

## Offizielle Wettkampffregeln der WKF-Austria

(Stand 01.01.2011)

### DUO KATA Reglement

#### ARTIKEL 1 - GRUNDSATZ

Die Duo Kata ist der Technik Bewerb und soll einen "realistischen" Kampf darstellen, der Elemente aus folgenden Technikbereichen zu beinhalten hat:

**Schlag - Wurf - Griff - Fall - Stand - Knie - Boden**

Ein Wettkämpfer verteidigt sich gegen eine unbestimmte Anzahl von einstudierten Angriffen gegen einen Wettkämpfer vom selben Team (ausgenommen Kinderklassen bis 10 Jahre). Angreifer und Verteidiger wechseln innerhalb der Duo Kata, wobei Angriff und Verteidigung dem Team frei stehen.

#### ARTIKEL 2 - WETTKAMPFFLÄCHE

Der Wettkampf findet auf 2 oder mehr Mattenflächen statt. Jede Mattenfläche muss mindestens 64 Quadratmeter (8x8m) bzw. darf maximal 100 Quadratmeter (10x10m) betragen. Die Mattenfläche besteht aus zwei Bereichen: der innere Bereich, Kampfzone, besteht aus mindestens 18 Matten in grüner Farbe. Der äußere Bereich, der Sicherheitsbereich, besteht aus 14 roten bzw. nicht grünen Matten.

#### ARTIKEL 3 - ORGANISATION

Vor jeder Mattenfläche ist ein Tisch für Listenführung und Zeitnehmung aufzustellen. Vor dem Tisch sind Stühle ausschließlich für die Kampfrichter bereit zu stellen. Der mittlere Stuhl ist vom Hauptkampfrichter zu besetzen, der für den reibungslosen Ablauf der Tätigkeiten der Kampfrichter verantwortlich, sowie für die Kontrolle der Nennungen der Wettkampfteilnehmer zuständig ist.

- Stühle und Tische sind so aufzustellen, dass jeder Kampf optimal verfolgt werden kann
- Stoppuhren sind für das Festhalten der Kampfzeit erforderlich

#### ARTIKEL 4 - KAMPFGERICHT

Das Kampfgericht besteht aus drei Kampfrichtern. Das Kampfgericht hat höchste Autorität und ist berechtigt, Wettkämpfer während des Kampfes zu disqualifizieren. Niemand kann ihre Entscheidungen aufheben. In speziellen Fällen kann der Hauptkampfrichter (Verantwortlicher der Veranstaltung) Entscheidungen überprüfen und auch aufheben, wenn diese ungerecht sind. Das Kampfgericht wird von den Zeitnehmern unterstützt.

Bei einem Regelverstoß kann ein Einspruch bzw. Protest durch einen Vereinsvertreter bzw. Betreuer bei der jeweiligen Wettkampfleitung durchgeführt werden. Der Einspruch muss unmittelbar nach dem Kampf erfolgen und mit der Angabe des Regelverstoßes gegenüber dem Hauptkampfrichter begründet werden. Die Wettkampfleitung hat über den Einspruch sofort zu entscheiden.

Ist ein Kampfrichter wegen seiner offensichtlichen Fehler, unfähig, seine Tätigkeit weiter auszuüben, hat der Hauptkampfrichter (Verantwortlicher der Veranstaltung) die Berechtigung, diesen Kampfrichter zu ersetzen. Während des Kampfes sind keine Störungen und Unterbrechungen von außen erlaubt. Einem Sanitäts- bzw. Ärzteteam wird nach Entscheidung des Kampfrichters der Zutritt auf die Mattenfläche gewährt.

Dem Kampfrichter und den Assistenten bzw. Personen am Organisationstisch ist es strengstens untersagt, mit den Wettkampfteilnehmern während eines Kampfes zu sprechen.

**Wichtig:** Jede Situation, die nicht durch das Reglement festgestellt werden kann, wird vom Kampfgericht mit dem Hauptkampfrichter vor Ort entschieden.

Das Kampfgericht hat vor Beginn des Wettkampfes darauf zu achten, dass alles korrekt ist, z. B. Offizielle, Mattenfläche, Ausrüstung, Gi, Hygiene, etc. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass sich weder das Publikum noch Fotografen oder andere Personen in einer möglichen Position befinden, die eine Behinderung oder Gefahr für die Wettkämpfer darstellen könnten.

## ARTIKEL 5 – WETTKAMPF

### Teamzusammenstellung:

Das Paar wird unabhängig vom Gewicht gebildet. Ausschlaggebend sind das Alter bzw. die Gürtelgraduierung. Ein Paar kann aus zwei männlichen oder zwei weiblichen Sportlern bzw. einem männlichen und einem weiblichen (mix) Sportler gebildet werden. Das Starten in einer Klasse mit einem zweiten Partner ist nicht gestattet, ausgenommen bei Zusammenlegung von Klassen.

### Vorbereitung:

Die Betreuer haben rechtzeitig für die Anwesenheit des Teams zu sorgen. Die rote Seite ist immer rechts aus der Sicht der Kampfrichter. Das erst aufgerufene Team begibt sich auf die Rote Seite und hat sich die roten Gürtel umzubinden. Das andere Team begibt sich auf die weiße Seite und hat sich die weißen Gürtel umzubinden. Sollte ein Team nach mehreren Aufrufen (min. 3) nicht zum Kampf erscheinen und das Fernbleiben nicht innerhalb von drei Minuten geklärt werden können, wird das gegnerische Team zum Sieger erklärt. Sollten dem Kampfgericht glaubhafte Gründe dargelegt werden, obliegt es dem Kampfgericht den nächsten Kampf vorzuziehen.

### Wettkampfzeit:

Die vorgegebene Zeitdauer der gesamten Duo Kata ist einzuhalten. Die jeweilige Kampfzeit darf mit maximal 10% der Gesamtzeit über- bzw. unterschritten werden. Die Dauer der Duo Kata wird mitgestoppt und bei Über- bzw. Unterschreitung dem Kampfgericht mitgeteilt und so bei der Beurteilung berücksichtigt.

### Wettkampf:

Das erst aufgerufene, rote Team, betritt mittels Verbeugung die Wettkampffläche. Es nimmt in der Mattenmitte die „Yoi“ Position ein und verneigt sich zu den Kampfrichtern. Danach drehen sich die Wettkämpfer zu einander, verbeugen sich und beginnen mit der Duo Kata. Ab diesem Zeitpunkt beginnt auch die Zeit zu laufen. Am Ende der Duo Kata (erfolgt durch eine Verbeugung zu einander) wird die Zeit angehalten und das Team verbeugt sich vor dem Kampfgericht.

Anschließend begibt sich das Team auf die rote Seite und wartet die Duo Kata des weißen Teams ab. Während dessen soll das Sprechen mit Trainern oder Betreuern, aus Rücksichtnahme auf das weiße Team, vermieden werden. Für das weiße Team gelten beim Betreten der Mattenfläche die gleichen Regeln.

### Bewertung:

Beide Teams nehmen in der Mattenmitte mit Blickrichtung zu den Kampfrichtern die „Yoi“ Position ein. Beim Kommando „Hantei“ durch den Hauptkampfrichter heben die Kampfrichter schnell und ohne zu zögern die Fahne des siegreichen Teams (rot oder weiß) deutlich sichtbar nach oben. Nach dem

Absenken der Wertungsfahnen haben sich beide Teams mit einer Verbeugung von den Kampfrichtern zu verabschieden. Vor dem Verlassen der Mattenfläche sollten die Teams auch noch ihre sportliche Fairness durch ein kurzes „shake hands“ zum Ausdruck bringen. Die Teams haben im Anschluss die Matte mittels Verbeugung zu verlassen.

## ARTIKEL 6 - KAMPFENTSCHEIDUNG

Es gibt kein Unentschieden. Die technische Ausführung der Duo Kata hat oberste Priorität. Das Kampfgericht bewertet folgende Punkte:

Haltung, Effektivität, Realität, Geschwindigkeit, Kontrolle, kraftvolle Angriffe, Technik und Artistik. Bei der Bewertung soll dem Angriff und dem ersten Teil der Verteidigung eine höhere Bedeutung beigemessen werden.

### Beurteilung:

Beurteilt wird nur die gezeigte Duo Kata, unabhängig von Alter, Graduierung, Aussehen usw. Eine Duo Kata soll einen zusammenhängenden (ausgenommen Kinderklassen bis 10 Jahre) "realistischen" Kampf darstellen, daher soll der Anteil an Showtechniken 20% nicht überschreiten. Das Verhältnis von Uke zu Tori soll in etwa 40 zu 60 betragen. Das Verwenden von Waffen und anderen Gegenständen ist verboten.

In den Kinderklassen bis 9 Jahre sind die vorgeschriebenen Techniken (siehe Anhang 1) einzeln und ohne Übergänge zu zeigen. Außerdem dürfen nur die geforderten Angriffe gezeigt werden. Sollten andere bzw. mehr Techniken gezeigt werden, wirkt sich dies negativ auf die Bewertung aus.

Folgende Normen sind zu beachten:

- **Schlagtechniken:** sind korrekt, kraftvoll und mit entsprechender Geschwindigkeit auszuführen und sollen das Ziel mit entsprechender Reaktion „treffen“.
- **Wurftechniken:** der Geworfene ist aus der Balance zu bringen, wobei der Wurf danach in seiner ganzen Bewegung mit entsprechender Geschwindigkeit und Kontrolle zu zeigen (ohne „Mitspringen“) ist.
- **Grifftechniken:** Hebel- bzw. Würgetechniken in korrekter Ausführung, wobei die Techniken zum Kampfgericht gezeigt werden müssen und Uke bei korrekter Anwendung abzuklopfen hat.
- **Fall:** Augenmerk liegt bei richtiger und sicherer Fallschule
- **Stand:** die Angriffe sollen so gesetzt werden, dass ein realistischer Bezug hergestellt werden kann
- **Knie:** Techniken in kniender Position sollen nicht mehr als 20 % betragen
- **Boden:** Bodentechniken sollen nicht mehr als 20 % betragen

## ARTIKEL 7 - EINSCHRÄNKUNGEN

- In allen Kategorien hat der Kampfrichter das Recht einen Kampf abubrechen, wenn bei einem Wettkämpfer wegen einer Technik Gefahr eines ernstesten körperlichen Schadens besteht. Der Sieg wird dem anderen Team zugesprochen.
- Das Tragen von Schuhen, Kopfschutz, T-Shirts unter dem Gi (außer Mädchen und Damenklassen) und jegliche Art von Schützern, die das Resultat beeinflussen können, ist nicht erlaubt.

- Das Tragen einer Sportbrille oder von Kontaktlinsen ist dem Sportler, auf eigene Gefahr, freigestellt. Alle anderen Brillen sind verboten.

## ARTIKEL 8 - HYGIENE

- Der Kimono muss ohne unangenehme Gerüche gewaschen und getrocknet sein.
- Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein.
- Lange Haare müssen so zusammengebunden sein, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird (keine Metallspangen – Verletzungsgefahr).
- Wettkämpfern ist es nicht erlaubt, die Haare mit Farbspray zu besprühen. Ist dies doch der Fall erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter.

## ARTIKEL 9 - KIMONO

Wettkämpfer haben Kimonos nach den folgenden Spezifikationen zu benutzen.

- Konstruiert aus Baumwolle oder ähnlichem Material und in gutem Zustand.
- Farben können schwarz oder weiß sein, keine kombinierten Farben (weißer Kimono mit schwarzer Hose, etc.)
- Die Jacke muss mindestens das halbe Gesäß, die Ärmel der Jacke haben mindestens zwei Drittel der Unterarme und die Hose mindestens zwei Drittel der Schienbeine zu bedecken.
- Der Gürtel (4-5cm breit) wird um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden und muss fest genug sein, um den geschlossenen Kimono zu sichern.
- Den Wettkämpfern wird nicht erlaubt zu kämpfen, wenn sie zerrissene Kimonos, zu kurze Ärmel oder Hosen haben bzw. wenn sie ein T-Shirt unter dem Kimono tragen. Frauen haben ein T-Shirt oder ein Sporttop unter der Jacke zu tragen.
- Bemalte Kimonos sind verboten. Sponsoren-, Vereins- und Verbandsabzeichen sind am Gi gestattet. Diverser Schmuck ist vor dem Wettkampf abzulegen.

**Die Hygiene und die Kimonospezifikationen müssen vom Wettkämpfer eingehalten werden, andernfalls wird der Konkurrent zum Sieger erklärt.**

## ARTIKEL 10 - ALTERSGRUPPEN und KAMPFDAUER

Kinder II bis 9 Jahre (bis Kinder orange)	m, w, mix	1 x Handgelenksbefreiung 1 x Würgeabwehr 1 x Reversgriffbefreiung 1 x Umklammerungsabwehr	Die 4 Techniken sind einzeln zu zeigen, ohne Übergänge. Verhältnis Tori zu Uke 2:2.
Kinder I bis 9 Jahre (Kinder grün, blau und braun)	m, w, mix	1 x Handgelenksbefreiung 1 x Würgeabwehr 1 x Reversgriffbefreiung 1 x Umklammerungsabwehr 1 x Schlagabwehr	Die 5 Techniken sind einzeln zu zeigen, ohne Übergänge. Verhältnis Tori zu Uke 3:2.
Jugend 13 bis 15 Jahre	m, w, mix	alle Graduierungen	Duo Kata 60 Sekunden
Junioren 16 und 17 Jahre Allgemeine Klasse ab 18 Jahre	m, w, mix	alle Graduierungen	Duo Kata 90 Sekunden

**Anmerkung: Stichtag ist jeweils der 1. Jänner des Jahres.**

Beispiel: Kinder gelb-braun, die den Stichtag bereits überschritten haben und im laufenden Jahr 10 Jahre alt werden, müssen in der Klasse Schüler 10-12 Jahre starten und eine zusammenhängende Duo Kata zeigen.

## ARTIKEL 11 - MANNSCHAFTSWERTUNG

Der Sieg in der Mannschaftswertung ist abhängig von:

- a) Größere Zahl der Goldmedaillen
- b) Größere Zahl der silbernen Medaillen
- c) Höher graduerter Sieger
- d) Schwererer Sieger

## ARTIKEL 12 – ANWEISUNGEN UND ENTSCHEIDUNGEN

- Für den Finalkampf gibt es maximal zwei Restperioden für die Wettkämpfer, sofern dies verlangt wird (z.B. Wettkampfzeit 5 min – Pause max. 10 Minuten).
- Wenn in einer Klasse weniger als 4 Paarungen sind, wird diese mit einer anderen der jeweiligen Kategorie (Alter, Graduierung) zusammgelegt. Ist dies nicht möglich, besteht die Möglichkeit in die nächste höhere Klasse aufzusteigen. Sollte in der nächsten höheren Klasse eine höhere Zeitdauer erforderlich sein, stellt die fehlende Zeit, für die Kampfrichter kein Bewertungskriterium dar.
- Im Falle, dass nur drei Wettkampfteams in einer Klasse genannt wurden (eine Zusammenlegung ist nicht möglich) und eines erscheint nicht zum Kampf, gilt es als wo., wobei dieses nicht platziert wird. Die anderen Wettkampfteams gelten als Sieger.
- Das Starten in einer Klasse mit einem zweiten Partner ist nicht gestattet. Ausnahmefälle sind nur durch eine erforderliche Zusammenlegung von Klassen möglich.
- Jeder Verein hat für eine ausreichende Anzahl an Betreuern zu sorgen, wobei Kinder keinen Betreuer darstellen. Jedes Paar muss beim Wettkampf einen Betreuer haben.
- Nur der Betreuer darf vor, während und nach dem Kampf am Mattenrand („Coaching-Zone“) stehen. Zuschauer oder Fangruppen sind in diesem Bereich verboten.
- Der Betreuer ist dafür mitverantwortlich, dass seine Sportler alle geforderten Voraussetzungen für den Wettkampf erfüllen und das Reglement einhalten. Der Betreuer kann den Kampf jederzeit für seinen Kämpfer beenden. Er Betreuer kann bei unsportlichem Verhalten vom Mattenrand verwiesen werden.
- Die Entscheidung "Fusen gashi" (Sieg durch Nicht Antreten des Gegners) wird jenem Team zugesprochen, deren Kontrahenten nicht zu ihrem Kampf antreten.  
Die Entscheidung "Kiken gashi" (Sieg durch Aufgabe des Gegners) wird jenem Team zugesprochen, deren Kontrahenten den Kampf nicht weiterführen können (wegen Verletzung oder Krankheit) und aufgeben.
- Falls ein Wettkampf wegen einer Verletzung bzw. Krankheit eines Sportlers nicht mehr fortgesetzt werden kann, hat ein Arzt bzw. Betreuer festzustellen und zu entscheiden, ob der Verletzte am Wettkampf weiter teilnehmen kann oder nicht.

Die Entscheidung ist der Wettkampfleitung sofort bekannt zu geben.