeigen:
  - a) Wenn ein Treffer beobachtet wurde.
  - b) Wenn er beobachtet, dass ein Kämpfer eine verbotene Aktion und/oder Technik bereit ist, auszuführen, oder schon ausgeführt hat.
  - c) Wenn er die Verletzung oder Krankheit eines Kämpfers bemerkt hat.
  - d) Wenn sich einer oder beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche befinden (JOGAI).
  - e) In anderen Fällen, wenn er es für nötig hält, den HKR auf etwas aufmerksam zu machen.

Rechte und Pflichten des **Mattenchefs** sind folgende:

- 1) Delegierung, Ernennung und Überwachung der Haupt- und Seitenkampfrichter bei allen Kämpfen in dem Bereich, der unter seiner Kontrolle ist.
- 2) Beobachtung der Leistung des Haupt- und Seitenkampfrichter, in ihrem Bereich und die Versicherung, dass die eingesetzten Kampfrichter fähig sind, die von ihnen verlangten Aufgaben zu erfüllen.
- 3) Verfassung eines schriftlichen Berichts über die Leistung eines jeden Kampfrichters unter ihrer Kontrolle, der gegebenenfalls Empfehlungen an das OKG enthält
- 4) Dem Hauptkampfrichter eine Unterbrechung des Wettkampfs zu befehlen, sobald der Obmann eine Zuwiderhandlung gegen die Wettkampffregeln signalisiert.

### **Obmann**

Der Obmann (KANSA) unterstützt den Mattenchef durch Beobachtung der stattfindenden Wettkämpfe. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters oder der Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampffregeln übereinstimmen, muss der Obmann unverzüglich die rote Flagge zeigen und den Summer ertönen lassen. Der Mattenchef wird den Hauptkampfrichter anweisen, den Kampf zu unterbrechen und die Unregelmäßigkeit abzustellen. Berichte, die während des Wettkampfs verfasst werden, werden zu offiziellen Aufzeichnungen nach Genehmigung des Obmanns.

### **Listenführerüberwacher**

Der Listenführerüberwacher erstellt eine getrennte Aufzeichnung der vom Hauptkampfrichter gegebenen Punkte und überwacht gleichzeitig die Handlungen der ernannten Teilnehmer und Listenführer.

### ***Ergänzungen:***

Geben 3 Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Wettkämpfer, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und folgt der Mehrheitsentscheidung. Hält der Hauptkampfrichter den Kampf nicht an, hebt der Obmann die rote Flagge und lässt den Summer ertönen.

Geben 2 Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer, kann der Hauptkampfrichter ihre Meinung prüfen. Er muss den Kampf nicht unterbrechen, wenn er ihr Urteil für falsch hält.

Wird jedoch der Kampf angehalten, entscheidet die Mehrheitsmeinung. Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter auffordern, ihre Urteile zu revidieren, er darf jedoch keine Entscheidung gegen zwei Seitenkampfrichter treffen, es sei denn, er hat die Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters.

Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter bitten ihr Urteil zu revidieren, wenn er es für fehlerhaft hält, oder wenn das Befolgen der Entscheidung eine Verletzung der Regeln verursacht, so z.B., wenn eine Technik mit zu starkem Kontakt ausgeführt wurde, oder wenn eine Wertung für einen Wettkämpfer signalisiert wurde, der sich außerhalb der Wettkampffläche (JOGAI) befand, oder wenn der Hauptkampfrichter die Wertung als zu hoch oder zu niedrig erachtet.

Haben 3 Seitenkampfrichter drei verschiedene Urteile, kann der Hauptkampfrichter in Übereinstimmung mit einem Seitenkampfrichter eine Entscheidung treffen.

Bei HANTEI haben Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter je eine Stimme. Im ENCHO SEN hat bei Stimmgleichheit der Hauptkampfrichter die entscheidende Stimme.

Die Seitenkampfrichter dürfen nur das bewerten, was sie tatsächlich sehen. Sind sie nicht sicher, ob eine Technik tatsächlich wertungsfähig platziert wurde, sollen sie „MIENAI“ signalisieren.

Die Rolle des Obmanns soll sicherstellen, dass der Wettkampf entsprechend der Wettkampffregeln durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er besitzt weder ein Stimmrecht noch eine Autorität im Hinblick auf Entscheidungen. Seine Verantwortung liegt ausschließlich bei der Überwachung der Verfahrensregeln.

Sollte der Hauptkampfrichter das Signal zur Beendigung des Kampfes überhören, pfeift der Überwacher mit der Pfeife.

Sollten nach dem Kampf Erklärungen für Entscheidungen notwendig sein, so gibt das Kampfericht diese ausschließlich dem Mattenchef oder dem Obersten Kampfericht.

## **Artikel 11: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen**

- 1) Die Bezeichnungen und Gesten, die Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter anwenden sollen, werden im Anhang 1 und 2 erläutert.
- 2) Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter sollen ihre vorgeschriebenen Positionen einnehmen. Nach der gegenseitigen Verbeugung der Kämpfer verkündet der Hauptkampfrichter „SHOBU HAJIME“ und der Kampf beginnt.
- 3) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf, indem er „YAME“ ausruft, wenn er eine wertbare Technik sieht. Gegebenenfalls fordert er die Kämpfer auf, ihre Ausgangsposition wieder einzunehmen.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

- 4) Der Hauptkampfrichter geht zu seiner Ausgangsposition zurück und die Seitenkampfrichter zeigen ihr Urteil durch Flaggensignal an. Der Hauptkampfrichter benennt den Wettkämpfer, der eine Wertung erhält, den betroffenen Bereich (JODAN; CHUDAN oder GEDAN), die bewertete Technik (TSUKI, UCHI), und erteilt dann die Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter verkündet die Fortsetzung des Kampfes, indem er „TSUZUKETE HAJIME“ ausruft.
- 5) Hat ein Wettkämpfer einen klaren Vorsprung von 8 Punkten erzielt, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“ und schickt die Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurück. Er kehrt auf die eigene Position zurück. Anschließend bestimmt er den Sieger, indem er seine Hand auf der Siegerseite erhebt und erklärt: „AO (AKA) NO KACHI. Damit endet der Wettkampf.
- 6) Ist die Kampfzeit abgelaufen, wird der Wettkämpfer mit der höheren Punktzahl zum Gewinner erklärt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und „AO/AKA NO KACHI“ ruft. Der Wettkampf ist damit beendet.
- 7) Ist die Kampfzeit abgelaufen, die Bewertung jedoch unentschieden, oder es wurden keine Wertungen vergeben, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“ und alle kehren zu ihren Positionen zurück. Er geht zum Rand der Kampffläche, ruft „HANTEI“ und pfeift kurz auf seiner Pfeife. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter zeigen gemeinsam ihre Urteile, durch Gestik oder Flaggensignale. Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter haben jeweils eine Stimme bei HANTEI. Bei Gleichstand verkündet der Hauptkampfrichter „HIKIWAKE“ und beginnt die Verlängerung (ENCHO SEN).
- 8) Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter haben je eine Stimme bei HANTEI, außer nach ENCHO-SEN, da hat der Hauptkampfrichter durch CASTING VOTE die entscheidende Stimme.
- 9) In den folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME“ und unterbricht vorübergehend den Kampf. Anschließend wird der Kampf wieder fortgesetzt:
  - a) Wenn sich einer oder beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche befinden.
  - b) Wenn der Hauptkampfrichter einen Kämpfer auffordert, seinen Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
  - c) Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Kämpfer im Begriff ist, gegen die Regeln zu verstoßen.
  - d) Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass einer oder beide Kämpfer den Kampf wegen Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht fortsetzen können. Nach Anhörung der Meinung des Wettkampfarztes entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.
  - e) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner greift und nicht sofort eine effektive Technik ausführt oder innerhalb der nächsten zwei bis drei Sekunden wirft.
  - f) Wenn einer oder beide Kämpfer hinfallen oder geworfen werden und keine effektive Technik innerhalb von zwei Sekunden nachfolgt.
  - g) Wenn beide Wettkämpfer nicht auf ihren Füßen stehen oder nach einem Fall zu ringen beginnen.
  - h) Wenn 3 Seitenkampfrichter das gleiche Signal zeigen oder eine Wertung für den

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

gleichen Wettkämpfer anzeigen.

***Ergänzungen:***

Zu Beginn eines Kampfes ruft der Hauptkampfrichter die Kämpfer zuerst zu ihren Startlinien. Sollte ein Kämpfer die Kampffläche zu früh betreten, so muss er wieder hinaus geschickt werden. Die Kämpfer müssen sich angemessen voreinander verbeugen, ein kurzes Nicken mit dem Kopf ist unhöflich und ungenügend. Anschließend führen beide Kämpfer die BO-Begrüßungszeremonie durch und begeben sich danach auf ihren Platz mit der entsprechenden Freikampfhaltung.

Bei der Fortführung des Kampfes muss der Hauptkampfrichter darauf achten, dass beide Kämpfer ruhig auf ihren Linien stehen. Kämpfer, die herumspringen oder zappeln, müssen erst zur Ruhe gerufen werden, bevor der Kampf erneut begonnen werden kann. Der HKR muss den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung fortsetzen.

**Artikel 12: Änderungen**

Änderungen können vorläufig vom Referent für Sport- und Kampfrichterwesen in Kraft gesetzt werden.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## §3 Kata Regeln

### Präambel

Dieses Regelwerk gilt für Kata-Wettkämpfe, auf denen mehrere Stilrichtungen vertreten sind und ist für Stilrichtungs-Cups nicht bindend.

Dieses Regelwerk soll für eine gerechte Bewertbarkeit unter den Stilrichtungen sorgen. Daher wurden folgende Faktoren bei diesen Regeln berücksichtigt:

- Innerhalb des KKD sind verschiedenen Stile vertreten.
- Die KR trainieren meistens nur einen Stil und kennen daher primär die Kata ihrer jeweiligen Stilrichtung. Da stilübergreifende Wettkämpfe im KKD nur 3-4 mal im Jahr stattfinden, ist es den KR nur schwer möglich, stilfremde Katas zu erlernen.
- Im Fall, dass der KKD in Zukunft weitere Stilrichtungen aufnimmt und Budoka eines solchen Stils an Kata-Wettkämpfen teilnehmen, erhöht sich die Anzahl der zu bewertenden Katas weiter. Folglich müssen in diesem Szenario KR der neu aufgenommenen Stilrichtung eingesetzt werden, die die jeweiligen „neuen“ Kata kennen. Diese neuen KR beherrschen in den meisten Fällen die Katas der anderen im KKD vertretenen Stile nicht.

Daher werden für die Kampfrichter universelle Bewertungskriterien für Kata-Wettkämpfe definiert. Diese Bewertungskriterien sind die Prinzipien der Stilrichtungen und das Waffenhandling. Die korrekte Ausführung der Kata ist diesen beiden Kriterien zwar gleichgestellt, tritt aber im Falle der Nichtkenntnis einer Kata in den Hintergrund.

### Artikel 1: Organisation eines Kata-Wettkampfes

- 1) Im Kata-Wettkampf gibt es Mannschafts- und Einzeldisziplinen. Die Mannschaftswettbewerbe bestehen aus Teams mit je 3 Personen. Die Mannschaftszusammenstellung ist abhängig von der Ausschreibung, es kann nach männlich und weiblich getrennt oder mixed ausgeschrieben werden. Die Einzelwettbewerbe bestehen aus einzelnen Vorführungen, welche nach Geschlecht getrennt oder als mixed ausgeschrieben werden können.
- 2) Die Wertung erfolgt mit dem Flaggen-System.
- 3) Die Wettkämpfe werden unterteilt in:
  - a) Kata für 1-teilige Waffen (BO, HANBO)
  - b) 2-teilige Waffen (TONFA, SAI, KAMA, TINBE/ROCHIN, TEKKO).
- 4) Es wird das Doppelte-KO-System oder Round-Robin angewendet. Bei weniger als 5 Teilnehmern in einer Disziplin sollte diese im Round-Robin ausgetragen werden.
- 5) Sollten für eine Disziplin 3 oder weniger Starter gemeldet sein, kann diese von der Wettkampfleitung sinnvoll mit einer anderen zusammengelegt werden.
- 6) Die Wettkämpfer müssen ihre Kata aus der Liste der Wettkampfkata, welche durch die Stilrichtungsreferenten festgelegt wird, auswählen.
- 7) Leichte Variationen, die von den jeweiligen Kobudo-Schulen unterrichtet werden, sind erlaubt. Alle anderen Variationen, das vorzeitige Beenden einer Kata, Auslassen oder Hinzufügen von Techniken führen zum Verlust der Runde.
- 8) Der Wettkampftisch wird über die gewählte Kata in Kenntnis gesetzt.
- 9) Die Wahl der Kata ist frei. Es darf die Kata wiederholt werden, allerdings nicht direkt hintereinander. Vom Veranstalter kann auch eine mindest Anzahl von zu zeigenden Kata festgelegt werden. Für den Finalkampf gilt diese Regel nicht.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## Artikel 2: Das Kampfgericht

- 1) Für jede Runde wird das Kampfgericht vom Obersten Kampfgericht oder vom Mattenchef ernannt.
- 2) Beim Round-Robin sollte das Kampfgericht aus 5 Kampfrichtern bestehen, in Ausnahmefällen sind auch 3 möglich.
- 3) Zusätzlich werden Schreiber für die Wertungen und Ansager/Sprecher eingesetzt.

### **Ergänzungen:**

Der Kata Hauptkampfrichter sitzt mit dem Gesicht zu den Wettkämpfern am Rand der Wettkampffläche. Die anderen beiden Kampfrichter sitzen an der linken und rechten Seite, zwei Meter von der Mittellinie der Fläche, zum Startpunkt der Wettkämpfer gerichtet. Alle drei haben eine rote und eine blaue Flagge.

## Artikel 3: Entscheidungskriterien

- 1) Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft haben die Kampfrichter auf folgendes zu achten:

- Prinzipien der Stilrichtung (s. Anhang )
- Kontrolle und Handling der Waffe
  - der Schwierigkeitsgrad des Waffenhandlings
  - der Kontrollverlust über die Waffe sollte als schwerer Fehler gewertet werden
  - der Verlust einer Waffe führt zur Disqualifikation
- eine Veränderung der Kata, durch Auslassen, Hinzufügen oder Verändern von Techniken ist als Fehler zu werten.

- a) Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata.
  - b) Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Krafteinsatz
  - c) Korrekte, angemessene Atmung als Hilfe zum KIME.
  - d) Richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit (CHAKUGAN) und der Konzentration.
  - e) Korrekte Stellungen (DACHI) mit richtiger Spannung in den Beinen und Fußaußenkanten fest am Boden.
  - f) Angemessene Spannung im Unterbauch (HARA)
  - g) Korrekte Form (KIHON) des demonstrierten Stils.
  - h) Im Mannschaftswettbewerb ist ein weiterer Wertungsfaktor die Synchronität ohne Hilfe (Einsatzzeichen).
- 2) Die folgenden Bedingungen führen zur Disqualifikation. Sollten beide Wettkämpfer einen dieser Gründe zum sofortigen Verlust erfüllen, so haben beide verloren:
    - a) beim vorzeitige Beenden einer Kata,
    - b) durch Verlust der Waffe,
    - c) durch Unterbrechung der Kata,
    - d) eine gravierenden Veränderung der Kata,
    - e) wenn eine andere Kata als die ausgeloste oder angekündigte gezeigt wird.

Für den Kinder- und Jugendbereich sind diese Kriterien altersgemäß anzupassen. So sollte z.B. bei einem sehr jungen Starter nicht davon ausgegangen werden, dass dieser die Kata korrekt ansagt. Bei Abbruch oder Waffenverlust kann eine zweite Chance gewährt werden.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

### **Ergänzungen:**

Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Aufführung. Sie muss sich strikt an traditionellen Werten und Prinzipien orientieren. Sie muss einem realen Kampf entsprechen und Konzentration, Kraft und potentielle Trefferwirkung in seinen Techniken zeigen. Sie muss Kraft, Stärke und Schnelligkeit demonstrieren - sowie Anmut, Rhythmus und Balance.

In Mannschaftskata müssen alle drei Kämpfer die Kata mit dem Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.

Die Athleten müssen sowohl Kompetenz in Bezug auf alle Aspekte einer Kata-Vorführung demonstrieren als auch Synchronität.

### **Artikel 4: Durchführung von Wettkämpfen**

- 1) Zu Beginn eines jeden Wettkampfes stellen sich die beiden Wettkämpfer mit Blick zum Hauptkampfrichter an den Rand der Wettkampffläche, wobei AKA einen roten Gürtel trägt und AO einen blauen. Nach einer Verbeugung zum Kampfgericht tritt AO einen Schritt zurück aus der Kampffläche und wartet ab, bis er an der Reihe ist; AKA bewegt sich nach vorne in die Kampffläche hinein. Nach einer weiteren Verbeugung zum Kampfgericht und einem klaren Ansagen des Namens der Kata, welche vorgeführt werden soll, beginnt AKA. Wenn die Kata beendet ist verlässt AKA die Wettkampffläche um auf die Vorführung von AO zu warten. Nachdem AOs Kata beendet ist, kehren beide Kämpfer zum Mattenrand zurück und erwarten die Entscheidung des Kampfgerichts.
- 2) Wenn die Kata nicht regelkonform gezeigt wird, oder andere Irregularitäten beinhaltet, ruft der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu sich, um ein Urteil zu fällen.
- 3) Wenn ein Wettkämpfer disqualifiziert wird, so kreuzt der Hauptkampfrichter die Flaggen und öffnet sie wieder (wie beim Kumite TORIMASEN Signal), eine Disqualifikation kann auch für beide Wettkämpfer erfolgen.
- 4) Nach dem Ende der Kata stehen die beiden Wettkämpfer nebeneinander am Rand. Der Hauptkampfrichter pfeift kräftig auf der Pfeife, um das Urteil einzuholen (HANTEI). Alle drei Flaggen werden gleichzeitig gehoben.
- 5) Der Hauptkampfrichter pfeift noch mal kräftig, woraufhin die Flaggen gesenkt werden.
- 6) Die Entscheidung fällt für AKA oder AO. Unentschieden ist nicht gestattet. Der Kämpfer, der zwei oder drei Stimmen erhält, wird vom Ansager zum Gewinner erklärt.
- 7) Die Wettkämpfer verbeugen sich erst zueinander, dann zum Kampfgericht. Dann verlassen sie die Kampffläche.
- 8) Wurde für den Wettkampf das Round-Robin-System verwendet, so ist die Anzahl der Flaggen für das Verhältnis aufzuschreiben. Für die Wertung wird als erstes die Anzahl der Siege berücksichtigt. Bei einem Unentschieden wird das Flaggenverhältnis berücksichtigt, der Wettkämpfer mit dem besseren Flaggenverhältnis erhält die bessere Platzierung.
- 9) Der BO für BO-Kata muss aus Eiche oder einem Holz mit ähnlichen Eigenschaften sein (Mindestgewicht > 900 g) mit einer Länge von 180 cm. Für Yamanni-Ryu Kata sind Yamanni-Ryu-BO von Shureido oder aus Wenge bzw. Sucupira zulässig. Andere

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

Spezifikationen sind nicht erlaubt.

- 10) Die SAI für SAI-Kata müssen aus Metall (kein Alu) sein (Mindestgewicht 650 g pro SAI). Ein Werfen der SAI während des Wettbewerbs ist verboten.
- 11) Der Hanbo muss aus Holz sein mit einen Mindestdurchmesser von 2.3 cm und von mindestens 90 cm Länge. (Mindestgewichte 200 g)
- 12) Die Tonfa müssen aus Holz sein.
- 13) Die KAMA für KAMA-Kata können eine Holz- oder Metall-Klinge aufweisen, sie dürfen aber keine geschärften Schneiden haben, die Klingenspitze sollte abgerundet sein.
- 14) Das ROCHIN für eine TINBE/ROCHIN-Kata darf keine geschärfte Schneide haben. Ein Werfen der ROCHIN während des Wettbewerbs ist verboten.
- 15) Es ist nur der Tekko-Ersatz erlaubt, der durch die Wettkampfleitung genehmigt wurde. Gewicht muss 500 g betragen.
- 16) Die Verwendung von Nunchaku ist auf Wettkämpfen verboten (WaffG)

***Ergänzungen:***

Der Anfangspunkt für die Kata ist innerhalb der Kampffläche.

*Waffen bei Kinder und Jugendlichen:*

Die Gewichts und Größen angeben gelten nicht bei Kindern und Jugendlichen. Die Waffen bei Kindern und Jugendlichen sollten Alters gemäß angepasst sein d.h. Griffgröße, Gewicht, Durchmesser und Länge.

**Artikel 5: Änderungen**

Änderungen können nur vom Referent für Sport- und Kampfrichterwesen vorgenommen werden.

**§4 Inkrafttreten**

Die Wettkampfordnung ist von der Mitgliederversammlung bestätigt.

Die Jugendordnung tritt am 05. Mai 2010 in Kraft.



## Anhang

### Anhang 1: Die Terminologie

<b>SHOBU HAJIME</b>	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der Kampfrichter einen Schritt zurück.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Noch ein wenig Zeit	Ein hörbares Signal wird vom Zeitnehmer 30 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende gegeben.
<b>YAME</b>	Aufhören	Unterbrechung oder Kampfbende. Mit dem Kommando macht der Kampfrichter eine kurze Abwärtsbewegung mit der offenen Hand.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Ausgangsposition	Wettkämpfer und Kampfrichter kehren auf ihre entsprechende Ausgangsposition zurück.
<b>TSUZUKETE</b>	Weiterkämpfen	Die Wiederaufnahme des Kampfes wird befohlen, wenn eine nicht angeordnete Unterbrechung durch einen Kämpfer vorliegt.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Wiederaufnahme des Kampfes	Der Kampfrichter steht in einer Vorwärtsstellung. Beim Kommando TSUZUKETE streckt er seine Arme aus, mit den Handflächen nach außen zu den Kämpfern. Wenn er HAJIME sagt, dreht er die Handflächen und bringt sie schnell zueinander, während er gleichzeitig zurücktritt.
<b>SHUGO</b>	Kampfrichter herkommen	Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter nach dem Kampfbende oder um SHIKKAKU zu empfehlen.
<b>HANTEI</b>	Entscheidung	Der Hauptkampfrichter bittet um die Entscheidung. Nach einem kurzen Pfiff zeigen die Seitenkampfrichter ihr Urteil durch Flaggensignal an und der Hauptkampfrichter durch Armheben.
<b>HIKIWAKE</b>	Unentschieden	Im Falle eines Unentschieden durch HANTEI kreuzt der Hauptkampfrichter seine Arme und streckt sie dann beide seitlich nach oben (Handflächen nach vorne)
<b>TORIMASEN</b>	Keine Wertung	Der Hauptkampfrichter kreuzt seine Arme und macht dann eine Schneidebewegung. (Handflächen nach unten)
<b>ENCHO-SEN</b>	Kampfverlängerung	Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf erneut mit dem Kommando SHOBU HAJIME.
<b>AIUCHI</b>	Gleichzeitig wertbare Techniken	Keinem Kämpfer wird eine Wertung zugesprochen. Der Hauptkampfrichter bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rot (Blau) gewinnt	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm schräg zur Seite des Gewinners hoch.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

<b>AKA (AO) SANBON</b>	Rot (Blau) erzielt 3 Punkte	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm im 45° Winkel zur Seite des Punktenden hoch.
<b>AKA (AO) NIHON</b>	Rot (Blau) erzielt 2 Punkte	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm in Schulterhöhe zur Seite des Punktenden.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rot (Blau) erzielt 1 Punkt	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm im 45° Winkel abwärts zur Seite des Punktenden.
<b>CHUKOKU</b>	Erste Kategorie 1 oder Kategorie 2 Verwarnung ohne Strafe	Für Kategorie 1 wendet sich der Hauptkampfrichter zum Täter und kreuzt seine Arme auf Brusthöhe. Für Kategorie 2 deutet der Hauptkampfrichter mit seinem Zeigefinger (gebeugter Arm) zum Gesicht des Betroffenen.
<b>KEIKOKU</b>	Verwarnung mit IPPON Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45° nach unten zur Seite des Betroffenen und vergibt dann IPPON (ein Punkt).
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Verwarnung mit NIHON Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger horizontal in Richtung zum Betroffenen und gibt dann dessen Gegner NIHON (zwei Punkte).
<b>HANSOKU</b>	Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45° nach oben in Richtung zum Betroffenen und verkündet dann den Sieg für seinen Gegner.
<b>JOGAI</b>	Verlassen der Kampffläche	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger auf die Seite um zu zeigen, dass der Kämpfer die Kampffläche verlassen hat.
<b>SHIKKAKU</b>	Disqualifikation („Kampffläche verlassen“)	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45° nach oben in Richtung zum Täter und dann nach außen und hinten. Dabei ruft er AKA (AO) SHIKKAKU! Sodann verkündet er den Sieg des Gegners.
<b>KIKEN</b>	Aufgabe	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45° nach unten zur Startlinie des Kämpfers.

## Anhang 2: Gestik und Flaggensignale

### **ANKÜNDIGUNGEN UND GESTEN DES HAUPTKAMPFRICHTERS**

#### **SHOBU HAJIME**

"Beginnt den Kampf"

Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.



#### **OTAGAI-NI-REI**

Der HKR gibt das Zeichen zum Verbeugen der Kämpfer.



#### **TSUZUKETE HAJIME**

"Den Kampf wieder aufnehmen - beginnen"

Wenn er "TSUZUKETE", sagt und in der Vorwärtsstellung steht, bewegt der HKR seine Arme mit den Handflächen zu den Kämpfern gerichtet nach außen. Wenn er "HAJIME" sagt, dreht er die Handflächen und führt sie schnell zueinander gleichzeitig rutscht er zurück.



#### **YAME**

"Stop"

Unterbrechung oder Ende eines Kampfes. Mit dem Kommando, macht der HKR eine Abwärtsbewegung mit seiner Hand.



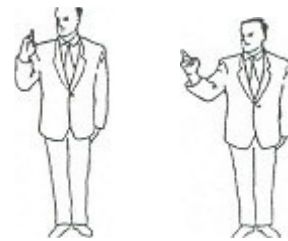
#### **KATEGORIE 1 VERGEHEN**

Der HKR kreuzt seine offenen Hände am Handgelenk auf Brusthöhe und dreht sich zum erwarteten Kämpfer.



**KATEGORIE 2 VERGEHEN**

Der HKR zeigt mit dem gebeugten Arm auf den Betroffenen.



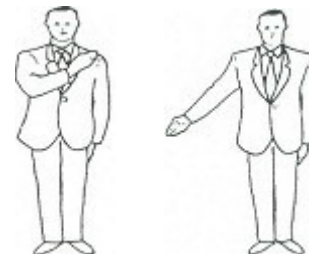
**ÜBERTRIEBENER KONTAKT**

Der HKR zeigt dass ein übertriebener Kontakt stattgefunden hat, Kategorie 1 Vergehen.



**IPPON** (Ein Punkt)

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad abwärts auf die Seite des Punktenden.



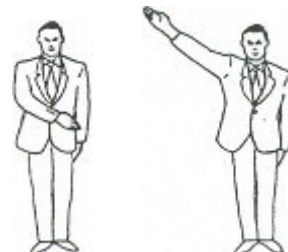
**NIHON** (Zwei Punkte)

Der HKR bewegt seinen Arm in Schulterhöhe auf die Seite des Punktenden.



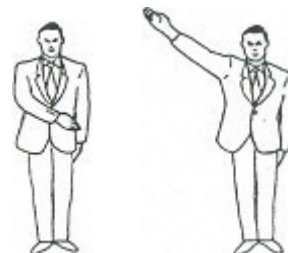
**SANBON** (Drei Punkte)

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Punktenden.



**NO KACHI** (Gewinner)

Nach Ende des Kampfes hebt der HKR seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Gewinners.



**LETZTE ENTSCHEIDUNG WIDERRUFEN**

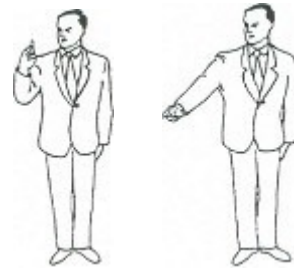
Der HKR dreht sich zu dem Kämpfer, verkündet "AKA" oder "AO", kreuzt seine Arme, macht eine schneidende Bewegung mit den Handflächen nach unten um zu zeigen, dass die letzte Entscheidung gestrichen wurde.



**KEIKOKU**

"IPPON Strafe"

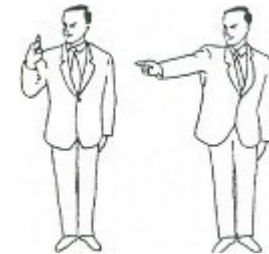
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad nach unten auf die Seite des Betroffenen und verkündet IPPON (Ein Punkt) für den Gegner.



**HANSOKU CHUI**

"NIHON Strafe".

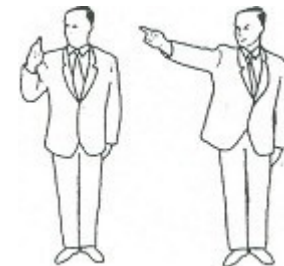
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Betroffenen und verkündet NIHON (Zwei Punkte) für den Gegner.



**HANSOKU**

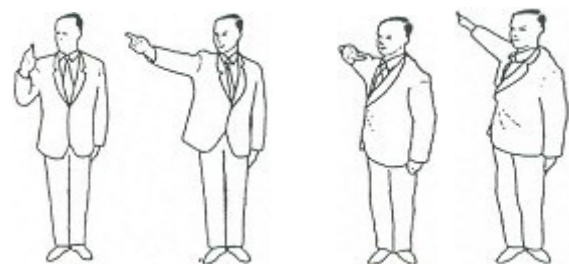
"Disqualifikation"

Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad aufwärts in Richtung Betroffener, und verkündet den Sieg für den Gegner.



**SHIKKAKU**

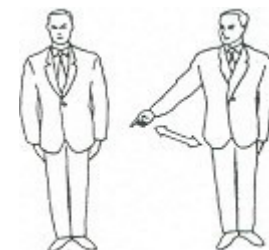
"Disqualifikation, verlasse die Kampffläche". Der HKR zeigt erst 45 Grad aufwärts in Richtung Betroffener dann bewegt er den Arm nach außen und hinten und verkündet "AKA (AO) SHIKKAKU!" Anschließend erklärt er den Gegner zum Sieger.



**JOGAI**

"Verlassen der Kampffläche"

Der HKR zeigt das Verlassen der Fläche an, in dem er mit dem Zeigefinger auf den Kampfflächenrand auf der Seite des Betroffenen deutet.



**SHUGO**

"Die SKR werden gerufen"

Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes oder um SHIKKAKU zu verkünden.



**TORIMASEN**

"Nicht wertbare Technik"

Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und führt sie mit einerschneidenden Bewegung nach unten.



**HIKIWAKE**

"Unentschieden"

Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und bewegt sie nach unten, mit den Handflächen nach vorne.



**AIUCHI**

"Gleichzeitige, wertbare Techniken".

Keiner der Kämpfer erhält einen Punkt. Der HKR bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.



**TECHNIK GEBLOCKT ODER VORBEI.**

Der HKR platziert eine offene Hand auf den anderen Arm, zeigt, dass die Technik geblockt wurde, oder nicht auf eine Zielregion gerichtet war.



**AKA ( AO) TRIFFT ZUERST**

Der HKR zeigt an, dass AKA zuerst getroffen hat, in dem er die rechte offene Hand mit den Fingern zur linken Handfläche bringt. War AO zuerst, dann die linke Hand in rechte Handfläche.



**TECHNIK ZU SCHWACH**

Der HKR bewegt die offene Hand auf und ab, um zu zeigen, dass die Technik nicht die erforderliche Kraft hatte.



**TECHNIK VORBEI**

Der HKR bewegt die geschlossene Faust vor dem Körper, um zu zeigen, dass die Technik vorbei war, oder die Zielregion nur gestreift hat.



**UNKORREKTER ABSTAND (zu weit)**

Der HKR hält beide Hände, Handflächen zueinander, ungefähr 30 Zentimeter auseinander, um zu zeigen, dass der Abstand unkorrekt war.



**UNKORREKTER ABSTAND (zu nah)**

Der HKR kreuzt die Hände mit dem Handrücken, die Finger vorwärts, um zu zeigen, dass die Distanz unkorrekt war.



**"ÜBERDENKEN"**

Nach Anzeigen des Grundes fordert der HKR die SKR auf, ihre Meinung zu überdenken.



**KIKEN**

**"AUFGABE"**

Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger abwärts zum aufgebenden Kämpfer und verkündet dann den Sieg für den Gegner.

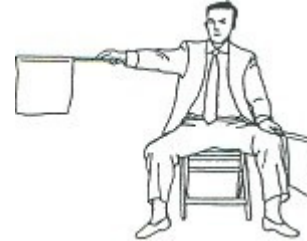


**Flaggensignale der Seitenkampfrichter**

**IPPON**



**NIHON**



**SANBON**



**FOUL**

Verwarnung für ein Foul. Die entsprechende Flagge wird im Kreis gewunken, dann erfolgt ein Kategorie 1 oder 2 Signal.



**KATEGORIE 1 VERGEHEN**

Die Flaggen sind gekreuzt und die Arme gerade nach vorne gestreckt.



**KATEGORIE 2 VERGEHEN**

Der SKR hält die Flagge mit gebeugtem Arm.



**JOGAI**

Der SKR tippt mit der entsprechenden Flagge auf den Boden.



**KEIKOKU**





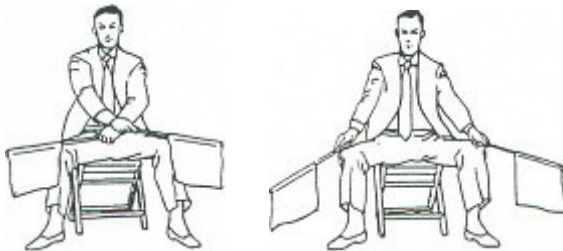
**HANSOKU CHUI**



**HANSOKU**



**TORIMASEN**



**AIUCHI**

Der SKR bewegt die Flaggen vor der Brust aufeinander zu.



**MIENAI**

Die Flaggen werden vor das Gesicht gehalten.

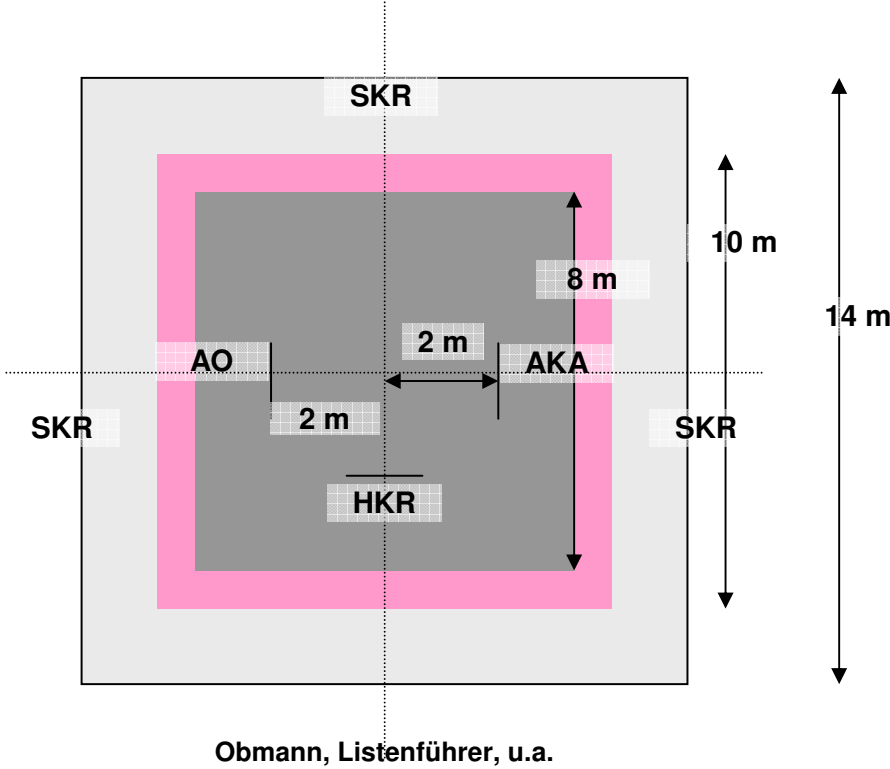


Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

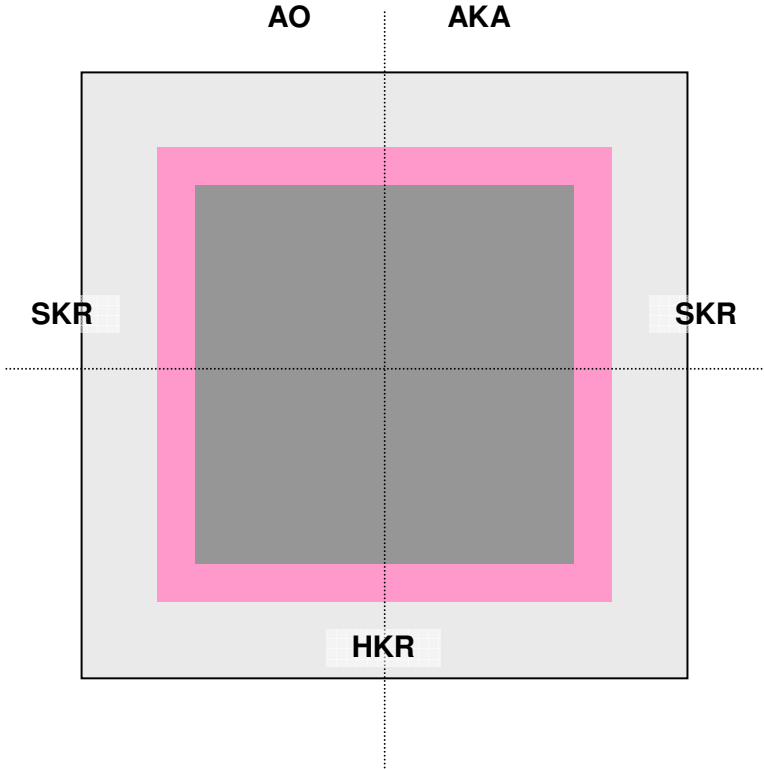
### Anhang 3: Zeichen des Listenföhrers

●-○	SANBON	Drei Punkte
●	NIHON	Zwei Punkte
○	IPPON	Ein Punkt
□	KACHI	Gewinner
	MAKE	Verlierer
	HIKIWAKE	Unentschieden
C1W	KATEGORIE 1 VERGEHEN - CHUKOKU	Ermahnung ohne Strafe
C1K	KATEGORIE 1 VERGEHEN - KEIKOKU	Ein Punkt für den Gegner
C1HC	KATEGORIE 1 VERGEHEN – HANSOKU-CHUI	Zwei Punkte für den Gegner
C1H	KATEGORIE 1 VERGEHEN - HANSOKU	Disqualifikation
C2W	KATEGORIE 2 VERGEHEN - CHUKOKU	Ermahnung ohne Strafe
C2K	KATEGORIE 2 VERGEHEN - KEIKOKU	Ein Punkt für den Gegner
C2HC	KATEGORIE 2 VERGEHEN – HANSOKU-CHUI	Zwei Punkte für den Gegner
C2H	KATEGORIE 2 VERGEHEN - HANSOKU	Disqualifikation
KK	KIKEN	Aufgabe
S	SHIKKAKU	Ernsthafte Disqualifikation

**Anhang 4 : Diagramm der Kumite Wettkampffläche**



**Anhang 5 : Diagramm der Kata Wettkampffläche**



## Anhang 6: Prinzipien der Stilrichtungen

Die Sektion Prinzipien der Stilrichtungen untersteht inhaltlich den Stilrichtungsreferenten und wird von diesen aktualisiert.

### I. Gendai Goshin-Kobujutsu

#### **Technische Merkmale des Gendai Goshin Kobujutsu** (Grundlagen zur Bewertung bei Wettkämpfen)



#### **Stellungen**

- Die Stellungen sind dem Shotokan Karate angelehnt, aber haben einen höheren Schwerpunkt.
- Es gibt keine Schwerpunktstellung.
- Der Oberkörper ist meist aus 45 Grad abgedreht. Es erfolgt hierbei eine Anpassung an die Technik.

#### **Bewegung**

- Der Körper und die Waffe müssen als eine Einheit bewegt werden.
- Schrittbewegungen erfolgen in der Regel in einer geraden Linie über den Körperschwerpunkt.
- Gleitbewegungen erfolgen in der Regel in direkter Linie zum Ziel.

#### **Hüfte**

- Es erfolgt keine Hüftrotation.
- Es sollte eine Hüftbewegung in einer geraden Linie erkennbar sein.

#### **Rhythmus**

- Zwischen den Bewegungen einer Technik oder einer Kombination ist eine Pause.
- Ein Einfrieren der Bewegung erfolgt nicht häufig.

#### **Brennpunkt**

- Es gibt einen sichtbaren Brennpunkt.
- Es gibt einen Brennpunkt, der zu hören ist (Furi-Techniken).

#### **Anpassen der Hände an die Waffe**

- Es ständiges Anpassen der Waffe an die Körpermotorik muss erfolgen.

#### **Atmung**

- Unauffällige, normale Atmung.
- Kiai sind definiert.

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## II. Ryukyu Kobudo Tesshinkan

### **Technische Merkmale des Tesshinkan-Stils** (Grundlage zur Bewertung bei Wettkämpfen)



#### **Stellungen**

- Hauptstellung ist SHIKO-DACHI (es gibt keinen KIBA-DACHI!).
- Der Zwischenraum in der Breite beträgt zwischen den Füßen immer zwei Faustbreiten.

#### **Bewegungen**

- Bei Schrittbewegungen wird der Bewegungsfuß immer halbkreisförmig über das Lot des Körperschwerpunktes zu seiner neuen Position bewegt.
- Gleitbewegungen erfolgen in der Regel in direkter Linie zum Ziel, können aber manchmal auch über das Lot des Körperschwerpunktes starten.

#### **Hüfte**

- Typisch für alle Techniken ist die dynamische Hüftarbeit mit, je nach Technik, zweifach oder dreifach drehender (vibrierender) Hüfte!

#### **Rhythmus**

- Zwischen den einzelnen Bewegungsphasen einer Technik / Kombination gibt es deutlich erkennbare Pausen, die aber mit zunehmendem Niveau kürzer werden.
- In der Ausführungsphase der Techniken wird erst die Stellung eingenommen, ehe dann im Stand die jeweils erforderliche Hüftrotation erfolgt und die Technik vollendet wird.
- Auf hohem Niveau gehen das Einnehmen der Stellung, die Hüftrotation und die Vollendung der Technik fließend ineinander über, d.h., bauen dynamisch aufeinander auf und geben die Beschleunigung in die nächste Bewegung weiter.

#### **Brennpunkt**

- Die Techniken werden im Endpunkt deutlich gestoppt.

#### **Haltung der hinteren Hand bzw. des hinteren Arms**

- Die hintere Hand liegt an der hinteren Körperseite in Höhe der Taille am Körper an.
- Das Handgelenk wird gerade und fest gehalten.
- Für JÔDAN-Schläge wird mit dem Schlagarm seitlich neben dem Körper ausgeholt.

#### **Atmung**

- Unauffällige, normale Atmung. Relativ leiser Kampfschrei (KIAI).

### Technik-Wertungsschema Tesshinkan-Stil

	<b>gravierender Fehler</b>	<b>schwerer Fehler</b>	<b>leichter Fehler</b>
<b>Stellungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiba-Dachi statt Shiko-Dachi;</li> <li>• Stellung zu hoch (Winkel des Oberschenkels zur Waagerechten mehr als ~80 Grad);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schulterbreite Stellungen;</li> <li>• Stellung zu hoch (Winkel des Oberschenkels zur Waagerechten mehr als ~60 Grad);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stellungsbreite von zwei Faustbreiten leicht über- oder unterschritten;</li> <li>• Stellung zu hoch (Winkel des Oberschenkels zur Waagerechten mehr als ~45 Grad);</li> </ul>
<b>Bewegungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• breitbeiniges Laufen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gleitbewegung weggelassen oder zusätzlich ausgeführt;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gleitbewegungen zu kurz;</li> </ul>
<b>Hüfte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Hüftarbeit</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hüftbewegungen zu kurz</li> </ul>
<b>Rhythmus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kein Rhythmus erkennbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken überlaufen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungssequenzen schlecht akzentuiert</li> </ul>
<b>Brennpunkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kein KIME</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken nicht eingerastet</li> </ul>	
<b>Haltung hintere Hand</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schultern deutlich nach innen gezogen</li> <li>• Hiki-te viel zu tief</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schultern nicht gerade</li> <li>• Hiki-te zu tief</li> </ul>
<b>Atmung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Bell“atmung</li> <li>• Kampfschrei vergessen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halsatmung</li> <li>• Wangenatmung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atmung mit geschlossenem Mund</li> </ul>

Stilrichtungsreferent Frank Pelny

**III. Yamanni Chinen Ryu Kobujutsu**



**Technische Merkmale des Yamanni-Chinen-Ryu**  
(Grundlagen zur Bewertung bei Wettkämpfen)

**Stellungen**

- Hauptstellung ist SHIKO-DACHI
- Die Stellungen erfolgen auf einer Linie.
- Der Zwischenraum beträgt dabei eine Faustbreite zwischen den Füßen.

**Bewegung**

- Die zentralen Punkte bei der Bewegung sind:
  - Schutz des Seichusen (Mittellinie).
  - Über die Mitte bewegen.
  - Bewegungen auf der Embusen
  - Die Schrittbewegung erfolgt meistens über eine gerade Linie.

**Hüfte**

- Es erfolgt keine klassische Hüftrotation.
- Eine Anhebung der Hüfte sollte erkennbar sein.

**Rhythmus**

- Zwischen den Bewegungen einer Technik oder einer Kombination ist eine Pause.
- Die Technik erfolgt mit der Schrittbewegung.
- Die Techniken werden unterteilt in:
  - einem Bereitsein für eine explosionsartige Bewegung
  - einer explosionsartigen Bewegung
  - einem Einfrieren der Bewegung (Kamae)

**Brennpunkt**

- Alle Techniken werden nicht gestoppt.
- Die Techniken gehen weiter in einer Folgetechnik/Kombination oder enden in einer Kamae.

**Anpassen der Hände an den Bo**

- Bei jeder Offensivtechnik muss das längste Ende des Bo vorne sein. Es erfolgt immer ein Anpassen der Hände an den Bo. Dieses Anpassen erfolgt mit der Bewegung des Körpers.
- Das Anpassen erfolgt durch ein Gleiten der Hände.

**Atmung**

- Unauffällige normale Atmung.
- Kein Kiai.

Stilrichtungsreferent Steven Utracik

Kobudo-Kwai Deutschland e.V.	<b>WETTKAMPFORDNUNG</b>	Anhang d der Satzung
---------------------------------	-------------------------	-------------------------

## Anhang 7: Offizielle Kata Liste

Es dürfen nur Kata aus dieser Liste auf dem Wettkampf gezeigt werden.

Die Sektion Prinzipien der Stilrichtungen untersteht inhaltlich den Stilrichtungsreferenten und wird von diesen aktualisiert.

### I. Stilrichtung Gendai Goshin Kobujutsu

HANBO	1. Renshuho 1-5 2. Kaiten 3. Fudoshi-No-Sho 4. Fudoshi-No-Dai 5. Hate-No-Sho 6. Hate-No-Dai 7. Tsuken 8. Kanjo	BO	1. Renshuho 1-4 2. Kaiten 3. Shuji-No-Sho 4. Shuji-No-Dai 5. Aya-No-Sho 6. Tsuken 7. Sakugawa-noSho 8. Ura-No-Bo
TONFA	1. Renshuho 1-4 2. Hamahiga 3. Chatanyara	KAMA	1. Renshuho 1-3 2. Tozan 3. Kanegawa no Sho 4. Kanegawa no Dai
SAI	1. Renshuho 1-4 2. Tsukenshitahaku 3. Chatanyara		

### II. Stilrichtung Ryukyu Kobudo Tesshinkan

BO	1. Shushi-no-Kun Sho 2. Shushi-no-Kun Dai 3. Sakugawa-no-Kun Sho 4. Sakugawa-no-Kun Dai 5. Shirataru-no-Kun	SAI	1. Chikin-Shitahaku-no-Sai 2. Chatan-Yara-no-Sai 3. Hama-Higa-no-Sai 4. Tawata-no-Sai 5. Kugushiku-no-Sai
TUNFA	1. Hama-Higa-no-Tunfa	KAMA	1. Kanegawa-no-Nicho-Kama
TEKKO	1. Maezata-no-Tekko	TINBE	1. Kanegawa-no-Tinbe

### III. Stilrichtung Yamanni Chinen Ryu Kobujutsu

BO	1. Do-Nyu-Kun-Ichi 2. Do-Nyu-Kun-Ni 3. Choun-no-Kun Sho 4. Choun-no-Kun Dai 5. Ryubi-no-Kun 6. Shuji-no-Kun 7. Sakugawa-no-Kun Sho 8. Shirataru-no-Kun Sho	SAI	1. Kyan-no-Sai 2. Shimabukuru-no-Sai ni 4. Nakan-Dakari 5. Kishaba-no-Sai
----	---	-----	--



## Anhang 8: Richtlinien und Bauanleitung für den Wettkampf-BO

Der Wettkampf-BO wird für alle offiziellen Turniere durch den Ausrichter zur Verfügung gestellt und vom Kampfrichterreferenten des Kobudo Kwai Deutschland e.V. auf ihre Tauglichkeit hin überprüft

### **Benötigtes Material für einen Safety-Bo (Männer):**

PVC-Rohr 180 x 4 cm

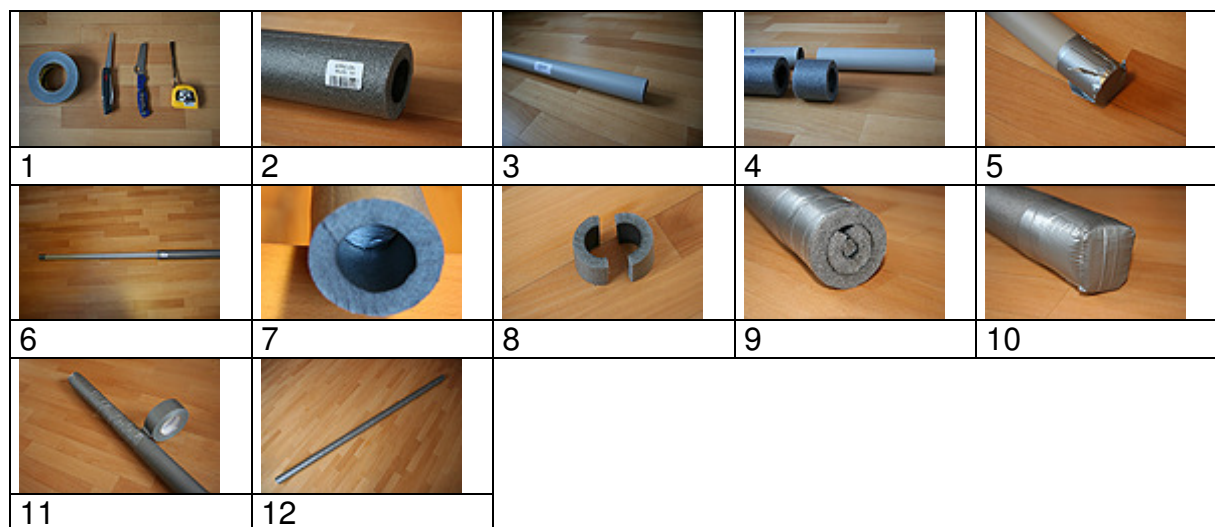
Rohrisolierung 3.5 cm Durchmesser 1.5 cm Wandstärke 190 cm Länge. (Der Durchmesser der Rohrisolierung ist kleiner als der Rohrdurchmesser, diese ist Absicht!)

Gewebeband 10-15 m

PVC-Rohr und Rohrisolierung auf die entsprechenden Längen zurecht schneiden. Die Reste der Rohrisolierung sind unbedingt aufheben, da diese noch weiterverwandt werden. Das PVC-Rohr wird wie in Foto 5 mit Gewebeband verschlossen. Alternativ kann man dieses auch durch Einkleben von Rohrisolierung mit Heißkleber durchführen.

Das Rohr wird in die Rohrisolierung gedrückt. Sollte man nur 1 m lange Rohrisolierungen zur Verfügung haben, dann ist drauf zu achten, dass das Rohr nur bis zur Hälfte hinein gesteckt wird, damit die 5 cm Überstand erhalten bleiben (Foto 6-7). Mit der restlichen Rohrisolierung ist die Stoßabfangzone auszufüllen und diese mit dem Band zu umwickeln. (Foto 8-9). Dann wird die Stoßabfangzone mit dem Gewebeband verschlossen. (Foto 10). Danach wird der Safety-Bo vollständig mit dem Band umwickelt, dabei muss das Gewebeband überlappend geklebt werden.

Skizze zum Bau eines Safety-Bo.



Erläuterung zum Soft-Bo:

Viele Fragen drehen sich immer wieder darum, warum der SOFT-BO einen solchen unhandlichen Durchmesser hat. Wir nennen das eine „Sollbruchstelle beim Griff“. Da die Hand den SOFT-BO nicht ganz umschließen kann, wird die Kraftübertragung gehemmt. Es ist nicht möglich, die gesamte Kraft eines Schläges auf den Gegner zu übertragen. Kommt es zu einem Kontakt, rutscht die Hand eher vom SOFT-BO ab, als dass man große Kräfte überträgt. Das dient einzig der Sicherheit des Kämpfers, denn die Erfahrung hat gezeigt, dass bei SOFT-BO, welche man mit der Hand umschließen kann, die übertragbaren Kräfte wesentlich höher sind und so auch das Verletzungsrisiko erheblich steigt. Der BO würde schneller und kraftvoller, was vermieden werden soll.