

## 1 KOBUDO WETTKAMPFREGELWERK

Das Regelwerk für Kobudo Wettkämpfe ist angelehnt an das aktuelle Karate Kata Regelwerk der World Karate Federation (WKF), Stand 2021 aus dem Jahr 2019. Folgende Kobudo spezifische Anpassungen sind zu beachten.

### 1.1 OFFIZIELLE KLEIDUNG

Die Wettkämpfer tragen einen Karate-Gi in weißer oder schwarzer Farbe oder aus einer Kombination dieser Farben.

Jacke und Hose des Karate-Gi haben dabei den Vorgaben und Längenangaben des aktuellen WKF Karate Wettkampfregelewerks zu entsprechen.

Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weisses T-Shirt unter der Jacke tragen.

Die Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bindebänder dürfen nicht getragen werden. Die Ärmel dürfen nicht weiterreichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken.

Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen.

Die Ärmel und Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempt werden.

## 1.2 WAFFEN

Es sind nur traditionelle Kobudowaffen zugelassen. Traditionelle Kobudowaffen sind erkennbar an Material und Gewicht. Erlaubt sind nur massiv gefertigte Waffen, keine Hohlkörper!

Bo (in allen Längen und Arten), Tonfa, Nunchaku, Sansetsukon und Eku (Oar) müssen aus massivem Holz sein. Sai-Gabeln aus Eisen oder Stahl, keinem Leichtmetall (Ausnahme: Jugendliche bis Vollendung des 14. Lebensjahres) oder Kunststoff.

Waffen wie Kama können aus Holz mit angedeuteter Sichel aus Holz oder einer stumpfen Metallsichel gefertigt sein.

Mehrteilige Waffen müssen vor dem Beginn der Kategorie vom Kampfgericht auf unbeschädigte und sichere Verbindungselemente überprüft werden. Diese können traditionell aus Lederbändern und geflochtenen, auch industriell gefertigten Kordeln und Seilen bestehen. Stahlseile und Kettenverbindungen sind nicht zugelassen. Im Kinder und Jugendbereich, bis zu einem Alter von 14 Jahren, dürfen die Waffen den körperlichen Eigenschaften, in Größe, Länge und Material (z.B. Aluminium statt Stahl) angepasst sein. Die erlaubten Waffen dürfen ein Mindestgewicht nicht unterschreiten.

Verboten sind, aus Gründen der Sicherheit:

- Alle Waffen die in ihrer Ausübung geworfen werden müssen.
- Scharfe Klingen.
- Waffen mit einer Schwingweite von mehr als 2m.
- Waffen mit einer Länge von mehr als 2,5m (max. Rokushaku des Wettkämpfers).
- Waffen die, von Gesetzes wegen her, nicht erlaubt sind.

Generell sind Waffen, die nicht auf der Liste der zugelassenen Waffen eingetragen sind, nicht erlaubt.

### 1.2.1 Liste zugelassener Waffen

Unter Ausschluss von Waffen, die unter 1.1 für gefährlich oder seitens der Materialien und Bauweise für unzulässig erklärt sind, verbleiben die nachfolgend aufgelisteten Wettkampfwaffen:

Waffe	Beschreibung	Mind. Gewicht	Führung (meist), Anzahl	Material
Bo	Langstock, Rokushaku (6 Fuß) 182 +-1cm lang.  Kann an den Enden konisch verjüngt sein. 2,5-3,0cm im Durchmesser	800g bei Damen,  900g bei Herren	Beidhändig, 1	Massivholz
Jo	Mittellanger Stock, Yonshaku (4 Fuß) ca. 120cm +-1cm lang und ca. 3,0cm im Durchmesser		Beidhändig, 1	Massivholz
Hanbo, Tanbo	Kurzer Stock, Sanshaku oder Nishaku (2-3 Fuß) ca. mindestens 0,5m, nicht aber länger als 1m lang, 2,0-3,0cm im Durchmesser.		Einhändig, 1-2	Massivholz (+/-Band)
Sai	3-Zack Gabel, ca. Unterarmlänge (ist von Armlänge abhängig)	Leichte aus Aluminium nur im Jugendbereich bzw. mit vorliegende m Attest	Einhändig, 2-3	Stahl (Aluminium)

Waffe	Beschreibung	Mind. Gewicht	Führung (meist), Anzahl	Material
Tonfa	Schlagstock mit aufgesetztem Griff. Kann an den Enden abgeflacht sein. Runde oder eckige Ausführung zulässig		Einhändig, 2	Massivholz
Nunchacku	Zweiteilig, fix verbunden mit einem Lederband oder einer Kordel, keiner Kette!		Einhändig, 1	Massivholz
Ecu/Oar	Einseitiges Paddel mit langem Griff, 170cm lang.	1000g	Beidhändig, 1	Massivholz
Tekko	Schlagringe, traditionell aus Metall oder aus Holz gefertigt.	400g	Einhändig, 2	Kunststoff, Holz
Kama	Sicheln. Einhandgriff mit Hakenförmiger Klinge		Einhändige, 2	Holz mit Holz- oder stumpfer Metallklinge
Tinbe/Timbe	Speer oder kurzes Schwert mit Schild.		Einhändig, 2	Schild aus Metall o. Kunststoff, Speer mit stumpfer Spitze oder Holzschwert

### 1.3 KATEGORIEN

Die Kategorisierung erfolgt angelehnt an die Alters- und Leistungsklassen der Karate Kata Wettbewerbe, jedoch erst beginnend mit der Schülerklasse U12. Jede Kategorie wird in weiblich (F), Männlich (M) und Team (auch als Mixed Bewerb zulässig) angeboten. Alle Kategorien werden in offen wählbare, einhändig und zweihändig geführte Waffen angeboten.

Übergreifend wird unterschieden in nach zwei Hauptkategorien, den Jugendkategorien für Kinder und Jugendliche der Altersklassen U12 bis U16 und den Erwachsenen kategorien U18, U21 und den Allgemeinen Klassen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit der Seniorenklassen 35+ Jahre auszurichten.

Jugendkategorien. Alle Waffen			Erwachsenenkategorien. Alle Waffen		
U12 F	U14 F	U16 F	U18 F	U21 F	Allgemeine
U12 M	U14 M	U16 M	U18 M	U21 M	Allgemeine
U12 Team	U14 Team	U16 Team	U18 Team	U21 Team	Allg. Team
Jugendkategorien. Beidhändige Waffen			Erwachsenenklassen. Beidhändige Waffen		
U12 F	U14 F	U16 F	U18 F	U21 F	Allgemeine
U12 M	U14 M	U16 M	U18 M	U21 M	Allgemeine
U12 Team	U14 Team	U16 Team	U18 Team	U21 Team	Allg. Team
Jugendkategorien. Einhändige Waffen			Erwachsenenklassen. Einhändige Waffen		
U12 F	U14 F	U16 F	U18 F	U21 F	Allgemeine
U12 M	U14 M	U16 M	U18 M	U21 M	Allgemeine
U12 Team	U14 Team	U16 Team	U18 Team	U21 Team	Allg. Team

Teams bestehen aus Platzgründen aus zwei Wettkämpfern. Teams können unabhängig des Geschlechts zusammengestellt werden. Im Team Wettbewerb werden die

Medaillenplätze durch Kata und Bunkai ausgefochten. Dabei beträgt die Gesamtzeit der Darbietung von Kata und Bunkai max. 5 Minuten. Die in der Kata verwendete Waffe ist beim Bunkai die Primärwaffe des Uke, wobei Elemente der Kata in Abwehr und Konter klar erkennbar sein sollten. Die Waffe des Tori ist vom Team frei wählbar. Es können fortlaufende (Renzoku) Bunkai und einzelne Elemente dargestellt werden.

#### 1.4 OFFIZIELLE Kata-LISTE

Es dürfen nur Kata von der offiziellen Kata-Liste gezeigt werden.

**Hinweis:** Die Namen einiger Kata sind unter Umständen doppelt auf Grund der gängigen Variationen verschiedener Stilrichtungen. In einigen Fällen kann eine Kata in verschiedenen Stilen (Ryu-Ha) unterschiedliche Namen tragen – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name in unterschiedlichen Stilen unterschiedliche Kata bezeichnen.

Nr.	Kata Ryu-Kyu Kobudo	Waffe	Nr.	Kata Matayoshi Kobudo	Waffe
1	Shushi no Kun Sho	Bo	1	Shiu Shi no Kun	Bo
2	Shushi no Kun Dai	Bo	2	Choun no Kun	Bo
3	Sakugawa no Kun Sho	Bo	3	Sakugawa no Kun	Bo
4	Sakugawa no Kun Dai	Bo	4	Chikin no Kun	Bo
5	Shirataru no Kun	Bo	5	Shi Yoshi no Kun	Bo
6	Chikin Shitahaku no Sai	Sai	6	Ni Chou Sai	Sai
7	Chatan Yara no Sai	Sai	7	San Chou Sai	Sai
8	Hama Higa no Sai	Sai	8	Shinbaru no Sai	Sai
9	Yaka no Sai	Sai	9	Tunkwa Ichi	Tonfa
10	Meazato no Tekko	Tekko	10	Tunkwa Ni	Tonfa
11	Hamahiga no Tunfa	Tonfa	11	Chikin Akachu no Ekudi	Eku
12	Kanegawa no Nicho Kama	Kama	12	Jo Kata	Jo
13	Akamine no Nunchaku	Nunchaku	13	Nunchaku Kata	Nunchaku
14	Maezato no Nunchaku	Nunchaku	14	Tinbe Kata	Tinbe
15	Tawada no Sai	Sai	15	Kama Kata	Kama

16	Chatan Yara no Kun	Bo	16	Tekko Kata	Tekko
17	Yaragawa no Tunfa	Tonfa	17	Nunti Kata	Nunti
18	Chikin Sunakake no Eku	Eku			
19	Haku sho no Kun	Bo			
20	Kanegawa no Tinbe	Tinbe			

### 1.5 WETTKAMPFMODUS

Bei Wettkämpfen, wo das elektronische Bewertungssystem nicht verfügbar ist, können manuelle Handwertungstafeln verwendet werden. In dem Fall signalisiert der Hauptkampfrichter durch einen Pfiff das Zeigen der Wertungstafeln und pfeift erneut, sobald der Ansager alle Wertungen vorgelesen hat. Die sieben (fünf) Kampfrichter für das Kampfgericht werden vom Chefkampfrichter, Tatami Manager oder dem Tatami Manager Assistenten ausgewählt. Außerdem wird dann nur eine Wertung für die technische und die athletische Ausführung zusammen erteilt. Die Kampfrichter müssen dabei berücksichtigen, dass die technische Ausführung 70% und die athletische Ausführung 30% der Gesamtwertung ausmacht. Gibt es bei der Anwendung des manuellen Systems ein Unentschieden, müssen die betreffenden Wettkämpfer eine zusätzliche noch nicht gezeigte Kata vorführen und die Kampfrichter müssen bei diesem Stechen für beide Wettkämpfer eine unterschiedliche Wertung abgeben.

Bei nationalen Wettkämpfen darf das Flaggensystem gemäß der Regeln vom 1.1.2018 weiterhin angewendet werden. Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt.

Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen zweiköpfigen Teams, im Kampf um Medaillen auch mit Bunkai. Jedes Team kann entweder männlich, weiblich oder unabhängig vom Geschlecht zusammengestellt sein. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt.

Auszug aus dem WKF Regelwerk vom 2019 zur Darstellung der Ermittlung der Podest- und Medaillenränge:

- Bei drei oder weniger Wettkämpfern ist nur eine einzige Kata zu zeigen, um die Plätze eins bis drei zu bestimmen.
- Bei vier Wettkämpfern werden zwei Gruppen zu je zwei gebildet für die erste Runde und die beiden Gewinner treten gegeneinander im Finale an, während die Verlierer die dritten Plätze einnehmen.
- Bei 5-10 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet und aus jeder Gruppe kommen die drei höchstbewerteten Wettkämpfer in die Medaillenkämpfe. Die Gruppe folgt dann dem normalen Ablauf, das heißt die Wettkämpfer mit der höchsten Wertung kämpfen um den ersten und den zweiten Platz – und Nummer zwei trifft Nummer drei aus der anderen Gruppe und umgekehrt – außer es sind insgesamt nur fünf Wettkämpfer, in welchem Fall die Nummer zwei aus der größeren Gruppe den dritten Platz durch ein Freilos gewinnt.
- Bei 11-24 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden die je vier besten Wettkämpfer zwei Gruppen zu je vier, wonach die zweite Kata die Rangfolge der sechs Wettkämpfer (je drei aus jeder Gruppe) bestimmt, die in der dritten Runde auf normale Weise um die Medaillen kämpfen. Etc.

Österreichischer Karatebund – Pulverturmstraße 5 – 4600 Wels – Telefon +43 650 6292999  
www.karate-austria.at – ZVR 720004573 – IBAN AT61 1500 0002 8177 3440 – office@karate-austria.at

TABELLE ZUR DARSTELLUNG DER GRUPPENEINTEILUNG IN ABHÄNGIGKEIT DER ANZAHL DER WETTKÄMPFER:

Anzahl Wettkämpfer Teams o.	Anzahl Gruppen	Anzahl Kata	Anzahl Kata in Runde 2
2	1	1	-
3	1	1	-
4	2	2	Finale
5-10	2	2	Medaillenkampf
11-24	2	3	8
25-48	4	4	16
49-96	8	4	32
97 und mehr.	16	5	64

Wie auch in anderen Disziplinen werden Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für nur für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN), nicht aber für die Teilnahme in anderen.

In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt.

Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (BUNKAI). Anmerkung: Bunkai wird erst ab U16 zum Pflichtteil. Für KATA & BUNKAI zusammen stehen insgesamt fünf Minuten Zeit zur Verfügung. Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Darbietung. Ein Team, das sich vor oder nach der Darbietung nicht verbeugt oder die fünf Minuten überschreitet, wird disqualifiziert. Der Gebrauch von zusätzlicher Ausrüstung oder Bekleidung ist nicht gestattet.

## 1.6 WERTUNG

Gewertet wird entsprechen dem System wie bei der Karate Kata.

Die technische Ausführung und die athletische Ausführung werden getrennt voneinander nacheinander bewertet. Vergeben werden Punkte auf einer Skala von 5.0 bis 10.0, in Schritten von 0.2 Punkten. Eine Wertung von 5.0 Punkte ist die niedrigste mögliche und eine vom 10.0 die höchste für eine perfekte Leistung. Die Wertung bei einer Disqualifikation ist einheitlich ein 0.0.

Sieben Kampfrichter bewerten die Darbietung. Es werden die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Wertungen gestrichen. Die verbliebenen Wertungen bestimmen die durchschnittlichen Wertungen je für die technische und die athletische Ausführung. Die Gesamtwertung, setzt sich zu 70% aus dem ermittelten Durchschnitt der technischen Ausführung und zu 30% aus dem ermittelten Durchschnitt der athletischen Ausführung zusammensetzt. Dem Bunkai ist ebenso viel Bedeutung beizumessen wie der Kata selbst.

Sind nur 5 Kampfrichter verfügbar, werden nur die höchste und die niedrigste Wertung anstatt der zwei höchsten und zwei niedrigsten Wertungen eines Wettkämpfers gelöscht. Gesamtwertung analog zu oben mit 7 Kampfrichter.

## 1.7 BEWERTUNGSKRITERIEN

Wie bei der Karate Kata gibt es auch im Kobudo, je nach Stil und Schule, unterschiedliche Ausführungen oder Bezeichnung derselben Kata. Die Bewertung der Darbietung erfolgt daher nach folgenden Kriterien:

<b>Kata</b>	<b>Bunkai (nur Team-Medaillenkämpfe)</b>
<u>1. Technische Ausführung:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stände</li> <li>• Technik</li> <li>• Bewegungsübergänge</li> </ul>	<u>1. Technische Ausführung:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stände</li> <li>• Technik</li> <li>• Bewegungsübergänge</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timing</li> <li>• Kontrolle</li> <li>• Fokus (Kime)</li> <li>• Konformität (kann abweichend sein je nach Ryu-Ha)</li> <li>• Synchronität bei Teambewerben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timing</li> <li>• Kontrolle</li> <li>• Fokus (Kime)</li> <li>• Konformität (mit den Elementen der Kata)</li> </ul>
<p><u>2. Athletische Ausführung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kraft</li> <li>• Schnelligkeit</li> <li>• Balance</li> </ul>	<p><u>2. Athletische Ausführung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kraft</li> <li>• Schnelligkeit</li> <li>• Balance</li> </ul>

## 1.8 BEWERTUNG DER TECHNISCHEN AUSFÜHRUNG

### STÄNDE:

Die meisten Stände sind gleich den Ständen im Karate. Um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten, werden die Stände im Kobudo oft schmaler ausgeführt. Die Hüfte wird bei Stellungswechsel und Wendungen unterstützend eingesetzt. Der Oberkörper, die Schulterpartie und die Hüfte drehen sich sowohl bei Stoß-, Schlag- und Abwehrbewegungen deutlich ab (Hamni). Bei Neko-Ashi-Dachi ausschließlich, bei Kokutsu-Dachi deutlich, ist der Schwerpunkt auf das hintere, dem Fokus abgewendete Bein verlagert. Kokutsu bedeutet „auf dem hinteren Bein“ oder „rückwärts“ stehend, unabhängig wohin die Fußspitzen zeigen! Im Kobudo zeigen beide mal nach vorne, oder beide nach hinten aber auch im 90° Winkel.

Der Oberkörper kann bei Abwehrtechniken und Ausweichbewegungen auch deutlich vom Angriff weg oder ausweichend zur Seite gebeugt werden.

Typisch im Kobudo sind Stände auf einem Bein um Angriffen auf die Beine auszuweichen. Dies passiert oft mit großen Wendungen und steigert den zu bewertenden Schwierigkeitsgrad der Darbietung.

#### TECHNIK:

- Stoß- und Schlagtechniken müssen in klaren Zielregionen enden.
- Stoßtechniken werden wie Tsuki auf einer Linie ins Ziel geführt.
- Gut ausgeführte Schlagtechniken werden ähnlich wie im Karate ausgeführt, lediglich die Waffe erweitert den Wirkungskreis und Reichweite.
- Die Armbewegungen lenken die Waffe, nicht die Waffe die Arme und Hände.
- Der Stand sollte auch bei kraftvoller Ausführung nicht an Stabilität verlieren.
- Abwehrtechniken müssen die Körperregionen sinnvoll und vollständig schützen!
- Keine Technik wird vor den Augen ausgeführt und verdeckt dabei die eigene Sicht.
- Gut ausgeführte Techniken haben einen erkennbaren Hüfteinsatz und erfolgen aus sicherem Stand.
- Der Tsuki wird bei einhändigen Waffen auch schnappend bzw. peitschend ausgeführt.
- Beidhändig geführte Waffen werden in der Ausführung der Technik nie von einer Hand gehalten. Ausnahme sind Kamei und Handwechsel.

#### BEWEGUNGSÜBERGÄNGE:

Anders als im modernen Sportkarate werden beim ursprünglichen Karate und Kobudo Okinawas die Techniken erst aus sicherem Stand ausgeführt. Die Reihenfolge Stand – Hüfte – Technik spielt bei allen Techniken eine große Rolle. Je fließender und schneller das von Statten geht und die Techniken scharf und präzise am Ende einrasten, umso höher ist dies zu bewerten.

Wendungen können sowohl über das vordere als auch über das hintere Bein beginnend erfolgen.

Bei kombinierten Techniken können Stellungswechsel je Einzeltechnik stattfinden, wobei bei manchem Zurückweichen in der Abwehr zwischen zwei Angriffs- bzw. Kontertechniken, aus Gründen der Zeitersparnis, die Stellung nicht vollständig eingenommen wird.

#### TIMING:

Die Ausführung einer Technik gefolgt von einer sicheren Stellung ist ein Indiz für schlechtes Timing.

Die Ausführung von Techniken während einer Wendung erfolgt immer erst nach Blickkontakt in die zur neuen Ausrichtung.

....

#### KONTROLLE:

Die Kontrolle über die Waffe hat höchste Priorität. Ein Verlust der Waffe hatte ursprünglich fatale Folgen. Zu bewerten sind sicher durchgeführte Griff- und Handwechsel. Ein nachfassen bzw. fangen einer verlorenen Waffe ist als grobes Foul zu bewerten, ein Fallenlassen mit Bodenkontakt führt zur Disqualifikation.

Lockere Griffhaltung bei Schlag- und Stoßtechniken ist abzuwerten. Bei Stabwaffen umschließen mindestens Mittelfinger und Daumen fest die Waffe. Dadurch ergibt sich, anatomisch bedingt, bei Stoßtechniken mit diesen Waffen eine leicht gebeugte Haltung des Führungsarmes. Dies ist nicht abzuwerten.

Trifft sich der Wettkämpfer selbst mit der Waffe, ist dies als grobes Foul zu bewerten.

Verletzt sich der Wettkämpfer selbst, führt dies zur Disqualifikation.

#### FOKUS (KIME):

Schlag- und Stoßtechniken sollten punktgenau in der Zielregion einrasten. Die Zielregion sollte erkennbar sein, ausgehend vom Körperbau des Wettkämpfers.

Nachschwingen, hakenförmiges Ausführen von Stoßtechniken, über das Ziel hinausgehende Schlagtechniken sind im Gegensatz zu Abwehrtechniken mit Punktabzug zu werten.

Die Blickrichtung in Richtung der Ausführung der Technik ist wichtig und bei Abweichung ist eine Abwertung die Folge.

### 1.9 DISQUALIFIKATION

Eine Disqualifikation wird mit 0.0 Punkten von allen Kampfrichtern oder bei Flaggenwertung durch entsprechendes Signal vom Hauptkampfrichter angezeigt.

#### GRÜNDE EINER DISQUALIFIKATION SIND:

- Fallenlassen bzw. Verlust der Waffe.
- Bodenkontakt der Waffe bei Stoß-, Schlag- und Abwehrtechniken. Nicht aber bei der Konformität bedingten, angedeuteten Würfen der Waffe.
- Regelverstöße der Bekleidungsordnung, welche nach Ablauf einer Minute nach Beanstandung nicht korrigiert werden.
- Verletzungen, bedingt durch Kontrollverlust der Waffe an sich selbst und am Partner bei der Kata Darbietung und beim Bunkai. Verboten ist jeglicher Kontakt der Waffe zum Körper bei Schlag- oder Stoßtechniken! Kontakt zwischen Waffe und Körper im Bunkai ist nur erlaubt bei Fege- und Hebeltechniken.
- Abwesenheit bei Wettkampfbeginn nach Ablauf aller vorgeschriebenen Aufrufe.
- Verlust des Obi
- Dargebotene Kata entspricht nicht der vorab angesagten bzw. angekündigten.
- Eine fehlende Verbeugung vor und nach der Kata Darbietung bzw. in Medaillenkämpfen vor der Kata und nach dem Bunkai.