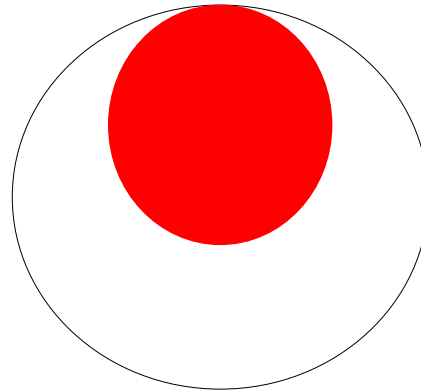


DJKB

Tischbesatzungsschulung



DJKB Tischbesatzung

Die Tischbesatzung besteht aus

- **Zeitnehmer:**
zum stoppen der effektiven Kampfzeit im Kumite
- **Listenführer:**
zur Führung und Auswertung der Wettkampf- und Ergebnislisten.
- **Ansager:**
zum Aufrufen der Kämpfer und zur Verkündung der Punktwertungen im Kata Shiai.

Anmerkung: Alle offiziellen Ergebnislisten sind durch den Mattenchef (Hauptkamprichter) zu prüfen und abzuzeichnen.

Zeitnehmer Kumite Einzel

Shobu Ippon

- **Ein Kampf dauernd grundsätzlich 2 Minuten. Finalkämpfe können auf 3 Minuten angesetzt werden.**
- Die Kampfzeit beginnt mit dem “Hajime” des Hauptkampfrichters und endet mit dem zweiten Signalton (Doppelsignal) des Zeitnehmers. Kampfunterbrechungen “Yame” zählen nicht zur Kampfzeit. **30 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit erfolgt ein Signalton (Einzelsignal) des Zeitnehmers zur Anzeige von “Atoshi Baraku” (noch 30 Sekunden Kampfzeit.**
- Verlängerung (2 Minuten)
Im Falle eines Unentschieden wird “Sai-Shiai” ausgeführt. **Es kommt zu einem neuen Kampf in den weder Wertung noch Strafen übernommen werden.** Endet “Sai-Shiai” unentschieden wird der Kampf nach Kampfrichterentscheid “Hantei” gewertet.

Zeitnehmer Kumite Team

Generell:

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 3 Kämpfern. Der Mannschaftsführer gibt vor dem Aufruf der Teams die Mannschaftsaufstellung an die Tischbesetzung. Eine Änderung ist erst in der nächsten Runde möglich.

Sieger ist die Mannschaft mit der größeren Zahl der Einzelsiege. Bei gleicher Anzahl Einzelsiege wird der Sieg über die Unterbewertung ermittelt.

Die Kriterien in der absteigenden Reihenfolge:

Shobu Ippon

- Anzahl der Siege
- Anzahl der „Ippons“ (nur der Gewinner)
- Anzahl der „Waza-ari“ (nur der Gewinner)
- Stichkampf („Sai-Shiai“)

Zeitnehmer Kumite Team

Stichkampf

- Der Stichkampf wird wie ein Einzelkampf gewertet. Die bisherigen Mannschaftsergebnisse bleiben unberücksichtigt.
- Bei Unentschieden erfolgt “Sai-Shiai”. Im Falle eines weiteren Unentschieden muss die Entscheidung auf der Basis von “Hantei-Kachi” durch die Kampfrichter getroffen werden.

Listenführer

Offizielle Symbole, die während des Kampfes in die Listen einzutragen sind

Shobu Ippon:

Wertung:

- Ippon = ganzer Punkt
- Waza-ari = halber Punkt
- Kachi = Gewinner
- X Make = Verlierer
- △ △ Hikiwake = unentschieden

Verwarnungen und Strafen:

- A Atenai = Ermahnung (keine Strafe)
- HC Chui = Verwarnung (Strafe)
- H Hansoku = Disqualifizierung

- M Mubobi = Aufgabe der eigenen Sicherheit (Ermahnung, keine Strafe)
- MC Mubobi Chui = Aufgabe der eigenen Sicherheit (Verwarnung, Strafe)
- MH Mubobi Hansoku = Aufgabe der eigenen Sicherheit (Disqualifizierung)

Listenführer

Offizielle Symbole, die während des Kampfes in die Listen einzutragen sind:

Shobu Ippon

Verwarnungen und Strafen:

- J Jogai = 1. Verlassen der Kampffläche während des Kampfes (Ermahnung)

- JC Jogai Chui = 2. Verlassen der Kampffläche während des Kampfes (Verwarnung, Strafe)

- JH Jogai Hansoku = 3. Verlassen der Kampffläche während des Kampfes (Disqualifikation)

Listenführung Beispiele

Kumite Einzel **Shobu Ippon:**

Shobu Ippon:

Shiro (weiss)			Aka (rot)		
Müller	○ ○	□	X	A J ○	Schmidt

Sieger: Müller

Shiro (weiss)		Aka (rot)			
Bauer	○	△	△	○	Meyer

Unentschieden:

Die Entscheidung muss durch " Sai-Shiai" (Stichkampf) gefällt werden.

Listenführung Beispiele

Kumite Team **Shobu Ippon:**

Shobu Ippon:

Shiro (weiss)			Aka (rot)		
Müller	●	□	X	○	Braun
Meyer	○	X	□	○ A ○	Bauer
Schmidt	○ ○	□	X	○ J JC	Huber
Total		□	X		

Gewinner: Shiro (weiss)

Listenführung Beispiele

Kumite Team **Shobu Ippon:**

Unentschieden Shobu Ippon:

Shiro (weiss)			Aka (rot)		
Faber	A ○ ○	□	X	○	König
Stein	○ ○	△	△	○ HC ○	Mann
Haller	○	X	□	○ ○	
Total		△	△		

Becker

Unentschieden:

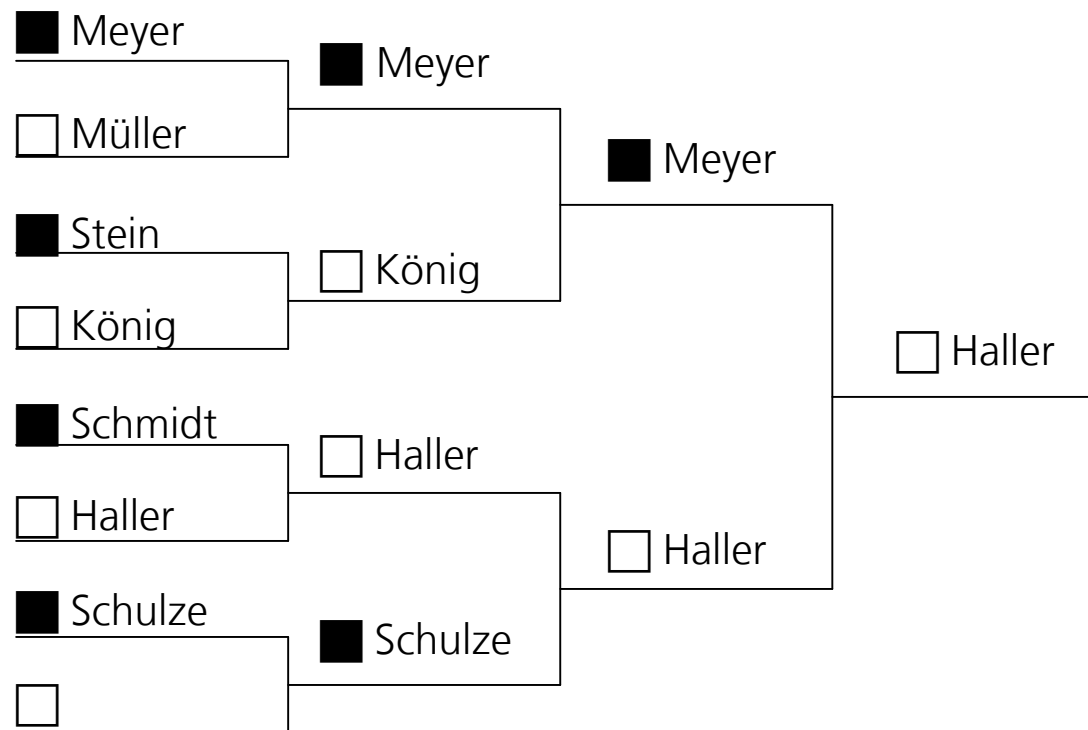
In diesem Fall kommt es zum Stichkampf. Ist auch der Stichkampf unentschieden erfolgt "Sai-Shiai" und ggfs. muß danach die Entscheidung durch Kamprichterentscheid "Hantei-Kachi" getroffen werden.

Listenführung Beispiel

Offizielle Pool-Liste:

Kumite und Kata (Kata im Flaggensystem)

Pool A ■ = rot □ = weiss



Gewinner aus Pool A ist Haller. Er trifft in der nächsten Runde auf den Gewinner aus Pool B. Der Gewinner aus Pool B wird auf die gleiche Weise ermittelt.

Kata Bewertung

Generell:

- Kata wird als Einzel- oder Mannschaftsdiziplin ausgetragen. Im Punktsystem besteht kein Unterschied zwischen Mannschafts- oder Einzelwertung.
- **Listenführer:**
Der Listenführer ist verantwortlich für die Listenführung, die richtige Streichung und Addition der in die Wertung eingehenden Punkte. Er vermerkt den Namen der vorgeführten Kata in der Liste und wertet das Ergebnis aus. Teilnehmer, Kata und Punkte müssen in der Liste **irrtumssicher** vermerkt werden. **Die höchste und niedrigste Wertung werden zunächst gestrichen.**
- **Ansager:**
Bei einer Bewertung im Punktsystem liest der Ansager beginnend beim Hauptkampfrichter im Uhrzeigersinn die von den Kamprichtern angezeigten Wertungen laut vor. Er wartet die Ermittlung der Gesamtpunktzahl ab und gibt diese bekannt.

Kata Bewertung

Normalerweise werden 3 Runden Kata ausgeführt.

1. Runde: Bewertung 5.0 - 7.0
zu zeigende Kata: Shitai Kata: Heian I-V, Tekki I
2. Runde: Bewertung 6.0 - 8.0
zu zeigende Kata: Sentei Kata: Basai-Dai, Jion, Enpi,
Kanku-Dai, Hangetsu
3. Runde: Bewertung 7.0 - 9.0
zu zeigende Kata: Tokui Kata,
freie Kür-Kata, die in den Vorrunden noch nicht gezeigt
wurde.

Jede Runde wird einzeln bewertet.

Kata Bewertung Beispiele

Runde 2 (6.0 - 8.0) Sentei Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Müller	Bassai-Dai	6,5	6,7	6,2	6,3	6,8	19,5	4
Meier	Jion	7,0	6,8	6,9	7,1	7,3	21,0	3
Haller	Enpi	7,0	7,2	7,4	7,2	7,4	21,8	1
König	Bassai-Dai	7,3	7,3	7,5	7,1	7,0	21,7	2

Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen.

Höchste Gesamtbewertung ist 21,8.

Sieger: Haller, Kata: Enpi

Kata Bewertung Beispiele

Kata Bewertung bei Unentschieden
Runde 2 (6.0 - 8.0) Sentei Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Becker	Jion	6,2	6,4	6,5	6,3	6,7	19,2	?
Müller	Empi	7,0	6,6	6,7	7,2	6,8	20,5	2
Schmidt	Hangetsu	6,5	6,1	6,2	6,9	6,5	19,2	?
Schulz	Bassai-Dai	7,0	7,2	7,4	7,1	6,8	21,3	1

Unentschieden: Becker 19,2 / Schmidt 19,2

Die niedrigste, gestrichene Wertung wird addiert:

Plätze und Ergebnis:

1. Schulz 21,3
2. Müller 20,5
3. Becker $19,2 + 6,2 = 25,6$
4. Schmidt $19,2 + 6,1 = 25,3$

Kata Bewertung Beispiele

Kata Bewertung bei Unentschieden

Runde 3 (7.0 - 9.0) Tokui Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Horn	Jite	7,0	8,0	8,6	8,5	8,4	24,9	1
Berg	Unsu	7,0	7,9	8,3	8,5	8,7	24,7	?
Stein	Gankaku	7,2	8,1	8,3	8,4	8,2	24,6	4
Baum	Unsu	7,0	7,9	8,1	8,7	8,8	24,7	?

Unentschieden: Berg 24,7 / Baum 24,7

Niedrigste gestrichene Wertung wird addiert:

Berg $24,7 + 7,0 = 31,7$ Baum $24,7 + 7,0 = 31,7$

Ergebnis 2. Unentschieden: Das höchste gestrichene Ergebnis wird addiert

Berg $31,7 + 8,7 = 41,4$ Baum $31,7 + 8,8 = 41,5$

Nach Addition des niedrigsten und höchsten Wertes ergibt sich::

1. Horn
2. Baum
3. Berg
4. Stein

Kata Bewertung Beispiele

Kata Bewertung bei Unentschieden

Runde 2 (6.0 - 8.0) Sentei Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Müller	Jion	6,1	6,4	6,8	6,7	6,9	19,9	4
Jakob	Empi	7,2	8,0	7,7	7,6	7,4	22,7	?
Haller	Kanku-Dai	6,9	6,8	7,0	7,4	7,2	21,1	3
Berg	Jion	7,4	7,7	8,0	7,6	7,2	22,7	?

Unentschieden: Jakob 22,7 / Berg 22,7

Die niedrigste gestrichen Wertung wird addiert:

Jakob $22,7 + 7,2 = 29,9$ Berg $22,7 + 7,2 = 29,9$

Ergebnis 2. Unentschieden: Das höchste gestrichene Ergebnis wird addiert

Jakob $22,7 + 7,2 + 8,0 = 37,9$ Berg $22,7 + 7,2 + 8,0 = 37,9$

Nach Addition der niedrigsten und höchsten gestrichenen Wertung herrscht noch immer ein Unentschieden. Es kommt zum Stichkampf zwischen Jakob und Berg. Es muss jeweils eine neue noch nicht gezeigte Kata, aber aus der gleichen Gruppe (Sentei Kata) gezeitigt werden

Kata Bewertung Beispiele

Kata Bewertung bei Unentschieden (Stichkampf)

Runde 2 (6.0 - 8.0) Sentei Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Jakob	Jion	6,4	6,8	6,7	6,5	7,2	20,0	
Berg	Bassai-Dai	7,0	6,9	7,2	7,4	6,6	21,1	

Nach diesem Stichkampf ergibt sich folgendes Ergebnis:

1. Berg
2. Jakob
3. Haller
4. Müller

Listenführung Beispiele

Kumite Einzel **Shobu Ippon:**

Shobu Ippon:

Shiro (weiß)			Aka (rot)		
Müller	○J	△	△	○ HC	Stein

Unentschieden

Die Entscheidung wird über “Sai Shiai” (neuer Kampf) getroffen

Shiro (weiß)			Aka (rot)		
Müllert	J JC ●	□	X	○ M	Stein

Gewinner: Müller

Listenführung Beispiele

Kumite Team **Shobu Ippon**:

Shobu Ippon:

Shiro (weiß)			Aka (rot)		
Müller	○ A	△	△	○ J JC	Bauer
Berg	○ ○	□	X	J ○ M	Rossi
Stein	○	X	□	○ ○	Schmidt
Total		△	△		

Unentschieden.

Es kommt zu einem Stichkampf der wie ein Einzelkampf gewertet wird.

Bei einem erneuten Unentschieden wird über “Sai Shiai”, bzw danach über Kampfrichterentscheid “ Hantei Kachi” entschieden.

Listenführung Beispiele

Kumite Team Shobu Ippon

Shobu Ippon:

Shiro (weiß)			Aka (rot)		
Meyer	○ ○	□	X	○	Berg
Schmidt	●	□	X	○ HC	Stein
Müller	○ ○	□	X	○ ○	Haller
Total		□	X		

Gewinner: Mannschaft weiß

Listenführung Beispiele

Listenführung Beispiele

Unentschieden Shobu Ippon:

Shiro (weiß)			Aka (rot)		
Berg	A ○ ○	□	X	○	Stein
Schmidt	○ ○	△	△	○ HC ○	Bauer
Haller	○	X	□	○ ○	Meyer
Total		△	△		

Unentschieden.

Es kommt zu einem Stichkampf der wie ein Einzelkampf gewertet wird.

Bei einem erneuten Unentschieden wird über “Sai Shiai”, bzw danach über Kampfrichterentscheid “ Hantei Kachi” entschieden.

Kata Bewertung Beispiele

Beispiel:

Runde 3 (7,0 -9,0) Tokui Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Meyer	Unsu	7,9	8,2	8,4	8,1	8,4	24,7	3
Müller	Jitte	8,0	8,4	8,3	8,5	8,1	24,8	2
Stein	Sochin	8,2	8,4	8,5	8,2	8,7	25,1	1
Becker	Niju shiho	8,0	8,3	8,1	7,9	8,4	24,4	4

Niedrigste und höchste Wertung gestrichen.

Höchste Gesamtwertung ist 25,1

Erster Platz: Stein, Kata: Sochin

Kata Bewertung Beispiele

Beispiel: Katabewertung bei Unentschieden
Runde 2 (6.0 - 8.0) Sentei Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Berg	Jion	6,2	6,4	6,5	6,3	6,7	19,2	?
Haller	Empi	7,0	6,6	6,7	7,2	6,8	20,5	2
Müller	Hangetsu	6,5	6,1	6,2	6,9	6,5	19,2	?
Stein	Bassai-Dai	7,0	7,2	7,4	7,1	6,8	21,3	1

Unentschieden: Berg 19,2 / Müller 19,2

Die niedrigste Wertung wird addiert.

Platzierung und Ergebnis:

1. Stein: 21,3

2. Haller: 20,5

3. Berg $19,2 + 6,2 = 25,4$

4. Müller $19,2 + 6,1 = 25,3$

Kata Bewertung Beispiele

Beispiel: Katabewertung bei Unentschieden

Runde 1 (5.0 - 7.0) Heian Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Schmidt	H. Sandan	5,9	5,8	6,1	6,3	5,1	17,8	?
Stein	H. Nidan	6,0	6,3	6,7	6,4	6,2	18,9	1
Bauer	H.Yondan	5,9	5,1	5,7	6,4	6,2	17,8	?
Berg	H Sandan.	6,0	5,7	6,2	5,9	6,4	18,1	2

Unentschieden: Schmidt 17,8 / Bauer 17,8

Die niedrigste gestrichene Wertung wird addiert:

Schmidt $17,8 + 5,1 = 22,9$; Bauer $17,8 + 5,1 = 22,9$

2. Unentschieden: Die höchste gestrichene Wertung wird addiert:

Schmidt: $22,9 + 6,3 = 29,2$; Bauer: $22,9 + 6,4 = 29,3$

Nach Addition der niedrigsten und höchsten gestrichenen Wertung ergibt sich folgende Platzierung:

1. Stein
2. Berg
3. Bauer
4. Schmidt

Kata Bewertung Beispiele

Beispiel Kata Bewertung bei Unentschieden
Runde 3 (7,0 -9,0) Tokui Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Meyer	Gankaku	7,4	7,6	7,9	8,2	8,0	23,5	?
Haller	Unsu	7,8	7,6	8,4	8,0	8,1	23,9	2
Müller	Sochin	7,3	7,7	8,0	8,4	8,4	24,1	1
Berg	Wankan	7,6	7,9	8,0	7,4	8,2	23,5	?

Unentschieden: Meyer: 23,5 / Berg: 23,5

Die niedrigste gestrichene Wertung wird addiert:

Meyer: $23,5 + 7,4 = 30,9$ Berg $23,5 + 7,4 = 30,9$

2. Unentschieden. Die höchste gestrichene Wertung wird addiert.

Meyer: $30,9 + 8,2 = 39,1$ Berg: $30,9 + 8,2 = 39,1$

Nach Addition der niedrigsten und höchsten gestrichenen Wertung bleibt es bei Unentschieden

Um den dritten und vierten Platz zu ermitteln kommt es zum Stichkampf. Es muß jeweils eine noch nicht gezeigte Kata, aber ebenfalls aus Runde 3, vorgeführt werden.

Katabewertung Beispiele

Beispiel: Sichkampf nach 2. Unentschieden, zu zeigen: andere Kata aus der gleichen Runde

Runde 3 (7,0 - 9,0) Tokui Kata

Name	Kata	1	2	3	4	5	Total	Place
Meyer	Kanku Sho	8,4	8,8	8,3	8,0	7,9	24,7	
Berg	Goju Shiho Sho	8,6	8,9	8,5	8,2	8,1	25,3	

Nach dem Stichkampf ergibt sich folgendes Endergebnis:

1. Müller
2. Haller
3. Berg
4. Meyer

Gestik des Hauptkampfrichters

1 Shobu Sanbon / Shobu Ippon Hajime



2 + 3 Waza-Ari

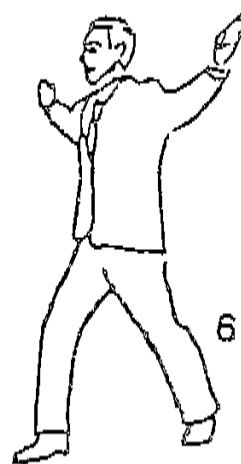


Gestik des Hauptkampfrichters

4 + 5 Aka / Shiro No Kachi
Sieger Ippon

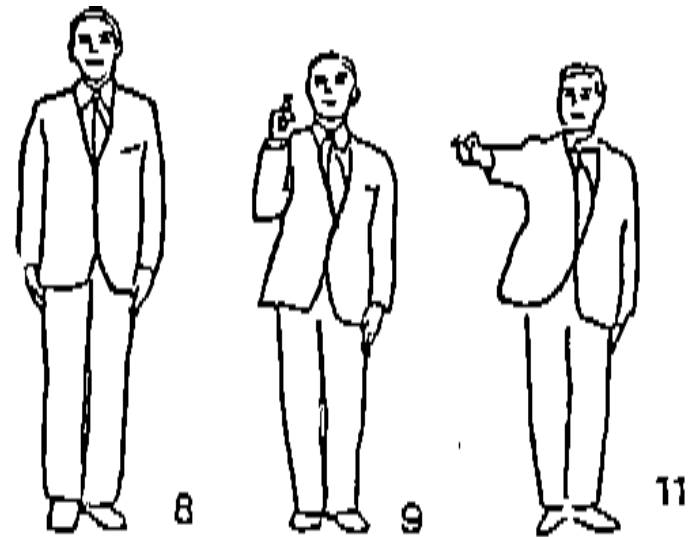


6 + 7 Tsuzukite Hajime

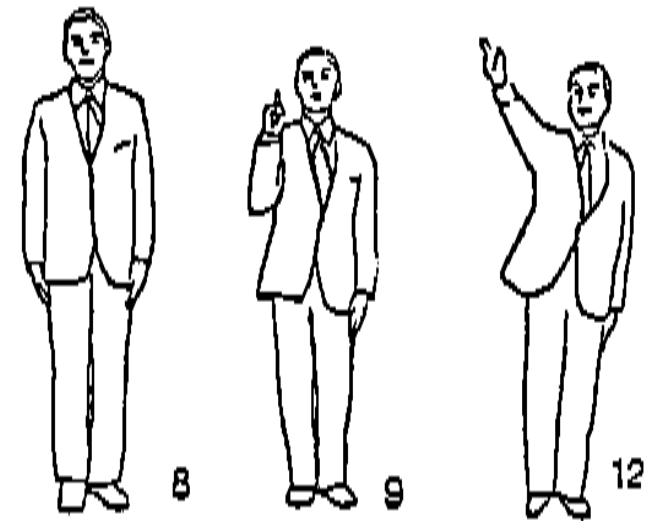


Gestik des Hauptkampfrichters

8 + 9 + 11 Hansoku-Chui



8 + 9 + 12 Hansoku

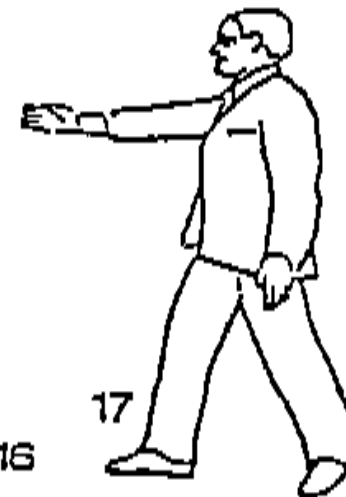
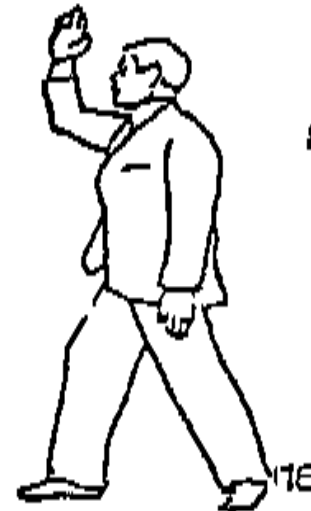


Gestik des Hauptkampfrichters

13 + 14 Shugo

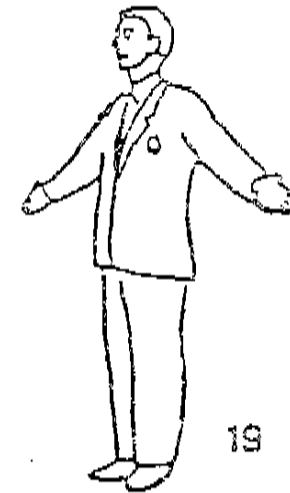


15 + 16 + 17 Yame



Gestik des Hauptkampfrichters

18 + 19 Hikiwake



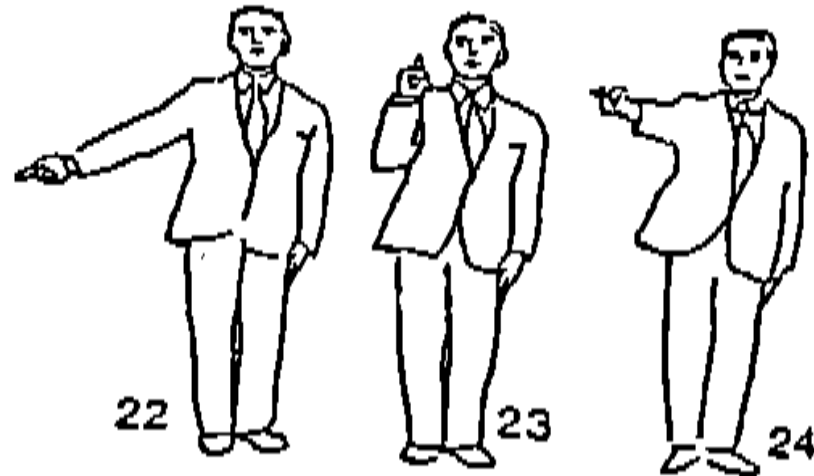
20 + 21 Torimasen



Gestik des Hauptkampfrichters

22 + 23 + 24

Jogai-Hansoku-Chui



25 Ai-Uchi



Gestik des Hauptkampfrichters

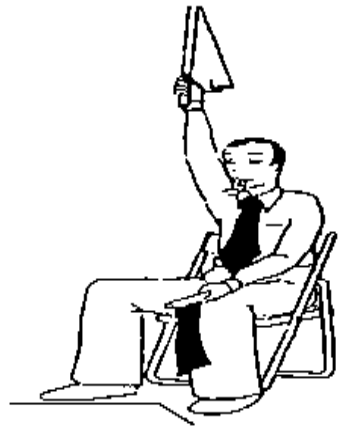
26 Jogai



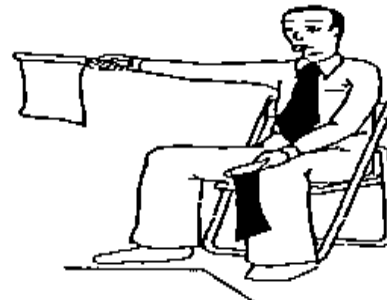
27 + 28 Skikkaku



Gestik des Seitenkampfrichters



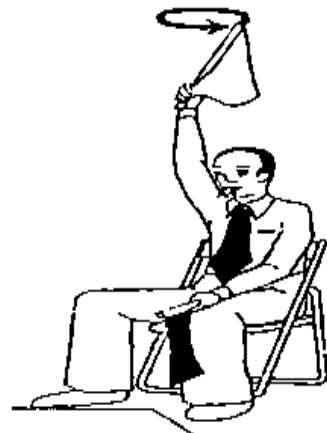
IPPON



WAZAARI



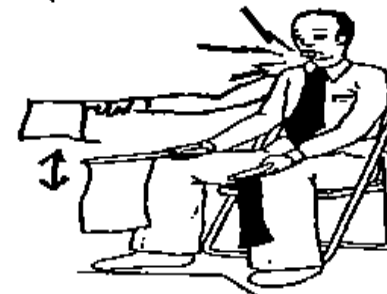
MIENAI



HANSOKU-CHUI

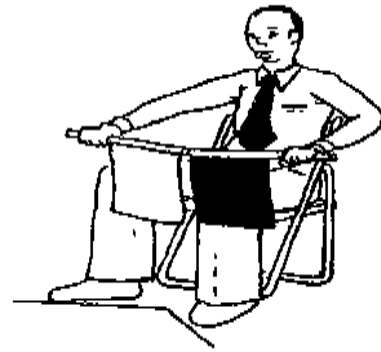


HANSOKU

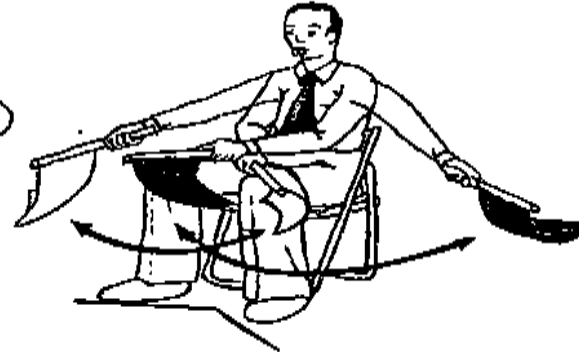


JOGAI

Gestik des Seitenkampfrichters



AIUCHI



TORIMASEN



HIKIWAKE