



Japan Shotokan Karate Association
SWITZERLAND

Prüfungsreglement

JSKA Switzerland

Version: 1.0 18.08.2018
1.1 20.11.2018 Hans Müller Ergänzungen unter 1.2.1; 1.3.4 (Trainingsstunden)

Autor: Technische Kommission JSKA Switzerland

Verteiler: Geht an alle Mitgliederdojos JSKA Switzerland

Genehmigung durch: Technische Kommission der JSKA Switzerland

Genehmigt am: 18. August 2018

Version gültig ab: sofort

Chefinstruktor Hans Müller

Vize Chefinstruktor Gaetano Leto

Inhalt

1. Prüfungsbestimmungen	3
1.1. Prüfungsablauf	3
1.1.1. Kihon	3
1.1.2. Kata	3
1.1.2.1. Ausnahmen in Kata	3
1.1.3. Kumite	4
1.1.3.1. Ausnahmen Kumite	4
1.2. Kyu Grade	5
1.2.1. Wartezeiten und Gurtfarben	6
1.2.2. Kosten Kyu-Prüfungen	6
1.3. DAN Grade	7
1.3.1. Allgemeines:	7
1.3.2. Definitionen für DAN Grade	7
1.3.3. Bestimmungen für DAN-Prüfungen	8
1.3.4. Wartezeiten für DAN Prüfungen	9
1.3.5. Kosten für DAN-Prüfungen	9
2. Technisches Prüfungsprogramm JSKA Switzerland	10
2.1. Kyu-Prüfungen	10
2.2. DAN-Prüfungen	18
3. Generelles JSKA Switzerland	26
3.1. Fachliche Voraussetzungen	26
3.2. Karate Lizenzmarke der JSKA Switzerland	26
3.3. Technische Qualifikationen	26
3.3.1. Qualifikationen für Instruktoren	27
3.3.2. Qualifikationen für die Prüfungsexperten	28
3.3.3. Qualifikationen für Schiedsrichter	29
3.3.4. Lizenzpreise mit japanischem Diplom	29

1. Prüfungsbestimmungen

1.1. Prüfungsablauf

Geprüft wird der Karateka in den drei Disziplinen: Kihon, Kata und Kumite.

Berücksichtigt werden auch seine körperlichen Möglichkeiten (Alter, Gebrechen, usw.).

1.1.1. Kihon

Das Kihon bedeutet Grundschultechnik. Trainiert werden Abwehr- und Angriffstechniken. Je nach Kyu- oder Dan-Grad wird ein möglichst optimales Körpergefühl zu den jeweiligen Techniken verlangt.

Der Anspruch der Perfektion von Karatetechniken steigt bei jeder höheren Qualifikation. Wichtige Punkte sind: Geist, Körperhaltung, Gleichgewicht, Hüfteinsatz, Atmung, Kraft, Timing, und Distanzgefühl mit der Technik in Einklang zu bringen.

Nicht zu vergessen das Kiai (Energieschrei, Individuell von Karateka zu Karateka).

1.1.2. Kata

Kata's sind überlieferte Körperbewegungen, die genau festgelegt sind.

In der Kata findet man eine vielfältige Anzahl von Grundschultechniken, welche die Situation eines imaginären Kampfes darstellen. Viele Bewegungen sind nur durch jahrelanges Trainieren zu verstehen und können unterschiedlich interpretiert werden.

Die Kata ist nichts starres, sondern soll Ansporn sein, um ein Körpergefühl für jede einzelne Technik zu haben.

Jede Kata hat einen eigenen Rhythmus. Die Elemente sind stark ausgeprägt in Wasser, Feuer, Erde, Luft und Holz.

Denke daran: Kata ist Kumite und Kumite ist Kata.

1.1.2.1. Ausnahmen in Kata

Der Dojoleiter hat bei den Kyuprüfungen für Kinder bis und mit 8-jährig die folgenden Möglichkeiten:

- Zum 8. Kyu: Es kann Heian Shodan oder Taikyoku Shodan gezeigt werden
- Zum 7. Kyu: Es kann Heian Nidan oder Heian Shodan gezeigt werden
- Zum 6. Kyu: Es kann Heian Sandan oder Heian Nidan gezeigt werden
- Zum 5. Kyu: Es kann Heian Yondan oder Heian Sandan gezeigt werden
- Zum 4. Kyu: Es kann Heian Godan oder Heian Yondan gezeigt werden

Ab 3. Kyu sind keine Ausnahmen mehr erlaubt (z.B. für 3. Kyu ist Tekki Shodan gefordert)

1.1.3. Kumite

Kumite umfasst die drei Formen Kihon-Kumite, Jiyu-Ippon Kumite und Jiyu Kumite.

Kihon-Kumite (Grundschulmässige Form des Kumite), stellt die grundlegendste Form der Kampfübungen dar, bei der sich die Gegner in festgelegter Distanz gegenüberstehen.

Der Angriffsbereich erfolgt in Absprache mit dem Gegner und wird vorgegeben.

Es wird in abwechselnden Rollen angegriffen und abgewehrt, was in Form nur eines Angriffs oder einer Abwehr (Ippon Kumite), oder eines fünfmaligen Angreifens und Abwehr (Gohon-Kumite) erfolgen kann.

Ferner gibt es noch weitere Grund-Kumite Formen wie Sanbon-Kumite, Kaeshi Ippon Kumite etc., welche ebenfalls das Gefühl der Distanz, Timing, Schlagkraft, Koordination, Kontrolle etc. vermitteln.

Jiyu-Ippon Kumite ist ein freier Einschnitt Kampf, basierend auf dem Kihon-Kumite in welchem sich die Gegner im Jiyu-Kamae (Freie Kampfhaltung) gegenüberstehen und die Angriffe vorgegeben sind. Im Jiyu-Ippon Kumite wird das Gefühl für die Distanz weiterentwickelt, wie auch die Reaktionsschnelligkeit, Timing etc. als Vorbereitung auf den Freikampf.

Jiyu Kumite ist Freikampf.

Hier einige Punkte welche den Freikampf umschreiben und was damit geschult wird:

- Angriff und Zeitpunkt sowie Abwehr werden frei gewählt
- Angreifer und Verteidiger stehen in Jiyu-Kamae
- Die Technik ist frei wählbar
- Es obliegt dem Verteidiger, ob er Initiative ergreift
- die Freiheit in der Technik erlernen (nicht zuviel denken ;o)
- Bewegungen des Gegners erkennen
- Merkmale für den Zeitpunkt eines Angriffs rechtzeitig erkennen
- spontan handeln

1.1.3.1. Ausnahmen Kumite

Wenn ein Karateka von berufswegen kein Kumite machen kann (Geigenspieler, usw.) kann ungefährliche Selbstverteidigung verlangt werden.

1.2. Kyu Grade

Karatekas der JSKA Switzerland können unter den folgenden Bedingungen eine Kyu-Prüfung absolvieren:

1. Regelmässiges Training
2. Einhaltung der minimalen Wartezeiten, um die entsprechende Prüfung zu absolvieren.
(Für Kyu-Prüfungen sind dies somit ungefähr 2-3 Prüfungen pro Jahr, je nach Fortschritt vom Karateka).
3. Jeder Karateka muss den offiziellen Karateausweis der JSKA Switzerland besitzen.
4. Der Karateka muss im Besitz der [JSKA Lizenzmarke](#) für das laufende Jahr sein (Eintrag Ausweis)
5. Prüflinge müssen in einem traditionellen weissen, sauberen Karate-Gi (Anzug) die Prüfung absolvieren.
6. Für die Prüfung wird ein gepflegtes Äusseres verlangt.
7. Finger- und Zehennägel sind kurz geschnitten, keinen Nagellack, Ohrenschmuck, usw.
(Ausnahmen sind Sache der Prüfungskommission)
8. Bei den Prüfungen muss das Prüfungsgeld dem Dojoleiter zum Voraus bezahlt werden.
9. Der Dojoleiter bestimmt die Höhe der Prüfungsgebühr und was darin enthalten ist.
10. Bei Nichtbestehen der Prüfung besteht kein Anrecht auf Rückgabe der Prüfungsgebühr.
11. Bei teilweise nicht bestandener Prüfung (Sai Shinsa ¹), kann eine Nachprüfung in Kata oder Kumite stattfinden.
12. Bei nicht bestandener Prüfung im Kihon (Grundschule), muss die ganze Prüfung wiederholt werden. (Kata und Kumite gelten als Einzelteile)
13. Nachprüfungen können frühestens nach zwei Monaten absolviert werden.
(Dies liegt im Ermessen der Prüfungskommission).
14. Es können ein oder mehrere Kyugrade übersprungen werden.
Dies sollen Ausnahmen sein (Beispiel: tägliches Training).
15. Für Kyu-Prüfungen ist der Dojoleiter zuständig, dies wenn er die nötigen JSKA Qualifikationen hat.
16. Nur qualifizierte JSKA Instruktoren können Kyu-Prüfungen abnehmen.
17. Bei Prüfungen ist das nötige Niveau für das Bestehen massgebend.
(Die körperlichen Möglichkeiten sind zu berücksichtigen).
18. Sämtliche Prüfungen sind freiwillig zu absolvieren.
19. Einsprachen gegen Prüfungsergebnisse sind nichtig und zwecklos.
20. Anmeldungen und Bezahlung sollten mindestens eine Woche vor der Prüfung abgeschlossen sein. Zu spät eintreffende Anmeldungen werden nicht mehr angenommen, dies liegt aber im Ermessen des Dojoleiters.

¹ Sai Shinsa bedeutet Teilbestanden. Hat ein Prüfling das Kihon (Grundschule) nicht bestanden, ist er durchgefallen. Besteht er Kata oder Kumite nicht, muss er nur noch diese zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen.

1.2.1. Wartezeiten und Gurtfarben

Der 9. Kyu (Weissgurt) erhält jedes Mitglied der JSKA Switzerland automatisch mit dem Erwerb eines weissen Karate-Gi's.

Kyu Grad	Gurtfarbe	Karatepraxis seit der letzten Prüfung*	Entspricht (X) Trainingsstunden
Zum 9. Kyu	Weiss	Siehe oben	
Zum 8. Kyu	Gelb	3 Monate	18
Zum 7. Kyu	Orange	3 Monate	24
Zum 6. Kyu	Grün	3 Monate	32
Zum 5. Kyu	Blau	3 Monate	32
Zum 4. Kyu	Blau	3 Monate	32
Zum 3. Kyu	Braun	4 Monate	48
Zum 2. Kyu	Braun	4 Monate	48
Zum 1. Kyu	Braun	4 Monate	48

* Dies sind minimale Wartezeiten. Anzahl Trainings und Kursbesuche sind wichtig.

1.2.2. Kosten Kyu-Prüfungen

Die Kosten für die KYU-Prüfungen werden im Dojo festgelegt, ebenso was Bestandteil der Prüfungskosten ist.

1.3. DAN Grade

1.3.1. Allgemeines:

- Die JSKA Switzerland kann Prüfungen bis zum 7. Dan abnehmen. Ab dem 8. DAN ist der Shikan-Kai verantwortlich.
- Für höhere Danprüfungen ist das OK und Zustimmung des Chefinstruktors einzuholen.
- Einsprachen gegen Prüfungsergebnisse sind nichtig und zwecklos.
- Der Chefinstruktor bestimmt, wer die jeweiligen Danprüfungen abnehmen darf (Prüfungskommission).
- Die Homologierung für Danträger aus einem anderen Verband muss bei der JSKA Switzerland innerhalb eines Jahres gemacht werden, ansonsten gelten diese Karatekas nicht als anerkannte Danträger der JSKA Switzerland.
- Ab 60 Jahren ist vom 2. bis zum 7. DAN Jiyu Kumite (Freikampf) nicht mehr obligatorisch. Es kann auch Jyu-Ippon Kumite gezeigt werden.

1.3.2. Definitionen für DAN Grade

Hier aufgelistet sind technische Standards für alle 10 Dan Grade

Dan Grad	Definition
1. Dan (Sho Dan)	Die erforderlichen Basistechniken müssen ausgeführt werden können.
2. Dan (Ni Dan)	Die erforderlichen Basistechniken müssen ausgeführt werden können.
3. Dan (San Dan)	Die erforderlichen Basistechniken müssen ausgeführt und auch angewendet werden können.
4. Dan (Yon Dan)	Die Basistechniken sollten angewendet wie auch unterrichtet werden können. (Lehrer Niveau)
5. Dan (Go Dan)	Alle, welche ein hohes Level der Karatetechniken erlangt haben und deren Karate sie mit Originalität unterrichten können.
6. Dan (Roku Dan)	Alle, welche ein hohes Level der Karatetechniken sowie in der geistigen Einstellung durch fleissiges Trainieren erlangt haben. Sie müssen mindestens 40 jähig sein.
7. Dan (Nana Dan)	Alle, welche einen hohen und reifen Level des Karates sowohl in Technik als auch in der geistigen Einstellung durch fleissiges Training erlangt haben.
8. Dan (Hachi Dan)	Alle, welche einen innerlich und äusserlich verfeinerten Level des Karates durch fleissiges Training erlangt haben.
9. Dan (Kyu Dan)	Alle, welche die Essenz des Karate vollständig gemeistert haben
10. Dan (Ju Dan)	Alle, welche die Essenz des Karate vollständig gemeistert haben und ein transzendentes Level errungen haben.

1.3.3. Bestimmungen für DAN-Prüfungen

Basierend auf den Bestimmungen der Kyu-Prüfungen sind hier zusätzlichen Bestimmungen für DAN-Prüfungen aufgelistet.

1. Bei Danprüfungen muss der Pass mit gültiger Lizenz im Hombu-Dojo abgegeben werden. Gleichzeitig ist auch die Bezahlung zu entrichten (gemäss Ausschreibung).
2. Die schriftliche Anmeldung kann im Internet heruntergeladen werden, sie muss elektronisch ausgefüllt sein.
3. Die Anmeldung muss brieflich oder direkt im Hombu-Dojo (Thun) abgegeben werden. Es werden keine E-Mail Anmeldungen entgegengenommen (Grund: Eine Danprüfung ist etwas Persönliches)
4. Bei Nichtbestehen der Danprüfung besteht kein Anspruch auf eine Rückgabe der Prüfungsgebühr. Die Registrierungsgebühr wird zurückerstattet.
5. Bei teilweise nicht bestandener Danprüfung kann eine Nachprüfung stattfinden.
6. Nachprüfungen können nach frühestens drei Monaten absolviert werden. (Wann und Wo bestimmt die Prüfungskommission)
7. Obligatorisch zur Danprüfung müssen zwei Danvorbereitungskurse im Jahr der Prüfung besucht worden sein (vor der Prüfung).
8. Bis zur ersten Danprüfung müssen mindestens 10 Karatekurse oder Seminare im Karateausweis eingetragen sein. Die Kurse und Seminare können vom Dojo oder Verband organisiert sein.
9. Es können auch Danprüfungen bei anderen qualifizierten Instruktoren der JSKA im Ausland gemacht werden. Dazu braucht es die Zustimmung des Hombu, Chef Instruktor der JSKA Switzerland.
10. Danprüfungen werden grundsätzlich von der JSKA Switzerland durchgeführt und organisiert.
11. Kinder und Jugendliche können den Kinder -/ Jugend-Dan erreichen.
 - Mit dem Erreichen des 16. Altersjahr muss eine „Erwachsenen“-Danprüfung absolviert werden. Diese wird in Japan registriert.
 - Ein Kinder -/ Jugend-Dan erhält ein Diplom der JSKA Switzerland
 - Wird die Prüfung nicht innerhalb des 16. Altersjahr vollzogen, verfällt der Schwarzgurt und der Karateka muss wieder den Braungurt tragen. (Ausnahmen gelten bei Krankheit, Unfall, usw.)
12. Für ein „Erwachsenen“ DAN muss der Prüfling am Prüfungstag 16-jährig sein. Es sind keine Ausnahmen möglich.

1.3.4. Wartezeiten für DAN Prüfungen

DAN Grad	Gurtfarbe	Karatepraxis seit der letzten Prüfung*	Entspricht (X) Trainingsstunden
Zum 1. Dan	Schwarz	6 Monate, minimum 16jährig	90
Zum 2. Dan	Schwarz	1 Jahre	
Zum 3. Dan	Schwarz	2 Jahre	
Zum 4. Dan	Schwarz	3 Jahre	
Zum 5. Dan	Schwarz	4 Jahre	
Zum 6. Dan	Schwarz	6 Jahre, minimum 40-jährig	
Zum 7. Dan	Schwarz	7 Jahre	
Zum 8. Dan	Schwarz	7 Jahre, Absprache mit Suseki Shihan	

* Dies sind minimale Wartezeiten. Anzahl Trainings und Kursbesuche sind wichtig.

1.3.5. Kosten für DAN-Prüfungen

Kinder / Jugend DAN: JSKA Switzerland Diplom (ohne Registrierung in Japan) CHF 80.--

Erwachsener Dan: JSKA Registrierung in Japan

DAN	Prüfungsgebühr	Registration Japan
1. DAN	CHF 70.--	€ 100.--
2. DAN	CHF 70.--	€ 150.--
3. DAN	CHF 70.--	€ 200.--
4. DAN	CHF 70.--	€ 400.--
5. DAN	CHF 70.--	€ 600.--
6. DAN	CHF 70.--	€ 800.--
7. DAN	CHF 70.--	€ 1'000.--
8. DAN	CHF 70.--	€ 2'400.--

2. Technisches Prüfungsprogramm JSKA Switzerland

2.1. Kyu-Prüfungen

8. Kyu (gelb)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Vorwärts	Jodan Age-Uke	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke	Zenkutsu Dachi
4	Vorwärts	Gedanbarai	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke	Kokutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Heian Shodan

Kumite

Gohon-Kumite (5 Angriffe / Blocks)

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki (Jeweils nach dem 5. Angriff)	Zenkutsu Dachi
2	Judan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki (Jeweils nach dem 5. Angriff)	Zenkutsu Dachi

7. Kyu (orange)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Vorwärts	Jodan Age-Uke	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke	Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke	Kokutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Heian Nidan

Kumite

Gohon-Kumite (5 Angriffe / Blocks)

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki (Jeweils nach dem 5. Angriff)	Zenkutsu Dachi
2	Judan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki (Jeweils nach dem 5. Angriff)	Zenkutsu Dachi

6. Kyu (grün)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke	Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke	Kokutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
8	Seitwärts	Yoko-Geri Kekomi	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Heian Sandan

Kumite

Kihon Ippon Kumite (1 Angriff / Konter)

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Judan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Chudan Maegeri	Gedanbarai	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi

Angriff jeweils links / rechts

5. Kyu (1. blau)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke	Kokutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
8	Seitwärts	Yoko-Geri Kekomi	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Heian Yondan

Kumite

Kihon Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Chudan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Chudan Maegeri	Gedanbarai	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi

Angriff jeweils links / rechts

4. Kyu (2. blau)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
8	Seitwärts	Yoko-Geri Kekomi	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Heian Godan

Kumite

Kihon Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Chudan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Chudan Maegeri	Gedanbarai	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Yoko-Geri Kekomi	Soto-Uke (ausweichen)	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi

Angriff jeweils links / rechts

3. Kyu (1. braun)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Vorwärts	Mae-Ren-Geri Jodan / Chudan (laufen)	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
8	Vorwärts	Mawashi-Geri	Zenkutsu Dachi
9	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
10	Seitwärts	Yoko-Geri Kekomi	Kiba Dachi (rechts / links)

Kata

Tekki Shodan

Kumite

Kihon Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Age-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Chudan Oi-Zuki	Soto-Uke	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Chudan Maegeri	Gedanbarai	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Yoko-Geri Kekomi	Soto-Uke (ausweichen)	Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi

Angriff jeweils links / rechts

2. Kyu (2. braun)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Empi (yori-ashi) --> Uraken-Uchi	Zenkutsu Dachi --> Kiba Dachi --> Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Vorwärts	Mae-Ren-Geri Chudan / Jodan (laufen)	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
8	Vorwärts	Mawashi-Geri	Zenkutsu Dachi
9	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
10	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi	Zenkutsu Dachi

Kata

Bassai-Dai

Kumite

Jiyu Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
2	Chudan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
3	Chudan Maegeri	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
4	Yoko-Geri Kekomi	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae

Angriffsseite links oder rechts frei wählbar.

Taisabaki ist erlaubt

1. Kyu (3. braun)

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Vorwärts	Sanbon-Ren-Zuki	Sanbon-Ren-Zuki
3	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Empi (yori-ashi) --> Uraken-Uchi	Zenkutsu Dachi --> Kiba Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
7	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
8	Vorwärts	Mae-Ren-Geri Chudan / Jodan (laufen)	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
9	Vorwärts	Mawashi-Geri	Zenkutsu Dachi
10	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
11	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi	Zenkutsu Dachi

Kata

Eine Kata wählbar aus: Bassai-Dai, Kanku-Dai, Empi oder Jion

Kumite

Jiyu Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
2	Chudan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
3	Chudan Maegeri	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
4	Yoko-Geri Kekomi	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
5	Mawashi-Geri (Chudan oder Jodan)	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae

Angriffsseite links oder rechts frei wählbar

Taisabaki ist erlaubt

2.2. DAN-Prüfungen

1. Dan (schwarz) Shodan

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Vorwärts	Sanbon-Ren-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Vorwärts	Chudan Soto-Uke --> Empi (yori-ashi) --> Uraken-uchi --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi --> Kiba Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Rückwärts	Chudan Uchi-Uke --> Kizami-Zuki --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Chudan Shuto-Uke --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
7	Vorwärts	Mae-Geri	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
8	Vorwärts	Mae-Ren-Geri Chudan / Jodan (laufen)	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
9	Vorwärts	Mawashi-Geri	Zenkutsu Dachi
10	Seitwärts	Yoko-Geri Keage	Kiba Dachi (rechts / links)
11	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi	Zenkutsu Dachi

Kata

Eine Kata wählbar aus: Bassai-Dai, Kanku-Dai, Empi oder Jion
Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Ippon Kumite

	Angriff	Block	Konter	Stellung
1	Jodan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
2	Chudan Oi-Zuki	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
3	Chudan Maegeri	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
4	Yoko-Geri Kekomi	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae
5	Mawashi-Geri (Chudan oder Jodan)	Frei wählbar	Frei wählbar	Jiyu-Kamae

Angriffsseite links oder rechts frei wählbar

2. Dan (schwarz) Nidan

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Chudan Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Vorwärts	Sanbon-Ren-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Soto-Uke (gleicher Arm) --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
4	Vorwärts	Chudan Uchi-Uke --> Kizami-Zuki --> Gyaku-Zuki	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Rückwärts	Chudan Shuto-Uke --> Kizami-Maegeri --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Mae-Ren-Geri Chudan / Jodan (laufen)	Zenkutsu Dachi, Gedan Kakiwake
7	Seitwärts	Ren-Geri Yoko-Geri Keage, Kekomi	Kiba Dachi --> (Kekomi 180° drehen)
8	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi	Zenkutsu Dachi
9	Vorwärts	Mawashi-Geri	Zenkutsu Dachi
10	Rückwärts Vorwärts	Age-Uke --> Mawashi-Geri (hinteres Bein) --> Uraken -- > Oi-Zuki	Jiyu-Kamae

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)

Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

3. Dan (schwarz) Sandan

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Jodan Kizami-Zuki --> Jodan Oi-Zuki --> Chudan Gyaku-Zuki	Jiyu Kamae
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Soto-Uke (gleicher Arm) --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Uchi-Uke --> Kizami-Zuki --> Gyaku-Zuki	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Shuto-Uke --> Kizami-Maegeri --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Rückwärts Vorwärts	Age-Uke --> Mawashi-Geri (hinteres Bein) --> Uraken --> Oi-Zuki	Jiyu-Kamae
6	Vorwärts	Maegeri --> Gyaku-Zuki --> Yoko-Geri Kekomi --> Gyaku-Zuki --> Mawashigeri --> Gyaku-Zuki	Jiyu-Kamae

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)
 Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

4. Dan (schwarz) Yondan

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Sanbon-Ren-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Soto-Uke (gleicher Arm) --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Uchi-Uke --> Kizami-Zuki --> Gyaku-Zuki	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Shuto-Uke --> Kizami-Maegeri --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Maegeri --> Oi-Zuki	Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Maegeri --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
7	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
8	Vorwärts	Mawashi-Geri --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
9	Standübung	Maegeri --> Yoko-Geri --> Ushiro-Geri	Zenkutsu Dachi (rechts und links)

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)

Sentei-Kata (Pflicht Kata) aus Heian Shodan bis Tekki-Nidan

Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

5. Dan (schwarz) Godan

Kihon

Jede Technik wird 5 x ausgeführt

	Richtung	Technik	Stellung
1	Vorwärts	Sanbon-Ren-Zuki	Zenkutsu Dachi
2	Rückwärts	Jodan Age-Uke --> Soto-Uke (gleicher Arm) --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
3	Vorwärts	Chudan Uchi-Uke --> Kizami-Zuki --> Gyaku-Zuki	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
4	Rückwärts	Chudan Shuto-Uke --> Kizami-Maegeri --> Nukite	Kokutsu Dachi --> Zenkutsu Dachi
5	Vorwärts	Maegeri --> Jodan Oi-Zuki --> Chudan Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
6	Vorwärts	Yoko-Geri Kekomi --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
7	Vorwärts	Mawashi-Geri --> Gyaku-Zuki	Zenkutsu Dachi
8	Vorwärts	Maegeri --> Yoko-Geri Kekomi --> Mawashi-Geri --> Gyaku-Zuki	Jiyu-Kamae

Fusstechniken nach körperlichem Ermessen.

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)

Sentei-Kata (Pflicht Kata) aus Heian Shodan bis Tekki-Sandan

Fragen und Antworten zu Techniken

Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

6. Dan (schwarz) Rokudan

Kihon

Wird von Prüfungskommission festgelegt.

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)

Sentei-Kata (Pflicht Kata) aus Bassai-Dai, Kanku-Dai, Empi und Jion

Fragen und Antworten zu Techniken

Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

7. Dan (schwarz) Nanadan

Kihon

Wird von Prüfungskommission festgelegt.

Kata

Tokui-Kata (Freikata), frei wählbar (ausser Heian Katas / Tekki Shodan)

Fragen und Antworten zu Techniken

Du solltest exakt zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Kumite

Jiyu Kumite

8. Dan (schwarz) Hachidan

Entscheidung Shihankai.

9. Dan (schwarz)

Entscheidung Shihankai.

10. Dan (schwarz)

Entscheidung Shihankai.

3. Generelles JSKA Switzerland

3.1. Fachliche Voraussetzungen

Art. 1: Alle technischen Richtlinien richten sich nach der JSKA und unterliegen dessen Bestimmungen.

Art. 2: Alle Dan/Kyu Prüfungen für die Mitglieder der Japan Shotokan Karate Association (JSKA), die abgehalten werden, unterstehen diesen Regeln, ausser wenn der JSKA Chef Instruktor es spezifisch separiert.

Art. 3: Personen, die einen bestimmten Grad in der Technik, als Resultat von grossen Anstrengungen im Trainieren von Körper und Geist als Karateka erreicht haben, sollten einen Dan/Kyu erkannt bekommen.

Art. 4: Für den 1. Kyu und 1. Dan ist es möglich die Prüfung als bestanden zu betrachten, auch wenn die Fähigkeit noch nicht da ist, aber ihre Anstrengungen Anerkennung verdienen.

3.2. Karate Lizenzmarke der JSKA Switzerland

Jährlich stellt das Sekretariat der JSKA Switzerland die Lizenzen aus.

Der Betrag von CHF 80.-- wird für die administrativen Arbeiten, Weiterbildung, Kader, Honorare, Veranstaltungen, Kadertrainings und der Förderung des Nachwuchses verwendet.

Ohne gültige Lizenz der JSKA Switzerland kann kein Karateka an Aktivitäten des Verbandes teilnehmen.

3.3. Technische Qualifikationen

Die offiziellen technischen Qualifikationen sind in drei Kategorien, welche jeweils in 4 Klassen aufgeteilt sind, eingeteilt:

1. Instruktoren Qualifikation (A, B, C, D)
2. Prüfer Qualifikation (A, B, C, D)
3. Schiedsrichter Qualifikation (A, B, C, D)

Jeder der eine leitende Funktion in einem Dojo hat, sollte eine Lizenz in der Sparte Instruktor und Schiedsrichter haben.

Um eine Lizenz als Prüfer zu besitzen, braucht es die vorhergehenden Instruktoren und Schiedsrichter Lizenzen in der gleichen Klasse.

Die Lizenzen sind da, um qualitativ zu unterrichten und eventuell in einer Kommission zu arbeiten.

3.3.1. Qualifikationen für Instruktoren

Klasse / min. Dan Grad	Anforderungen an die Instruktoren
D Klasse: Minimum 3. DAN	Muss die Prüfungsordnung bis min. 1. DAN beherrschen.
C Klasse: Minimum 4. DAN	Muss die Prüfungsordnung bis min. 2. DAN beherrschen. Ebenso muss er die Heian Katas, Tekki Shodan / Nidan, Bassai-Dai, Jion, Empi und Kanku-Dai ausführen können.
B Klasse: Minimum 5. DAN	Muss die Prüfungsordnung bis min. 3. DAN beherrschen. Ebenso muss er die Heian Katas, Tekki Shodan / Nidan / Sandan, Bassai-Dai, Jion, Empi, Kanku-Dai, Hangetsu, Jitte und Gankaku ausführen können.
A Klasse: Minimum 6. DAN	Muss über die ganze Prüfungsordnung Auskunft geben können, wie auch alle 26 Shotokan Katas ausführen können.

3.3.2. Qualifikationen für die Prüfungsexperten

Die Qualifikationen sind da um dem DAN-Grad Kraft zu verleihen.

Um eine Prüfer Lizenz zu erlangen, muss die entsprechende Lizenz für Instruktoeren im gleichen Level ausgewiesen werden können.

Klasse / min. Dan Grad	Anforderungen an die Prüfungsexperten
D Klasse: Minimum 3. DAN	Die Prüfungsexperten dürfen Prüfungen bis und mit zum 1. DAN (Shodan) abnehmen.
C Klasse: Minimum 4. DAN	Die Prüfungsexperten dürfen Prüfungen bis und mit zum 2. DAN (Nidan) abnehmen.
B Klasse: Minimum 5. DAN	Die Prüfungsexperten dürfen Prüfungen bis und mit zum 3. DAN (Sandan) abnehmen.
A Klasse: Minimum 6. DAN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Prüfungsexperten können Prüfungen bis und mit zum 4. DAN (Yondan) abnehmen. • Prüfungsexperten welche den 7. DAN besitzen, dürfen bis und mit zum 5. DAN Prüfungen abnehmen. • Prüfungsexperten welche den 8. DAN besitzen, dürfen mit der Bewilligung des Honbus Japan bis und mit Prüfungen bis zum 7. DAN abnehmen.

Prüfungsexperten der Kategorien (A-D), dürfen Teil einer Prüfungskommission sein.

In der Prüfungskommission müssen genügend Prüfungsexperten sitzen, die den entsprechenden Dan des Prüflings bestätigen können.

Die Prüfungsaufgaben (mündlich oder schriftlich) richten sich nach diesem Prüfungsreglement und dem Wettkampf- und Schiedsrichterreglement.

3.3.3. Qualifikationen für Schiedsrichter

Schiedsrichter können Auskunft geben über allgemeine Fragen zum Schiedsrichter Reglement.

Klasse / min. Dan Grad:	Anforderungen an die Schiedsrichter:
D Klasse: Minimum 2. DAN	<ul style="list-style-type: none"> Beherrscht die Arbeiten im Backoffice an einem Turnier. Diese beinhalten die allgemeinen Tisch-Arbeiten, Zeitnehmer etc. Kann die Arbeiten des Kansers ausführen. Kann als Eck-Schiedsrichter eingesetzt werden. (Muss die folgenden Katas bewerten können: Heian Katas, Tekki Shodan, Bassaj-Dai, Jion, Empi, Kanku-Dai.) Anwärter auf C Klasse.
C Klasse: Minimum 3. DAN	<ul style="list-style-type: none"> Anwärter auf Hauptschiedsrichter Kann die Arbeiten des Kansers ausführen. Muss die folgenden Katas bewerten können: Heian Katas, Tekki Shodan / Nidan / Sandan, Bassaj-Dai, Jion, Empi, Kanku-Dai, Jitte, Hangetsu, Gankaku.)
B Klasse: Minimum 4. DAN	<ul style="list-style-type: none"> Als Hauptschiedsrichter fähig einen Kampf in Kata oder Kumite zu leiten. Kann die Arbeiten des Kansers ausführen. Beherrscht die Bewertung aller 26 Shotokan Katas.
A Klasse: Minimum 5. DAN	<ul style="list-style-type: none"> Beherrscht die allgemeine Turnierleitung inkl. Hauptschiedsrichter und die Arbeiten des Kansers. Beherrscht die Bewertung aller 26 Shotokan Katas. Kann Auskunft geben über das Schiedsrichter Reglement.

3.3.4. Lizenzpreise mit japanischem Diplom

Lizenzpreise in der jeweiligen Kategorie pro Kategorie (Instruktoren / Prüfungsexperten oder Schiedsrichter).

Pro Lizenz:	Prüfungsgebühr:
D Lizenz:	€ 150.--
C Lizenz:	€ 200.--
B Lizenz:	€ 300.--
A Lizenz:	€ 350.--

Chefinstruktor
JSKA Switzerland

Datum:

Hans Müller

Mitglied der Prüfungskommission
JSKA Switzerland

Datum: