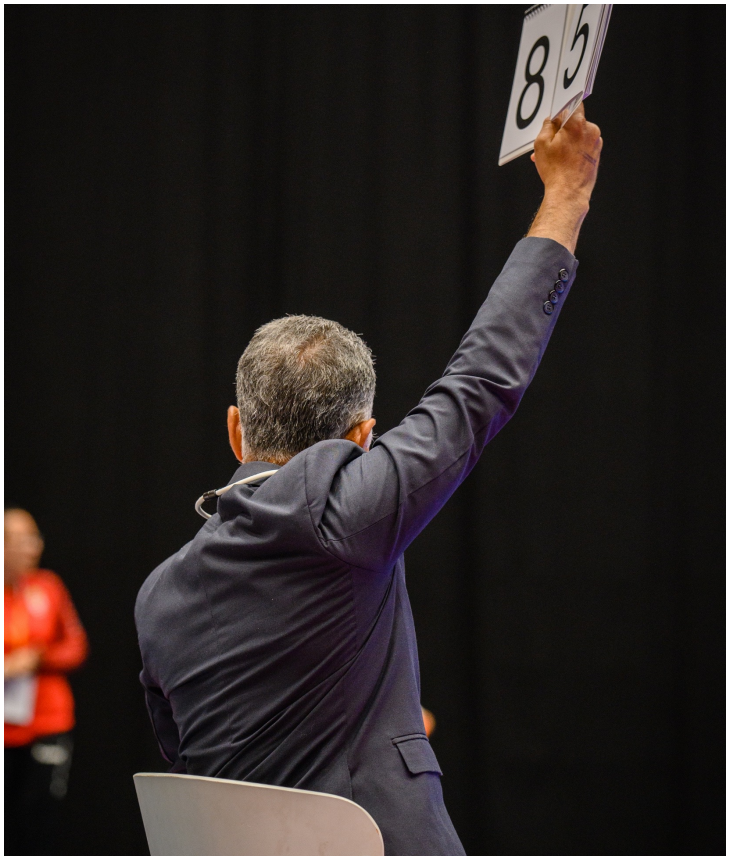






SKIF-SCHIEDSRICHTERTAGUNG

11. UND 12. NOVEMBER 2026
ANTALYA, TÜRKEI

SITZUNGEN

Mittwoch, 11. November 2026

10.00 – 12.00 Uhr Schiedsrichtertagung (theoretischer Teil)

Donnerstag, 12. November 2026

10.00 – 12.00 Uhr Schiedsrichtertagung (praktischer Teil)

12.00 – 13.00 Uhr Trainerbesprechung

Von den Schiedsrichtern wird erwartet, dass sie an allen drei Treffen teilnehmen.

THEORETISCHER TEIL

Allgemeine Regeln

Kumite-Regeln

Regeln für Yakusoku-Kumite

Kata-Regeln

Schlussbestimmungen

Fragen und Antworten

ALLGEMEINE REGELN (1)

Es gelten die Regeln des SKIF-Regelwerks, Stand Juli 2023.

Die aktuellen Regeln finden Sie unter https://skif2026.org/general-information/skif-tournament-rules/.

Wir gehen davon aus, dass Sie das Regelwerk gelesen haben. Wir werden daher in dieser Sitzung nur auf die wichtigsten Punkte eingehen.

Bitte notieren Sie sich Ihre Fragen – am Ende des theoretischen Teils haben Sie Gelegenheit, diese zu stellen.

ALLGEMEINE REGELN (2)

Von allen Schiedsrichtern wird erwartet, dass sie sich an die Kleiderordnung halten.

Sofern genügend Schiedsrichter vorhanden sind, müssen der SHUSHIN und der FUKUSHIN den Raum verlassen, wenn ein Wettkämpfer aus seinem / ihrem Land antritt. Andernfalls muss der SHUSHIN sicherstellen, dass pro Land ein Schiedsrichter anwesend ist. Dies gilt nur für die Vorrunden. Im Finale bleiben alle Schiedsrichter im Raum.

Der SHUSHIN ist dafür verantwortlich, die Startnummern der Athleten zu überprüfen.

ALLGEMEINE REGELN (3)

Wenn möglich, überprüfen die Schiedsrichter die Kleiderordnung und die Schutzausrüstung, bevor die Athleten die Arena betreten.

Von den Trainern wird erwartet, dass sie ihren nationalen Trainingsanzug tragen (keine kurzen Hosen).

Pro Athlet und Kampf ist ein Trainer zulässig.

Trainer, die sich ungebührlich verhalten oder gegen die Wettkampfregeln verstoßen, können aus dem Wettkampfbereich verwiesen werden.

KUMITE-REGELN (1)

WAZA-ARI wird für Techniken gegen Kopf, Gesicht, Hals, Brust, Bauch oder Rücken vergeben, sofern diese in guter Form, mit korrekter Haltung, kraftvoller Ausführung, Zanshin, gutem Timing und korrektem Abstand ausgeführt werden.

WAZA-ARI ist eine Technik, die nur geringfügig weniger wert ist als IPPON; sie entspricht nicht 50 Prozent (%) von IPPON.

Bei der Ermittlung des Siegers in Mannschaftskämpfen hat HANSOKU Vorrang vor IPPON, das wiederum Vorrang vor zwei WAZA-ARI hat.

KUMITE-REGELN (2)

Das Ende des Kampfes wird vom Schiedsrichter signalisiert, der „YAME“ ruft, sobald er den Gong hört. Wie in den Regeln erwähnt, kann es nach dem Gong jedoch keine gültige Wertung mehr geben. Der KANSA, der neben dem Tisch mit den Zeitnehmern sitzt, ist dafür verantwortlich, die Einhaltung der Regeln sorgfältig zu überprüfen und bei Bedarf einzugreifen.

- Eine wirksame Technik, die zeitgleich mit dem Gong ausgeführt wird, gilt als gültig.

Strafen können vom Schiedsrichtergremium bis zu dem Zeitpunkt verhängt werden, an dem die Wettkämpfer nach Beendigung des Kampfes den Bereich verlassen.

KUMITE-REGELN (3)

Zu den verbotenen Verhaltensweisen gehören

- Kontakt mit Hals, Armen, Beinen, Leistengegend, Gelenken oder Fußrücken
- Übermäßiger Kontakt („Hautkontakt“ ist erlaubt)
- Angriffe mit offenen Händen, dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen (kontrollierte HAITO können punkten)
- Greifen/Werfen ohne einen echten Karate-Do-Angriff
- Clinchen, Ringen, Fegen oder Festhalten ohne Schlagtechnik
- Wiederholtes Clinchen / Ducken mit „gesenktem Kopf“ kann zu einer MUBOBI-Strafe führen
- Vortäuschen / Übertreiben einer Verletzung
- Nichtbefolgung der Anweisungen des SHUSHIN
- Austausch eines Teammitglieds gegen ein anderes

KUMITE-REGELN (4)

Würfe sind nur erlaubt, wenn der Gegner sicher geworfen werden kann und der Drehpunkt unterhalb der Hüfthöhe liegt.

Drei Kategorien von Strafen:
- JOGAI
- MUBOBI
- KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU und SHIKKAKU

Die gleiche Strafe darf nicht zweimal verhängt werden.

JOGAI und MUBOBI folgen immer den folgenden Schritten: IKKAI / NIKKAI / SANKAI

KUMITE-REGELN (5)

Die letzte Strafkategorie muss nicht unbedingt der Reihenfolge KEIKOKU / HANSOKU CHUI / HANSOKU folgen. Die Strafe wird entsprechend der Schwere des verbotenen Verhaltens verhängt.

In einigen seltenen Fällen kann jedoch jeder Wettkämpfer im Rahmen derselben Entscheidung eine Strafe erhalten. Zum Beispiel AKA KEIKOKU und SHIRO KEIKOKU oder AKA MUBOBI IKKAI und SHIRO HANSOKU CHUI.

KUMITE-REGELN (6)

Der SHUSHIN (Schiedsrichter) sollte mit den FUKUSHIN (Kampfrichtern) als Team zusammenarbeiten.

Wenn zwei oder mehr FUKUSHIN eine andere Meinung als der SHUSHIN vertreten, ist es sehr ratsam, FUKUSHIN SHUGO einzuberufen.

Wenn drei FUKUSHIN dasselbe Signal geben oder einen Punkt für denselben Wettkämpfer anzeigen, muss der SHUSHIN „YAME“ rufen.

Der SHUSHIN sollte stets darauf achten, welcher FUKUSHIN die beste Position hatte.

KUMITE-REGELN (7)

Mannschaftswettkämpfe: Wird ein Teilnehmer oder der Trainer wegen eines verbotenen Verhaltens, das zu einem SHIKKAKU führt, verwarnt, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert.

In Mannschaftswettkämpfen müssen alle Kämpfe in der 1. Runde „st “ und der 2. Runde „nd “ ausgetragen werden. Ab der 3. Runde „rd “ kann der Kampf nach 3 Siegen (Männer) bzw. 2 Siegen (Frauen) beendet werden.

In der ersten Runde muss die Mannschaft vollständig sein:
- mindestens 5 Teilnehmer (Männer)
- mindestens 3 Teilnehmerinnen (Frauen)

KUMITE-REGELN (8)

Nur die offiziellen Ärzte/Ersthelfer dürfen einen verletzten Teilnehmer berühren.

Die ID-Karte eines Teilnehmers, der durch HANSOKU / SHIKKAKU (Eckenschnitt) gewinnt, ist zu kennzeichnen. Fehlen zwei Ecken, darf der Athlet nicht mehr in den Kumite-Kategorien (Einzel / Mannschaft) des Turniers antreten.

Wenn ein Teilnehmer nicht kämpfen will oder kann (KIKEN), gewinnt der Gegner automatisch.

Nur der Delegationsleiter bzw. der Trainer darf bei der KANSA Einspruch gegen eine Entscheidung einlegen.

Das Jubeln mit der Faust ist bei der SKIF nicht erlaubt und führt zur Aberkennung des Punktes.

YAKUSOKU-KUMITE-REGELN

Zu bewertende Punkte sind unter anderem Position, Stand, Abwehr- und Angriffstechniken, Distanz, Timing, TENSHIN und TAI-SABAKI.

Strafpunkte werden vergeben für
- korrekte Anwendung des SKIF-Systems, jedoch unwirksame Techniken
- Abweichungen vom SKIF-System
- schlechte oder falsche Techniken

Ausscheidungen erfolgen im KIHON IPPON KUMITE nach dem KOHAKU-System (rote – weiße Flagge).

Die vier Finalteams bestreiten JIYU IPPON KUMITE und werden nach dem Punktesystem bewertet (wie im Kata-Finale)

KATA-REGELN (1)

Kata muss mit Kompetenz und Verständnis für die traditionellen Prinzipien des SKIF-Karate-do vorgeführt werden.

Bewertet werden gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Gleichgewicht und KIME.

Die Form muss gemäß den Vorgaben des SKIF-Karate-do korrekt sein.

Disqualifikation von Teilnehmern
- Unterbrechung während der Kata
- Ausführung einer anderen Kata als angekündigt
- Verlust des eigenen Gürtels

KATA-REGELN (2)

Abzüge umfassen unter anderem

- Falsche Bewegungen zu Beginn / am Ende
- Verlassen des Wettkampffeldes (nur bei Einzel-Kata)
- Beenden an einer anderen Stelle (EMBUSEN), es gibt jedoch eine Toleranz
- Übermäßiges Atmen und Rhythmuswechsel
- Zögern / Verlust des Gleichgewichts
- Fehler / wiederholte Fehler

Bei einem technischen Fehler muss der SHUSHIN den FUKUSHIN SHUGO rufen. Wenn ein einzelner FUKUSHIN einen technischen Fehler signalisiert, sollte der SHUSHIN diesen FUKUSHIN zu sich rufen und die Stichhaltigkeit des Hinweises prüfen sowie entscheiden, ob dieser dem gesamten Kampfrichterteam mitgeteilt werden soll oder nicht.

KATA-REGELN (3)

Ein HIKIWAKE ist nicht zulässig.

Im SAI-SHIAI müssen die Wettkämpfer eine andere Kata vorführen.

Die Team-Kata muss in einer Dreiecksformation mit Blick auf den SHUSHIN beginnen.

Rhythmus und Timing dürfen nicht verändert werden, um die Team-Kata zu synchronisieren; außerdem dürfen keine äußeren Zeichen (Atmung usw.) verwendet werden.

Das Hochreißen der Faust nach dem Sieg führt zur Disqualifikation.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Das Schiedsrichtergremium jedes Wettkampffeldes besteht aus einem KOTO-CHO, einem stellvertretenden KOTO-CHO, einem SHUSHIN, einem FUKUSHIN und einem KANSA. Die Schiedsrichter und Wertungsrichter werden vom KOTO-CHO für jede Kategorie ernannt.

Die Schiedsrichter und Wertungsrichter für das Halbfinale und das Finale werden aus dem Kreis aller Schiedsrichter ausgewählt.

Wenn Sie antreten, ziehen Sie sich bitte um und melden Sie sich unmittelbar nach Beendigung Ihrer Kategorie auf Ihrer Kampffläche.

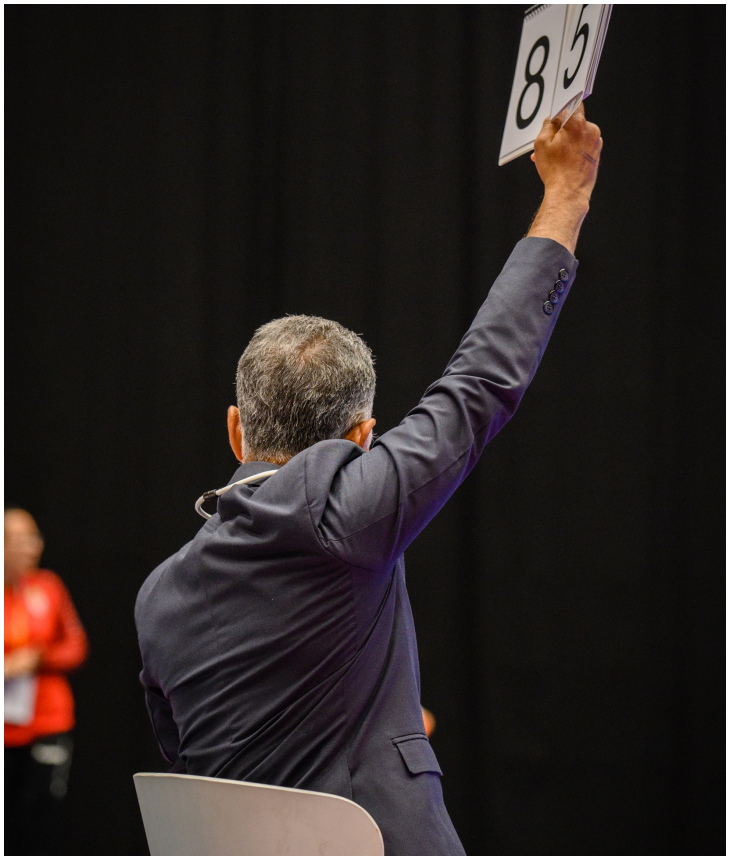
Bitte seien Sie pünktlich und verlassen Sie Ihre Kampffläche nicht, ohne den KOTO-CHO Bescheid zu geben.

FRAGEN UND ANTWORTEN









VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!