

Schiedsrichterreglement SOKV

Version 2024

June 12, 2024

Inhaltsverzeichnis

1	Organisation	4
1.1	Schiedsrichterbriefings	4
1.1.1	Zweck	4
1.1.2	Obligatorische Teilnahme	4
1.1.3	Inhalt	4
1.1.4	Dauer	4
1.1.5	Kursleitung	4
1.2	Coachbriefings	4
1.2.1	Zweck	4
1.2.2	Obligatorische Teilnahme	4
1.2.3	Inhalt	4
1.2.4	Dauer	4
1.2.5	Kursleitung	4
2	Kategorien der KM	5
2.1	Kategorienübersicht	5
2.1.1	Erklärung der Kategorien	5
2.2	Mindestteilnehmerzahl	6
2.3	Bekleidungsregeln der Wettkämpfer	6
2.4	Schutzausrüstung	6
3	Entscheidungskriterien	7
3.1	Kata	7
3.2	Team Kata mit Bunkai	7
3.3	Kumite	7
3.3.1	Kontakt	7
4	Wettbewerbsformen	9
4.1	Flaggensystem - Kata	9
4.2	Flaggensystem - Kumite	9
5	Anhang	10
5.1	Erlaubte Katas	10
5.2	Abläufe	11
5.2.1	Ablauf - Kata	11
5.2.2	Ablauf - Kumite	11
5.3	Ausnahmefälle	12

Änderungshistorie

Version	Datum	Bearbeiter	Bemerkung
0	29.01.2024	Castellana Mattia	Erstellung des Dokumentes
1	11.06.2024	Castellana Mattia	Überarbeitung mithilfe vom Feedback durch den Vorstand

1 Organisation

1.1 Schiedsrichterbriefings

1.1.1 Zweck

Das Schiedsrichterbriefing ist vor der Kantonalmeisterschaft durch ein SOKV-Mitglied abzuhalten. Zweck ist die Vorbereitung der Schiedsrichter auf die kommende Kantonalmeisterschaft bezüglich Bewertungen der Kata- und Kumite-Kategorien und der Organisation des Turnieres.

1.1.2 Obligatorische Teilnahme

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, an diesem Briefing teilzunehmen. Aufgrund fehlender Teilnahme kann der Schiedsrichter für die aktuelle Meisterschaft ausgeschlossen werden.

1.1.3 Inhalt

Das Briefing muss den gesamten Inhalt der Kantonalmeisterschaft abdecken. Die Turnierkategorien (Kata und Kumite) müssen zwingend erläutert werden, wobei der Kursleiter die Dauer der einzelnen Teile den Umständen entsprechend bestimmt.

1.1.4 Dauer

Die Dauer des Briefings hängt vom aktuellen Kursleiter ab. Die maximale Dauer beträgt 1 h.

1.1.5 Kursleitung

Die Kursleitung wird an der Delegiertenversammlung vor der eigentlichen Kantonalmeisterschaft gewählt, wobei der Kursleiter von Vorteil regelmässig Turniere richtet ungeachtet dessen Niveau.

1.2 Coachbriefings

1.2.1 Zweck

Das Coachbriefing ist vor der Kantonalmeisterschaft und nach dem Schiedsrichterbriefing durch ein SOKV-Mitglied abzuhalten. Zweck ist die Vorbereitung der Coaches auf die kommende Kantonalmeisterschaft bezüglich Vorbereitung der Karatekas, Entscheidungskriterien und Organisation.

1.2.2 Obligatorische Teilnahme

Die Coaches sind verpflichtet, an diesem Briefing teilzunehmen. Aufgrund fehlender Teilnahme kann der Coach für die aktuelle Meisterschaft ausgeschlossen werden.

1.2.3 Inhalt

Das Briefing muss den Ablauf neben dem Tatami erläutern. Es ist zu erklären, wie die Karatekas für den Einsatz vorzubereiten sind, damit die Auslosung ohne Verzögerungen durchgeführt werden kann. Der Kursleiter bestimmt den Umfang der Erklärungen den Umständen entsprechend selber.

1.2.4 Dauer

Die Dauer des Briefings hängt vom aktuellen Kursleiter ab. Die maximale Dauer beträgt 15 Minuten.

1.2.5 Kursleitung

Die Kursleitung sollte diesselbe Person sein, wie die Leitung des Schiedsrichterkurses. In Ausnahmefällen kann eine weitere Person für diese Aufgabe gestellt werden.

2 Kategorien der KM

2.1 Kategorienübersicht

An der Kantonalmeisterschaft werden untenstehende Kategorien angeboten:

Kategorie	Unterkategorien
Kata einzel	9. Kyu, 8. Kyu, 7. Kyu, 6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Kata Team ohne Bunkai	9. Kyu, 8. Kyu, 7. Kyu, 6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Kata Team mit Bunkai	6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Kihon Ippon Kumite	9. Kyu, 8. Kyu, 7. Kyu, 6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Kaeshi Ippon Kumite	6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Jiyu Ippon Kumite	5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu
Pre-Kumite	6. Kyu, 5. & 4. Kyu, 3. - 1. Kyu

2.1.1 Erklärung der Kategorien

Kata Einzel

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden offen. Verlangt wird die Gurtkata. Der Judge 3 (Hauptkampfrichter) wird die Kata vor jedem Kampf mithilfe von Nummern vorgeben, wobei die Nummern der jeweiligen Katas entsprechen. Bis zum Finale wird der Judge 3 die Kata vorgeben, im Finale gilt freie Kata-Wahl (Tokui Kata) durch den Athleten gemäss Kata-Liste. Eine Liste mit allen erlaubten Katas ist im Anhang abgebildet. Jeder Athlet zeigt eine Kata vor, wobei diese von den fünf Kampfrichtern mithilfe von Flaggen bewertet wird.

Kata Team ohne Bunkai

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden offen. Verlangt wird diejenige Kata bis zum jeweiligen höchsten Gurtgrad der Team-Mitglieder. Jedes Team zeigt eine Kata vor, wobei diese von den fünf Kampfrichtern mithilfe von Flaggen bewertet wird.

Kata Team mit Bunkai

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden ab Grüngurt offen. Verlangt wird diejenige Kata bis zum jeweiligen höchsten Gurtgrad der Team-Mitglieder. Jedes Team zeigt eine beliebige Kata vor, wobei diese von den fünf Kampfrichtern mithilfe von Flaggen bewertet wird.

Kihon Ippon Kumite

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden bis und mit Grün-Gurt offen. Dabei wird folgendermassen zuerst durch AKA, dann durch SHIRO folgende Angriffstechniken durchgeführt: 1x Jodan Zuki, 1x Chudan Zuki (ab Grün Gürtel zusätzlich 1x Chudan Mae Geri). Es besteht freie Abwehr und Kontertechnik.

Kaeshi Ippon Kumite

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden bis und mit Grün-Gurt offen. Dabei wird folgendermassen zuerst durch AKA, dann durch SHIRO folgende Angriffstechniken durchgeführt:

Der Angreifer steht mit Kamae vor dem Verteidiger, dieser wiederum steht normal in Shizentai. Der Angreifer korrigiert die Distanz, sagt die Technik an, der Verteidiger bestätigt mit "Oss". Der Angreifer greift mit einem Schritt vorwärts an, der Gegner wehrt die Technik während einem Rückwärtsschritt ab und wiederholt gleich anschliessend die Angriffstechnik in die andere Richtung. Der erste Angreifer wehrt wiederum während einem Rückwärtsschritt ab und schliesst den Durchgang mit einem finalen stoppenden Konter ab.

Angriffstechniken: 1x Jodan Zuki, 1x Chudan Zuki (ab Grün Gurt zusätzlich 1x Chudan Mae Geri). Es besteht freie Abwehr und Kontertechnik, wobei Würfe nicht erlaubt sind.

Jiyu Ippon Kumite

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden ab Blau-Gurt offen. Dabei wird folgendermassen zuerst durch AKA, dann durch SHIRO folgende Angriffstechniken durchgeführt:

Beide Kämpfer stehen in Jiyu-Kamae voreinander. Der Angreifer sagt die Technik an, der Verteidiger bestätigt mit "Oss". Der Angreifer sucht sich die richtige Distanz und den richtigen Zeitpunkt zum Angriff und greift einmal mit angesagter Technik an. Der Verteidiger wartet auf den Angriff, weicht

dann beliebig aus und macht eine zur Distanz passende Verteidigung mit abschliessender Kontertechnik. Der Verteidiger zieht seinen Gegenangriff sofort zurück und schafft eine grössere Distanz zwischen sich und dem Angreifer.

Angriffstechniken: 1x Jodan Zuki, 1x Chudan Zuki, 1x Chudan Mae Geri, ab 3.Kyu zusätzlich 1x Mawashi-Geri. Es besteht freie Abwehr und Kontertechnik. Würfe sind nicht erlaubt.

Pre-Kumite

Diese Kategorie ist für alle Teilnehmenden ab Grün-Gurt offen. Die Gesamtzeit des Kampfes ist eine Minute, wobei der Kampf 4 mal 15 Sekunden lange statische sowie dynamische Sequenzen beinhaltet. Dabei wird folgendermassen zuerst durch AKA, dann durch SHIRO folgendes durchgeführt:

1. 15 Sekunden: AKA greift am stehenden Gegner mit Techniken eigener Wahl an, wobei der Verteidiger nichts unternimmt
2. 15 Sekunden: SHIRO greift am stehenden Gegner mit Techniken eigener Wahl an, wobei AKA nichts unternimmt
3. 15 Sekunden: AKA ist TORI und SHIRO ist UKE. AKA darf wieder selbst wählen welche Techniken für den Angriff benutzt werden. SHIRO darf als UKE nur abwehren und Kontern, nie als erstes angreifen
4. 15 Sekunden: SHIRO ist TORI und AKA ist UKE. SHIRO darf wieder selbst wählen welche Techniken für den Angriff benutzt werden. AKA darf als UKE nur abwehren und Kontern, nie als erstes angreifen

2.2 Mindestteilnehmerzahl

Sollte eine Kategorie weniger als 5 Leute aufweisen, so werden die betroffenen Karatekas der nächst höhere Kategorie zugeteilt. Über Ausnahmen kann der SOKV Vorstand zusammen mit dem Organisator entscheiden.

2.3 Bekleidungsregeln der Wettkämpfer

Die Wettkämpfer tragen immer einen roten (AKA) oder einen weissen (SHIRO) Gürtel, wobei nicht alle Team-Mitglieder der Kategorien "Kata Team ohne Bunkai" und "Kata Team mit Bunkai" den Gürtel tragen müssen. Gradgürtel sind erlaubt, dürfen aber abgesetzt werden. Ausnahmen können durch den SOKV Vorstand genehmigt werden und gelten für alle Kategorien der gesamten Meisterschaft ungeachtet des Niveaus.

2.4 Schutzausrüstung

Für die Kategorien Jiyu Ippon Kumite und Pre-Kumite ist folgende Ausrüstung ohne Ausnahmen obligatorisch: Zahnschutz, Faustschützer und Fusschützer. Farben spielen dabei keine Rolle. Es ist nicht möglich, eine Einverständniserklärung für den Wegfall eines Teils der Schutzausrüstung auszufüllen.

3 Entscheidungskriterien

Folgender Abschnitt enthält Entscheidungskriterien für alle Kategorien, welche an der Kantonalmeisterschaft durchgeführt werden. Diese wurden aus dem SKF- / WKF-Reglement adaptiert.

Allgemein: erfüllen die kämpfenden Athleten alle Kriterien gleichermassen, so sollte der Technik eine höhere Gewichtung gegeben werden, da es sich um Kinder und Jugendliche handelt.

3.1 Kata

Für alle Kata-Kategorien (ohne Team Kata mit Bunkai) werden folgenden sechs Kriterien zur Evaluierung des Gewinners herbeigezogen:

Kriterium	Beispiel
Techniken	Werden alle Techniken korrekt gezeigt?
Vollständigkeit	Wird die Kata vollständig gezeigt?
Übergänge	Bleiben die Karatekas bei den Übergängen tief (z.B. Shotokan)?
Timing	Kommen Hand- und Beintechnik gleichzeitig (z.B. Laufen und Chudan Oi Zuki)
Kraft	Wird die Kata mit angepasster Kraft gezeigt?
Geschwindigkeit	Nimmt der Karateka Risiken in Kauf, z.B. bei Drehungen?

3.2 Team Kata mit Bunkai

Für die Kategorie Team Kata mit Bunkai werden folgenden acht Kriterien zur Evaluierung des Gewinners herbeigezogen:

Kriterium	Beispiel
Techniken	Werden alle Techniken korrekt gezeigt?
Vollständigkeit	Wird die Kata vollständig gezeigt?
Übergänge	Bleiben die Karatekas bei den Übergängen tief (z.B. Shotokan)?
Timing	Kommen Hand- und Beintechnik gleichzeitig (z.B. Laufen und Chudan Oi Zuki)
Kraft	Wird die Kata mit angepasster Kraft gezeigt?
Geschwindigkeit	Nehmen die Karatekas Risiken in Kauf, z.B. bei Drehungen?
Synchronität	Sind die drei Karatekas synchron?
Effektivität	Sind die gezeigten Abwehr- und Angriffstechniken der Bunkai effektiv?

3.3 Kumite

Für alle Kumite Kategorien werden folgenden fünf Kriterien zur Evaluierung des Gewinners herbeigezogen:

Kriterium	Beispiel
gute Form	Wird ein Zuki richtig zurückgezogen?
kräftige Ausführung	Wird eine Technik mit Kraft durchgeführt?
ZANSHIN	Ist der Athlet während den ganzen Abwehr- und Angriffstechniken konzentriert?
Timing	Wird mit korrektem Timing auf einen Angriff reagiert?
Distanz	Stimmt die Distanz der Abwehr- und Angriffstechniken?

3.3.1 Kontakt

Bei allen Kumite Kategorien ist **kein Kontakt** erlaubt. Sollte jedoch ein Wettkämpfer einen Kontakt erzielen, so wird dieser nach folgenden Stufen verwarnt und bei weiteren Vergehen disqualifiziert:

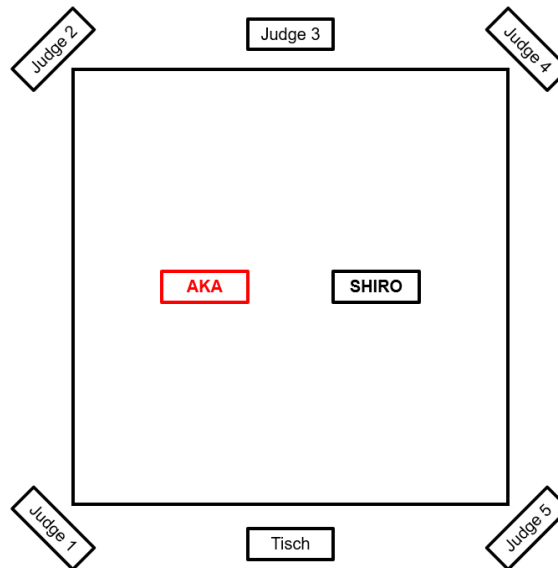
- erstmaliger Kontakt: Chui 1
- zweiter Kontakt: Chui 2
- dritter Kontakt: Chui 3
- vierter oder grosser Kontakt: Hansoku Chui
- fünfter Kontakt: Hansoku (= Disqualifikation)

4 Wettbewerbsformen

An der Kantonalmeisterschaft wird eine Wettbewerbsform durchgeführt: das Flaggensystem für Kata und Kumite.

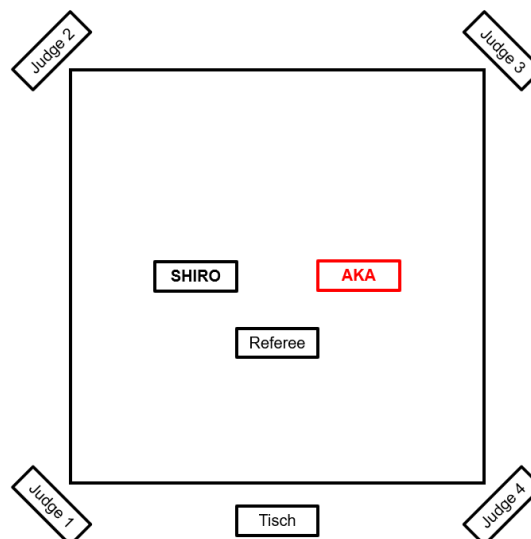
4.1 Flaggensystem - Kata

Im Flaggensystem sind alle Schiedsrichter mit zwei Flaggen (rot und weiss) ausgestattet, wobei alle Eckschiedsrichter (Judge 1,2,4 und 5) die gleichen Rechte haben: nach HANTEI des Judge 3 anzuzeigen wer ihrer Meinung nach gewonnen hat. Der Judge 3 (Hauptkamfrichter) zeigt mithilfe von bereitgestellten Karten den Karatekas die auszuführende Kata. Der Judge 3 (Hauptkamfrichter) gibt anschliessend bekannt, wer gewonnen hat mit AKA / SHIRO NO KACHI.



4.2 Flaggensystem - Kumite

Im Flaggensystem sind alle Eckschiedsrichter mit zwei Flaggen (rot und weiss) ausgestattet, wobei sie (Judge 1,2,3 und 4) die gleichen Rechte haben: nach HANTEI des Hauptkamfrichters (Referee) anzuzeigen wer ihrer Meinung nach gewonnen hat. Der Hauptkamfrichter steht zwischen den zwei Wettkämpfern im Lot wobei AKA sich auf seiner rechten Seite befindet. Der Hauptkamfrichter gibt anschliessend bekannt, wer gewonnen hat mit AKA / SHIRO NO KACHI.



5 Anhang

5.1 Erlaubte Katas

Bis ins Finale werden folgende Katas bis zum jeweiligen Gürtel erwartet:

Shotokan-Ryu	Wado-Ryu
Heian Shodan	Pinan Nidan
Heian Nidan	Pinan Shodan
Heian Sandan	Pinan Sandan
Heian Yondan	Pinan Yondan
Heian Godan	Pinan Godan

Für Finale und Kata Team mit Bunkai werden folgende Katas akzeptiert:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousokun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousokun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousokun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousokun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Figure 1: Kata-Liste aus dem WKF-Regelment 1.1.2024

5.2 Abläufe

5.2.1 Ablauf - Kata

Folgend steht der Ablauf für die Kata Kategorien, welche vom Judge 3 (Hauptkampfrichter) befolgt werden soll.

1. Wettkämpfer grüssen die Schiedsrichter, dann den jeweiligen Gegener
2. Wettkämpfer treten in die Kampffläche hinein und der Judge 3 (Hauptkampfrichter) zeigt die Katas mithilfe der bereitgestellten Karten auf
3. Nun starten die Wettkämpfer mit der Kata. Wichtig ist, dass vor und nach der Kata gegrüsst wird.
4. Nachdem von beiden Wettkämpfern die Kata vorgezeigt wurde, werden die Wettkämpfer die Kampffläche verlassen. Nun zeigen die Schiedsrichter auf Signal des Judge 3 (Hauptkampfrichter) ihre jeweilige Meinung an.
5. Der Kampf wurde nun entschieden und es gewinnt derjenige Wettkämpfer, welcher mehr Stimmen hat

5.2.2 Ablauf - Kumite

Folgend steht der Ablauf für die Kumite Kategorien, welche vom Hauptkampfrichter befolgt werden soll.

1. Wettkämpfer und der Hauptkampfrichter (Referee) grüssen bevor sie in die Kampffläche eintreten.
2. Stehen die Wettkämpfer und der Hauptkampfrichter an ihrem Platz (siehe 4.1.2), so wird wieder gegrüsst.
3. Nun nehmen beide Wettkämpfer ihre Kampfhaltung ein und auf Kommando des Hauptkampfrichters wird der Kampf gestartet.
4. Sollte ein Kontakt während dem Kampf auftreten, so stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf mit Yame und bestraft gemäss 3.3.1 den entsprechenden Wettkämpfer.
5. Auf Ende des Kampfes werden auf Kommando des Hauptkampfrichters beide Wettkämpfer auf die Entscheidung der Kampfrichter warten.
6. Alle Schiedsrichter geben auf Kommando des Hauptkampfrichters ihre Meinung ab und der Hauptkampfrichter ernennt den Gewinner des Kampfes mit AKA / SHIRO NO KACHI.
7. Wettkämpfer und Hauptkampfrichter grüssen ab.

5.3 Ausnahmefälle

Über jegliche Ausnahmefälle entscheidet der Schiedsrichter-Obmann.