

OSHUKAI Technik Shiai Regelwerk

Technik



2026

© Andreas Scherpf

GUNSOKAN V 1.0 Juni 2026



ARTIKEL 1. EINLEITUNG.....	2
ARTIKEL 2. WETTKAMPFFLÄCHE.....	3
ARTIKEL 3. KLEIDUNG.....	3
ARTIKEL 4. ORGANISATION DES KATA SHIAI	4
ARTIKEL 5. DAS KAMPFGERICHT	6
ARTIKEL 6. BEWERTUNG	7
ARTIKEL 7. KATA WETTKAMPF KATEGORIEN.....	11
ARTIKEL 8. GLOSSAR:	13



Artikel 1. Einleitung

Zweck dieser Technik-Regeln ist die Bereitstellung eines standardisierten und verbindlichen Regelwerks für alle Wettkämpfe und Vergleiche innerhalb sowie zwischen den deutschen Dojos der *World Oshukai Federation* (WOF). Es gewährleistet eine einheitliche, faire und transparente Durchführung und Bewertung der Turniere auf nationaler Ebene

Artikel 2. Wettkampffläche

Artikel 2.1

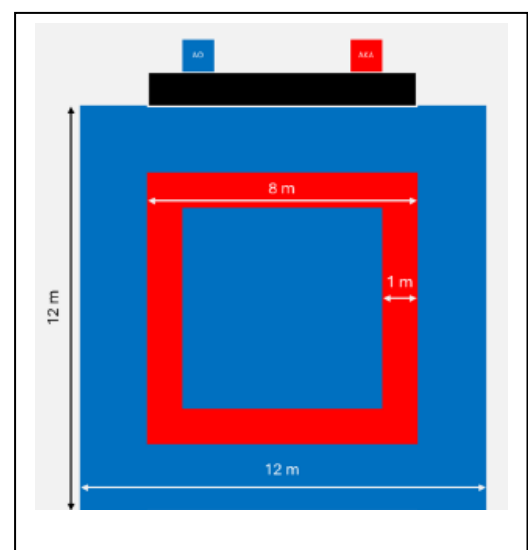
Die Wettkampffläche besteht aus einem Mattenquadrat mit einer Außen-Seitenlänge von acht Metern, umgeben von einer jeweils zwei Meter breiten Sicherheitszone. Wird ohne Matten gekämpft, sind die Begrenzungen durch gut sichtbare Bodenmarkierungen (z. B. Klebeband) zu kennzeichnen. Dabei ist zwingend darauf zu achten, dass durch die Markierungsmaterialien keinerlei Verletzungsgefahr entsteht.

Artikel 2.2

In einem Abstand von einem Meter um die Begrenzung der Wettkampffläche sind jegliche Gegenstände und bauliche Hindernisse (wie Säulen oder Mauern) untersagt.

Artikel 2.3

Die Kampfrichter sitzen nebeneinander an einem Tisch mit Blick zur Mitte der Tatami, wobei AO links und AKA rechts positioniert ist.



Artikel 3. Kleidung

Artikel 3.1 Kampfrichter

Alle Kampfrichter tragen Hallenturnschuhe, eine weiße Gi-Hose sowie das offizielle Oshukai-Kampfrichter-T-Shirt. Das Tragen von Schmuck, Mobiltelefonen und Sonnenbrillen ist untersagt. Dem Charakter des Amtes ist durch ein stets angemessenes und würdevolles Auftreten Rechnung zu tragen.



Artikel 3.2 Wettkämpfer

Alle Wettkämpfer tragen einen sauberen, gebügelten, weißen Karate-Gi mit dem offiziellen Oshukai-Emblem. Erlaubt sind zudem ein Oshukai-Schriftzug am Ärmel sowie eine Namensbestickung in japanischen Schriftzeichen an der Hose und am unteren Saum der Jacke. Der Kampfanzug wird mit einem roten oder blauen Gürtel gebunden, dessen Enden nach dem Verknoten jeweils 15 cm frei herabhängen müssen. Der Gi muss so geschnitten sein, dass Hand- und Fußgelenke unbedeckt bleiben.

Lange Haare sind zu einem Zopf zu binden oder zu flechten.

Der Zustand und die Konformität des Anzugs werden vor dem ersten Kampf durch den Chefkampfrichter kontrolliert. Entspricht der Gi nicht den Bestimmungen, erfolgt keine Zulassung zum Wettkampf

Artikel 4. Organisation des Technik Shiai

Artikel 4.1 Allgemeines

Artikel 4.1.1

Ein Technik Shiai ist weder als Tanz noch als theatralische Vorführung zu betrachten; die traditionellen Werte und Prinzipien des Karate-Do sind strikt einzuhalten. Die Demonstration muss einen realistischen Kampfgeist widerspiegeln und ein Höchstmaß an Konzentration, Kraft sowie die potenzielle Wirksamkeit der Techniken demonstrieren.

Die Ausführung muss die Balance zwischen Kraft und Dynamik und Stabilität ebenso zum Ausdruck bringen wie Anmut, Rhythmus und saubere Technikkontrolle.

Artikel 4.1.2

Der Shiai -Wettkampf wird im direkten Vergleichsverfahren (Eins-gegen-Eins) ausgetragen. Den beiden aufeinandertreffenden Wettkämpfern wird für die jeweilige Begegnung die Kennzeichnung AKA (Rot) oder AO (Blau) zugewiesen. Diese Farbzugewiesung erfolgt im Vorfeld per Zufallsauslosung.

Artikel 4.1.3

Der als AKA (Rot) ausgeloste Wettkämpfer beginnt mit der Demonstration der Techniken



Artikel 4.1.4

Den Anweisungen des Chefkampfrichters ist von allen Wettkämpfern zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfes Folge zu leisten.

Artikel 4.2 Wettkampfdurchführung

Artikel 4.2.1 Raumordnung

Zu Wettkampfbeginn nehmen die Athleten ihre Ausgangspositionen an den Ecken der Tatami mit Blick zum Kampfgericht ein. Vom Kampfgericht aus gesehen positioniert sich AKA (Rot) an der rechten und AO (Blau) an der linken Ecke. Nach der Einnahme der Positionen beginnt AKA mit der Kata-Demonstration.

Artikel 4.2.2 Format

Vor Beginn der Begegnungen lässt der Chefkampfrichter die Athleten der jeweiligen Gruppe (Pool) an der Tatami antreten und führt eine kurze Einweisung durch und benennt die Paarungen. Dieser Vorgang wiederholt sich bei jeder Runde. Es dürfen nur offiziell zugelassene Techniken gemäß Artikel 6.1 demonstriert werden.

Die Athleten betreten nacheinander unter Beachtung des vorgeschriebenen Protokolls die Tatami und präsentieren ihre Technik. Sobald beide Wettkämpfer wieder ihre Ausgangspositionen eingenommen haben, gibt der Hauptkampfrichter das Signal zur Bewertung. Alle drei Kampfrichter vergeben zeitgleich per Flaggensystem ihr Votum für den jeweiligen Sieger.

Vor Turnierbeginn wird offiziell bekannt gegeben, ob der Wettkampf im einfachen K.-o.-System oder im K.-o.-System mit Trostrunde (doppeltes K.-o.-System) durchgeführt wird.

Beispiel



8_Doppel-KO-System.xls



16_Doppel-KO-System.xls



Artikel 4.2.3 Ablauf Präsentation Technik

- 1. Aufruf und Aufstellung** Nach dem Aufruf der Begegnung begeben sich die Wettkämpfer (oder Teams) unverzüglich zu ihren zugewiesenen Ausgangspositionen (Ecken) an der Tatami. Der Wettkampf beginnt mit einer formellen Verbeugung zum Kampfgericht (*Shomen ni rei*) und einer anschließenden Verbeugung der Kontrahenten zueinander (*Otagai ni rei*).
- 2. Verhalten während der gegnerischen Demonstration** Der Wettkämpfer mit dem roten Gürtel (AKA) demonstriert seine Techniken zuerst, gefolgt von AO (Blau). Der Athlet, der gerade keine Techniken darbietet, verharrt regungslos, fokussiert und absolut lautlos an seinem Platz am Mattenrand, um die Vorführung des Gegners nicht zu stören.
- 3. Betreten der Kampffläche und Ansage** Beim Aufruf seines Namens nimmt der Athlet eine gespannte, fokussierte Haltung ein und wendet sich der Mitte der Tatami zu. Er betritt die Kampffläche mit einer Verbeugung (*Rei*). Er bewegt sich selbstbewusst und kampfbereit bis zu dem von ihm gewählten Startpunkt, der sich innerhalb der Kampffläche befinden muss, geht einen Schritt darüber hinaus Front präzise zum Kampfgericht. Dort verbeugt er sich, sagt Kihon Waza laut und klar an, geht einen Schritt zurück in die Ausgangsposition und verharrt kurz.
- 4. Durchführung und Verlassen der Fläche** Ein Betreuer sagt die Technik an. Der Kämpfer bestätigt mit Hai und macht die erste Technik links und langsam. Dann wird die Technik 5 mal auf Kommando wiederholt – letzte Technik Kiai. Die Technik wird mit Yoi durch den Betreuer beendet. Der Kämpfer geht in Grundstellung. Nach Abschluss Demo (Yame durch den Betreuer) erfolgt eine Verbeugung. Der Athlet verlässt die Kampffläche rückwärtsgewandt im Fokus, verbeugt sich am Mattenrand, dreht sich präzise und kehrt zu seinem Platz zurück.
- 5. Bewertung und Verlassen der Tatami** Nachdem beide Wettkämpfer ihre Kata präsentiert haben, erfolgt das Wertungssignal der Kampfrichter. Das Ergebnis wird von den Athleten kommentarlos und mit Respekt (*Rei*) akzeptiert; Unmutsbekundungen oder Jubelgesten sind strikt untersagt. Auf das Kommando *Otagai ni rei* verbeugen sich die Kämpfer zueinander, auf *Shomen ni rei* zum Kampfgericht. Im Anschluss verlassen beide Athleten die Tatami.

Artikel 5. Das Kampfgericht

Artikel 5.1

Das Kampfgericht auf der Fläche besteht aus insgesamt drei Personen: zwei Mattenrichtern und einem Chefkampfrichter. Der Chefkampfrichter leitet den Wettkampf, gibt nach Abschluss der Demonstrationen das Signal zur Bewertung und entscheidet gegebenenfalls nach Konsultation der beiden Mattenrichter über eine Disqualifikation.

Vor dem Aufruf der Wettkämpfer ordnet das Kampfgericht den Namen der Athleten per Losverfahren Startnummern zu. Diese Nummern werden vom Kampfflächen-Schreiber direkt auf den Wettkampfbogen übertragen. Dies hat zu geschehen, bevor die Athleten zum Antreten aufgerufen werden.



Artikel 5.2

Am Kampfrichtertisch wird zusätzlich ein Schreiber eingesetzt, der für die administrative Protokollierung der Begegnungen verantwortlich ist.

Nach der Entscheidung des Kampfgerichts trägt der Schreiber die Ergebnisse in den Wettkampfbogen ein und teilt die Athleten entsprechend für die nächste Runde oder die Trostrunde ein.

Artikel 6. Bewertung

Artikel 6.1 Liste der Techniken

Die nachfolgenden Techniken sind für den Wettkampfbetrieb zugelassen. Die Auswahl richtet sich nach den Altersklassen-Vorgaben aus dem Regelwerk.

Gruppe 1

Chudan Tsuki im Shiko Dachi

Jodan Tsuki im Shiko Dachi

Gruppe 2

Mae Geri im Zenkutsu Dachi

Gruppe 3

Jodan Uke im Heiko Dachi

Uchi Uke im Heiko Dachi

Soto Uke im Heiko Dachi

Gedan Barai im Zenkutsu Dachi

Artikel 6.2 Erforderliche Anzahl Techniken

Altersklasse U7: Eine Technik aus jeder Gruppe

Altersklassen U9 : Eine Technik aus der Gruppe 1 und 2 sowie 3 Techniken aus der Gruppe 3



Artikel 6.3 Bewertung

Artikel 6.3.1

Die Bewertung der Darbietung durch das Kampfgericht erfolgt über die gesamte Dauer der Präsentation. Der Bewertungszeitraum beginnt exakt mit der Verbeugung (*Rei*) vor Beginn der Demonstration und endet mit der abschließenden Verbeugung nach der Kata.

Artikel 6.3.2

Verfahren zur Siegerermittlung (Flaggensystem):

Nachdem sowohl AKA als auch AO ihre jeweilige Kata-Präsentation abgeschlossen haben, erfolgt die Bewertung durch das Kampfgericht nach folgendem Protokoll:

1. **Signal zur Bewertung:** Der Chefkampfrichter gibt ein akustisches Signal per Pfeife ab.
2. **Stimmabgabe:** Unmittelbar auf diesen Pfiff heben alle drei Kampfrichter (der Chefkampfrichter sowie die beiden Mattenrichter) gleichzeitig ihre Flagge (Rot für AKA, Blau für AO), um ihren jeweiligen Sieger anzuzeigen. Eine Stimmenthaltung ist nicht zulässig.
3. **Auszählung:** Zum Zweck der fehlerfreien Auszählung und Erfassung des Ergebnisses halten alle Kampfrichter ihre Flagge so lange angehoben, bis der Chefkampfrichter durch einen erneuten Pfiff das Senken der Flaggen anordnet.
4. **Ergebnis:** Der Gewinner der Begegnung wird durch das einfache Mehrheitsverhältnis der gezeigten Flaggen bestimmt (3:0 oder 2:1)

Artikel 6.3.3 Bewertungskriterien

Technik
1.Stände
2.Techniken
3. Bewegungsübergänge
4. Timing Synchronisation
5. Korrekte Atmung
6. Fokus Kime
7. Konsistenz Kihon
8. Kraft
9. Schnelligkeit
10. Balance



Artikel 6.3.4 Fouls

Regelverstöße und Punktabzüge (Fouls)

Die folgenden Verstöße müssen von den Kampfrichtern zwingend bei der Urteilsfindung berücksichtigt werden und führen je nach Schweregrad zu Abzügen in der Gesamtbewertung:

1. Technische und formelle Fehler

- **Gleichgewichtsverlust (geringfügig):** Leichtes Wackeln oder minimales Nachkorrigieren des Standes.
- **Fehlerhafte Technikausführung:** Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung (z. B. unvollständige Blocktechniken oder Verfehlen der anatomischen Trefferfläche/Zielzone).
- **Mangelnde Synchronisation:** Asynchrone Bewegungsabläufe, wie der Abschluss einer Armtechnik, bevor die Hüft- oder Körperbewegung vollständig abgeschlossen ist.
- **Inkorrekter Kiai:** Ein Kiai, der nicht kurz, fokussiert und exakt zeitgleich mit der Finalisierung der Technik erfolgt.
- **Verlust der Ausrüstung:** Das Lösen des Gürtels, sodass dieser während der Vorführung von den Hüften rutscht.

2. Schwere Verstöße (Gleichwertig mit einem großen Gleichgewichtsverlust)

- **Theatralik und künstliche Effekte:** Das Erzeugen künstlicher Geräusche wie lautes Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karategi sowie unangemessene, theatralische Atemgeräusche.
- **Zeitspiel / Verzögerung:** Unangemessene Zeitverschwendung, einschließlich ausgedehnten Einmarschierens, übertriebener Verbeugungen oder künstlich in die Länge gezogener Pausen vor dem Start. Das Verstreichen von mehr als **35 Sekunden** zwischen dem namentlichen Aufruf des Wettkämpfers und der offiziellen Verbeugung vor der Kata gilt als schweres Foul.

Artikel 6.4 Disqualifikation

Disqualifikation (Shikkaku)

Ein Wettkämpfer kann aus den nachfolgenden Gründen disqualifiziert werden. Vor jeder formellen Disqualifikation ist der Chefkampfrichter verpflichtet, ein **SHUGO** (Herbeirufen der Mattenrichter zur Konsultation) durchzuführen. Die endgültige Entscheidung über eine Disqualifikation erfolgt per Mehrheitsbeschluss des Kampfgerichts.

1. Disqualifikationsgründe während der Darbietung

- **Fehler bei der Technik-Ansage:** Ansage einer Technik durch den Unterstützer und Ausführung einer anderen Technik



- **Formfehler:** Vollständiges Fehlen der vorgeschriebenen Verbeugung (*Rei*) vor oder nach der Demonstration.
- **Inkorrekte Ausrichtung:** Starten der Demonstration ohne den Blick direkt zum Kampfrichter (Haupt-/Chefkampfrichter) zu richten.
- **Abbruch / Unterbrechung:** Eine deutliche, künstliche Pause oder die vollständige Unterbrechung der Demonstration – Technikansage kann nicht umgesetzt werden.
- **Substantielle Änderungen:** Das bewusste Weglassen, Hinzufügen oder anderweitige erhebliche Verändern von Bewegungsabläufen und Techniken.
- **Grobe Theatralik:** Die andauernde und offensichtliche Wiederholung theatralischer Effekte (z. B. absichtliches Aufstampfen, Schlagen gegen die eigene Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unnatürlich laute Atemgeräusche).
- **Völliger Stabilitätsverlust:** Das Ausführen eines massiven Korrekturschrittes infolge eines vollständigen Gleichgewichtsverlustes oder das Stürzen/Hinfallen auf die Kampffläche.
- **Verlust der Ausrüstung:** Das vollständige Herunterfallen des Gürtels (*Obi*) während der Kata-Präsentation.
- **Missachtung der Autorität:** Missachten der direkten Anweisungen des Chefkampfrichters oder sonstiges grob unsportliches Fehlverhalten.

2. Disqualifikationsgründe durch Fehlverhalten nach der Entscheidung (Shikkaku)

Unsportlichkeit nach der Entscheidung: Ungebührliches Jubeln, lautstarkes Murren oder andere respektlose Unmutsbekundungen auf der Kampffläche unmittelbar nach der Urteilsverkündung. Erfolgen solche Reaktionen nach dem Flaggenentscheid, kann eine Disqualifikation nachträglich durch Stimmenmehrheit der Kampfrichter ausgesprochen werden.

Disqualifikation des Siegers: Dem ursprünglich durch Flaggenentscheid ermittelten Sieger wird der Sieg nachträglich aberkannt. Der unterlegene Kontrahent wird rückwirkend zum Sieger der Begegnung erklärt.

Disqualifikation des Unterlegenen: Wird der bereits unterlegene Wettkämpfer (z. B. wegen Unsportlichkeit nach dem Kampf) disqualifiziert, wird sein nächster angesetzte Kampf (z. B. in der Trostrunde) automatisch als verloren gewertet.



Artikel 7. Wettkampf Kategorien

Folgende Kategorien können starten

Übersicht der Wettkampfkategorien

Disziplin	Kategorie / Altersklasse	Teilnahmeberechtigung / Altersgrenze
Kata	U8	Alle Mädchen und Jungen unter 8 Jahren
	U10	Alle Mädchen und Jungen ab 8 bis unter 10 Jahren
	U12	Alle Mädchen und Jungen ab 10 bis unter 12 Jahren
	U16	Alle Mädchen und Jungen ab 12 bis unter 16 Jahren
	Senior	Alle Frauen und Männer ab dem vollendeten 16. Lebensjahr
	Sönen (Masterklasse)	Alle Frauen und Männer ab dem vollendeten 45. Lebensjahr
Technik	U7	Kinder unter 7 Jahren
	U9	Kinder ab 7 bis unter 9 Jahren
Bunkai	U12	Jugendliche ab 12 bis unter 14 Jahren
	U16	Jugendliche ab 14 bis unter 16 Jahren



Disziplin	Kategorie / Altersklasse	Teilnahmeberechtigung / Altersgrenze
	Senior	Alle Teams/Starter ab dem vollendeten 16. Lebensjahr
Dojo Kumite	U12	Alle Starter ab 10 bis unter 12 Jahren
	U16	Alle Starter ab 12 bis unter 16 Jahren
	Senior	Alle Starter ab dem vollendeten 16. Lebensjahr
Kondition	U 7	Kinder unter 7 Jahren
	U 11	Kinder unter 11 Jahren
	U 16	Kinder unter 16 Jahren
	Senior	Alle Teams/Starter ab dem vollendeten 16. Lebensjahr



Artikel 8. Glossar:

Kata Shiai: Der offizielle Kata-Wettkampf (von Kata = Form und Shiai = Wettkampf/Turnier). Es bezeichnet das sportliche Aufeinandertreffen von zwei oder mehr Wettkämpfern, bei dem die technische, athletische und mentale Ausführung einer traditionellen Bewegungsform (Kata) nach festgelegten Kriterien durch ein Kampfgericht bewertet und verglichen wird.

AO : Bezeichnet den Wettkämpfer auf der blauen Seite. Zur visuellen Unterscheidung trägt dieser Athlet im Kampf einen blauen Gürtel. Vom Tisch des Hauptkampfgerichts aus gesehen befindet sich AO auf der linken Seite.

AKA : Bezeichnet den Wettkämpfer auf der roten Seite. Dieser Athlet trägt im Kampf einen roten Gürtel. Vom Tisch des Hauptkampfgerichts aus gesehen befindet sich AKA auf der rechten Seite.

Tatami: Die standardisierte, dämpfende Mattenfläche, auf welcher der Wettkampf ausgetragen wird.“

Rei : Die traditionelle Verbeugung im Karate. Sie symbolisiert Respekt, Höflichkeit und gegenseitige Wertschätzung vor, während und nach dem Wettkampf.

Hajime : Das japanische Kommando für „Beginnen“ oder „Start“. Im Kata-Wettkampf setzt sich der Athlet dieses Signal nach der Kata-Ansage und einer kurzen Pause selbst.

Otagai ni rei: Das Kommando für die gegenseitige Verbeugung der Wettkämpfer zueinander. Es steht für den respektvollen Umgang mit dem Kontrahenten.

Shomen ni rei: Das Kommando für die Verbeugung zur Vorderseite (zum Kampfgericht bzw. zum Ehrenplatz). Es symbolisiert den Respekt gegenüber den Offiziellen und der Tradition des Dojo.

Kata: Wörtlich übersetzt „Form“. Im Karate bezeichnet eine Kata einen stilisierten, festgelegten Ablauf von Verteidigungs- und Angriffstechniken gegen imaginäre Gegner. Sie bildet das Fundament des traditionellen Karate, dient der Perfektionierung von Technik, Rhythmus, Atmung sowie Fokus (Kime) und simuliert einen realen Kampf auf Leben und Tod.

Karate-Gi: Der traditionelle weiße Wettkampfanzug, bestehend aus Jacke (Uwagi), Hose (Zubon) und Gürtel (Obi).

Kiai: Der kurze, fokussierte Kampfschrei aus dem Unterbauch zur Bündelung von Atmung, Körperspannung (Kime) und Technik im Moment des Krafteinsatzes.

Shugo: Das offizielle Kommando des Chefkampfrichters zum Herbeirufen der Mattenrichter. Es dient der unverzüglichen Beratung (Konsultation) des Kampfgerichts auf der Kampffläche, um Unklarheiten zu besprechen oder schwerwiegende Strafen (wie eine Disqualifikation) per Mehrheitsbeschluss abzustimmen.

Shikkaku: Die schwerste Form der Disqualifikation im Wettkampf aufgrund von grober Unsportlichkeit, böswilligem Fehlverhalten, Missachtung der Kampfrichter oder schwerem Verstoß gegen den Ehrenkodex des Budo. Ein Shikkaku führt zum sofortigen Ausschluss des Wettkämpfers vom gesamten laufenden Turnier.