



KAMPFREGELN FÜR VOLLKONTAKT – KARATE KYOKUSHINKAI

GRUNDSÄTZLICHES:

1. Jeder teilnehmende Karateka muss ein sauberes, weisses Karategi, wenn möglich, mit dem Stilzeichen tragen. **Die Ärmel müssen bis über den Ellbogen reichen!**
2. Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
3. Das Tragen von Schmuck etc. ist nicht erlaubt.
4. Es ist nur der Brust- und Tiefschutz erlaubt.
Brustschutz Damen: der Solar-Plexus muss frei sein.
5. Zum ersten Durchgang müssen die Karatekas grundsätzlich ohne Bandagen oder Schützer antreten. Das Tragen von Schien- und Spannschützern ist erlaubt; es darf aber nicht während dem Kampf gewechselt werden. Danach liegt die Entscheidung beim Turnierarzt.
(Kumite Damen: die Knöchel „Seiken“ müssen von Anfang an getapt sein.)
6. Je nach Turnier kann der Veranstalter über Ausnahmen betreffend Schutzausrüstungen entscheiden.
7. Die IFK-Schweiz oder der Veranstalter übernehmen keine Haftung für Verletzungen, die während dem Turnier entstehen. Der Karateka ist selbst für eine entsprechende Versicherung besorgt!
8. Elite: Es bestehen 5 Kategorien:

Damen Leichtgewicht	bis 60 kg
Damen Open	Open
Herren Leichtgewicht	bis 70 kg
Herren Mittelgewicht	70–80 kg
Herren Open	Open.

Weitere Kategorien siehe Anhang.

Die Karatekas werden vor Beginn des Wettkampfes gewogen. Dieses Gewicht gilt dann für den ganzen Wettkampf, d.h. bei Unentschieden nach Verlängerung wird nicht nochmals gewogen. Gewogen wird im Gi mit Gürtel, Toleranz für die Einteilung in Gewichtsklassen max. 500 g, plus das Gewicht von Gi und Gürtel (1500 g).

9. Karatekas, die an einem Vollkontaktturnier der Kategorie Elite teilnehmen, sollten das achtzehnte Altersjahr überschritten haben. (Minderjährige <unter 18-Jährige> benötigen eine Wettkampferlaubnis des gesetzlichen Vertreters (Karatepass Seite 9).
10. Grundsätzlich darf erst ab dem 6. Kyu gekämpft werden, über Ausnahmen entscheidet die Technische Kommission.
11. An einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf muss, zur Sicherheit der Kämpfer, des Veranstalters und des Verbandes, ein Arzt anwesend sein. Das medizinische Datenblatt der IFK ist mit der Anmeldung einzureichen.
12. Die Wettkampffläche für Vollkontakt-Karate-Wettkämpfe muss mit Matten ausgelegt sein (z.B. Kwon-Matten).
13. Für die Schweizermeisterschaften Kumite sollte eine Halle in der Grösse einer Dreifachturnhalle zur Verfügung stehen.
14. Karatekas, die an einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf teilnehmen, müssen ihre Sporttauglichkeit von einem Arzt bescheinigen lassen (Karatepass Seite 6). Diese Bescheinigung darf nicht älter als ein Jahr sein.
15. Die Auslosung hat in Absprache mit dem TK-Chef zu erfolgen.

RICHTER:

1. Für jeden Kampf sind vier Eckenrichter, ein Hauptrichter (der die Kommandos gibt) und ein Oberrichter anwesend.
2. Die Eckenrichter und der Hauptrichter haben je eine Stimme.
3. Der Oberrichter überwacht die Entscheidungen. Für die unmittelbare Kampffentscheidung hat er kein Stimmrecht. Der Oberrichter und die Offiziellen am Tisch notieren sich sämtliche Entscheidungen, die während des Kampfes getroffen werden.

KAMPF:

1. Eine Kampfbegegnung dauert zwei Minuten.
2. Erlangt weder rot noch weiss eine siegbringende Technik und die Mehrheit der Richter entscheidet sich für unentschieden, so folgt ein Zusatzkampf (SAI-SHIAI). Dieser dauert ebenfalls zwei Minuten.
3. Endet der Zusatzkampf wieder unentschieden, so gewinnt der Karateka, der mindestens fünf Kilogramm leichter ist. Im Open beträgt die Differenz acht Kilogramm.

4. Beträgt die Gewichts­differenz weniger als fünf / acht Kilogramm, so gewinnt der Karateka, der mehr Bretter durchgeschlagen hat.
5. Ist hier ebenfalls keine Differenz festzustellen, so wird ein letzter Zusatzkampf (ENCHO-SEN) durchgeführt. Endet dieser ohne sie­gbringende Technik, so müssen sich die Richter für rot oder weiss entscheiden.
6. Bei den Damen beträgt die Gewichts­differenz in der Gewichtsklasse - 60 kg und im Open fünf Kilogramm. Bei ihnen werden grundsätzlich keine Bruchtests durchgeführt. Ansonsten gelten dieselben Kriterien wie bei den Männern.

ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN:

Der Gewinner steht unmittelbar nach einem vollen Punkt (IPPON), oder nach Zeitablauf, mit einem halben Punkt (WAZA-ARI), fest. Zwei halbe Punkte (WAZA-ARI) ergeben einen vollen Punkt (IPPON) und führen zum unverzüglichen Sieg.

1. volle Punkte (IPPON) sind:
 - a. jede erlaubte Technik, durch welche der Gegner länger als fünf Sekunden auf dem Boden verharren muss,
 - b. gibt ein Karateka bekannt, dass er aufgrund einer erlaubten Technik kampfunfähig wurde, so erhält sein Gegner ein IPPON,
 - c. nach einer klaren Foultechnik wird der Karateka disqualifiziert (HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU), der Gegner erhält den Sieg zugesprochen.
2. halbe Punkte (WAZA-ARI) sind:
 - a. wurde ein Karateka durch eine erlaubte Technik getroffen und ist innerhalb der Zeitspanne von fünf Sekunden wieder in der aufrecht stehenden Position, so erhält der Gegner ein WAZA-ARI. Der Getroffene darf jedoch erst nach der Entscheidung des Hauptrichters weiterkämpfen. Ist diesbezüglich eine Unklarheit, so soll der Turnierarzt beigezogen werden,
 - b. verliert der Karateka durch eine erlaubte Technik oder einen Fussfeger das Gleichgewicht, fällt auf den Boden und der Gegner bringt unmittelbar danach eine erlaubte "Nichtkontakttechnik" an, muss ein WAZA-ARI vergeben werden,
 - c. verweigert ein Karateka den Kampf durch Abdrehen und zeigt dem Gegner den Rücken, so muss dem Gegner ein WAZA-ARI gegeben werden.
3. Sieg durch Richterentscheidung (YUSEI-KACHI):

Erreichte kein Karateka ein IPPON oder WAZA-ARI, so können die Richter ihre Entscheidung aufgrund der besseren und genaueren Technik sowie dem besseren Kampfgeist vergeben.

VERBOTENE AKTIONEN UND TECHNIKEN:

Der Hauptrichter entscheidet nach Anhörung (Anzeigen der Flaggen oder Zusammenzug der Eckenrichter) über die Disqualifikation des Karatekas. Ist der Karateka damit nicht einverstanden, so lässt er seine **unmittelbar folgende Einsprache** durch seinen Betreuer (Coach) beim Oberrichter vorbringen. Der Oberrichter prüft den Sachverhalt mit dem Hauptkampf- und den Eckenrichtern. **Der Betreuer entfernt sich während der Beratung!** Der Oberrichter entscheidet, ob die Einsprache gutgeheissen oder abgelehnt wird. Seine Entscheidung ist endgültig.

Folgende Aktionen sind nicht erlaubt:

- a. jeglicher Angriff zum Kopf oder Gesicht mit der offenen Hand, Faust oder dem Arm (Fusstritte zum Gesicht sind erlaubt),
- b. Schläge zum Geschlechtsteil,
- c. Schläge zum Knie,
- d. Stösse oder Schläge mit dem Kopf,
- e. Ellbogenschläge auf jeden Teil des Rückens (Faustschläge auf die Nieren sind erlaubt),
- f. Schläge auf den am Boden liegenden Gegner mit Kontakt,
- g. Angriffe auf den stehenden Gegner, nachdem man auf den Boden gebracht wurde (Abwehrbewegungen im Liegen sind jedoch erlaubt),
- h. ziehen oder halten,
- i. stossen des Gegners (mit offener Hand oder angewinkelten Armen),
- j. jede andere Technik oder Praxis, welche durch die Richter als unsauber oder unfair entschieden wird.

VERWARNUNG/STRAFE:

Folgendes Verhalten führt zu einer Verwarnung durch die Eckenrichter oder den Hauptrichter:

- a. mehrmaliges Verlassen des Kampffeldes oder passives Verhalten im Kampf,
- b. stossen des Gegners mit der offenen Hand,
- c. schlechtes Benehmen oder Unkontrolliertheit,
- d. das **CHUI** wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er **mit dem Zeigefinger auf die Füße** des Fehlbaren.
- e. das **CHUI ICHI** wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er **mit dem Zeigefinger auf den Bauch** des Fehlbaren (wird das CHUI ICHI z.B. während den ersten zwei Minuten des Kampfes ausgesprochen, so bleibt es bis zum Ende der Begegnung mit diesem Gegner bestehen, also auch bei der 1. oder 2. Verlängerung)
- f. das GENTEN ICHI wird durch den Hauptrichter ausgesprochen, dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Fehlbaren (wird das GENTEN ICHI z.B. während den ersten zwei Minuten des Kampfes ausgesprochen, so bleibt es bis zum Ende der Begegnung mit diesem Gegner bestehen, also auch bei der 1. oder 2. Verlängerung)

GENTEN ICHI bedeutet nicht zwangsläufig, dass er den Kampf verloren hat, es bedeutet, dass eine REGELWIDRIGKEIT begangen wurde. Ein Kämpfer, der ein GENTEN ICHI erhalten hat jedoch technisch besser ist, kann trotzdem gewinnen.

DISQUALIFIKATION:

- a. der Kämpfer, der zu spät oder gar nicht zum Kampf erscheint wird disqualifiziert,
- b. der Kämpfer, der infolge Kampfverweigerung dreimal durch den Richter verwarnt wurde, wird disqualifiziert,
- c. führt sich ein Kämpfer ungebührlich auf, so wird er nach Anhörung der Eckenrichter disqualifiziert.

ASTHMA

Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn bis zur definitiven Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karateka's.

BRUCHTEST (TAMESHIWARI):

1. normalerweise beginnt der Bruchtest erst, nachdem die erste Kampfunde beendet wurde,
2. pro Runde wird je eine Schlagtechnik verwendet. Dies sind folgende:
vor der 2. Runde: **Shuto**
vor der 3. Runde: **Hiji**
vor der 4. Runde: **Seiken**
3. es handelt sich um quergefaserte Tannenholzbretter, die Masse sind folgende:
Breite 33 cm
Länge 21 cm
Dicke 24 mm,
4. dem Kämpfer ist es nicht erlaubt, die Bretter oder die Backsteine zu verschieben, dies besorgt ausschliesslich der Schiedsrichter,
5. Tücher oder andere Materialien können nur mit Erlaubnis und ausschliesslich in Anwesenheit des Schiedsrichters aufgelegt werden,
6. die Zeit zur Ausführung des Bruchtests beträgt eine Minute. Dreissig Sekunden vor Ablauf der Frist erfolgt die Zeitangabe,
7. ein Kämpfer muss mindestens zwei Bretter auflegen. Die Bretteranzahl nach oben ist nicht limitiert. Geht der erste Versuch fehl, so können nochmals zwei Bretter aufgelegt werden. Geht dieser Versuch fehl, so kann er trotzdem am Kampf teilnehmen. Bei einem Unentschieden nach der zweiten Runde wird gewogen. Ist die Differenz zu klein, so gewinnt derjenige, der am meisten Bretter durchgeschlagen hat,
8. Punkte werden aufgrund der durchgeschlagenen Bretter gegeben. Pro Brett ein Punkt. Der Sieger des Bruchtestes muss nicht zugleich der Turniersieger sein. Er muss jedoch an allen drei Durchgängen des Bruchtestes teilgenommen haben,
9. bei Gleichstand zwischen dem Bruchtest zweier oder mehrerer Karatekas soll der leichtere Bruchtestsieger werden, besteht ein zu kleiner Gewichtsunterschied (5 / 8 kg Open) zwischen ihnen, so soll nochmals ein Bruchtest mit einer Wahltechnik durchgeführt werden. Die gewählte Technik, die Bretteranzahl sowie der Name des Karatekas müssen zuvor auf einem Zettel notiert und durch den Schiedsrichter am Offiziellentisch abgegeben werden. Weder die Technik noch die Anzahl können danach gewechselt werden. Danach erfolgt die Ausscheidung.
10. wenn die Anzahl gebrochener Bretter über Sieg oder Niederlage entscheiden, muss immer das Gesamttotal aller bisher durchgeführten Bruchtests in Betracht gezogen werden.

ZEITNEHMEN:

1. die Kampfzeit beginnt mit dem Kommando HAJIME und endet mit dem Kommando YAME. Es wird folglich die effektive Kampfzeit gestoppt,
2. ein kleiner, roter Sack wird bei Kampfende auf die Kampffläche, gut sichtbar für den Hauptrichter und die Kämpfer, geworfen.

TURNIERABLAUF:

RICHTER:

Die Schiedsrichter stellen sich auf eine Linie zwischen dem Offiziellentisch und der Kampffläche auf. Sie blicken in Richtung Turniergäste/Publikum. In der Mitte befindet sich der Hauptrichter, zu seiner Rechten der Oberrichter.

Auf das Kommando SHOMEN-NI-REI verbeugen sie sich gemeinsam gegen die Zuschauer und sagen gemeinsam OSU. Der Hauptrichter geht einen Schritt nach vorn und dreht sich um. Auf sein Kommando SUSHIN-NI-REI verbeugen sie sich gegeneinander mit OSU. Die beiden inneren Eckenrichter gehen auf den ihnen am weitest entfernten Stuhl, die beiden äusseren Eckenrichter auf den ihnen am nächsten stehenden Stuhl. Der Hauptrichter fordert mit einer Handbewegung, beim rechten beginnend, die Eckenrichter auf, ihm ihre Wachsamkeit zu bestätigen. Sie quittieren dies mit einem kurzen Pfiff. Am Ende bittet er den Zeitnehmer um seine Wachsamkeit.

KÄMPFER:

Die Kämpfer stellen sich ausserhalb des Kampffeldes auf, der linke mit einem weissen, der andere (Blickrichtung des Hauptschiedsrichters) mit einem roten Bändel, d.h. der Gurt (Knoten) des Kämpfers wird mit der entsprechenden Farbe getapt und auf der Rückseite des Kämpfers wird ein weisser oder roter Bändel angehängt. Am Kampffeldrand bleiben sie im FUDO-DACHI stehen, bis der Hauptrichter zuerst den weissen (SHIRO NAKAE) und danach den roten Kämpfer (AKA NAKAE) auf das Feld lässt.

Der Hauptrichter fordert mit einer Handbewegung, dass sich die beiden Kämpfer zu den Turniergästen/Publikum drehen. Daraufhin gibt er das Kommando SHOMEN-NI-REI und alle drei verbeugen sich mit OSU. Auf eine entsprechende Handbewegung des Hauptrichters drehen sich die Kämpfer zu ihm. Nach dem Befehl SHUSHIN-NI-REI grüssen sie sich mit OSU. Auf den Befehl OTAGAI-NI-REI grüssen sich die Kämpfer mit OSU. Mit dem Wort KAMAETE fordert er die Kämpfer auf, ebenfalls die Kampfstellung einzunehmen. Mit HAJIME und gleichzeitig einem Faustschlag zur Mitte eröffnet der Hauptrichter den Kampf.

Spricht der Hauptrichter gegen einen Kämpfer eine Verwarnung (CHUI) oder eine Strafe (GENTEN) aus, oder gibt er eine Wertung bekannt, so quittiert dies der Kämpfer mit OSU.

MANNSCHAFTSKÄMPFE:

1. In der Regel besteht eine Mannschaft aus fünf Kämpfern und zwei Reservekämpfern,
2. Die Mannschaft soll aus Kämpfern der folgenden Gewichtsklassen bestehen:

Damen Leichtgewicht	bis 60 kg
Damen Open	Open
Herren Leichtgewicht	bis 70 kg
Herren Mittelgewicht	70–80 kg
Herren Open	Open.

Die Mannschaften sollten eine gleiche Anzahl Kämpfer derselben Gewichtsklasse haben, so dass sie gemäss den Gewichtsklassen gegeneinander antreten können,
3. die beiden Reservekämpfer können jeglicher Gewichtsklasse angehören,
4. ein leichtgewichtiger Reservekämpfer kann im Leicht-, Mittelgewicht oder Open eingesetzt werden,
5. ein mittelgewichtiger Reservekämpfer kann nur im Mittelgewicht oder Open eingesetzt werden,
6. ein Reservekämpfer über 80 kg kann ausschliesslich im Open eingesetzt werden,
7. dasselbe gilt analog für die Gewichtsklassen der Damen,
8. ein Mannschaftsdurchgang findet nur in der vorher am Offizielltisch angegebenen Reihenfolge statt. Wird die Reihenfolge danach geändert, so wird die Mannschaft disqualifiziert,
8. bei der Aufstellungszeremonie befindet sich der erste Kämpfer am weitesten vom Offizielltisch weg. Der fünfte Kämpfer ist dem Tisch am nächsten. Zwischen dem fünften Kämpfer und dem Tisch stellt sich der Coach auf,
9. Reihenfolge für den Entscheid:
 - a. die Siegeszahl ist massgebend,
 - b. die Mannschaft mit den meisten IPPON gewinnt,
 - c. wenn nur eine Mannschaft ein HANSOKU-MAKE hat, gewinnt die andere bei Gleichstand,
 - d. die Siege aufgrund AWASETE-IPPON zählen,
 - e. Stichkampf.

SCHIEDSRICHTERKOMMANDOS:

KAMPFBEGINN:

SHIRO NAKAE	Der Hauptrichter fordert weiss auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben
AKA NAKAE	Der Hauptrichter fordert rot auf, sich zur Bodenmarkierung zu begeben
SHOMEN-NI-REI	Verbeugung zu den Turniergästen/ Publikum
SUSHIN-NI-REI	Verbeugung zum Hauptrichter
OTAGAI-NI-REI	Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander
KAMAETE	Nehmt die Kampfstellung ein
HAJIME	Beginnt mit dem Kampf

WÄHREND DES KAMPFES:

YAME	Stoppt den Kampf sofort
KAMAETE	Nehmt die Kampfstellung wieder ein
ZOKKO	Startet den Kampf wieder oder greift an (wenn die Kämpfer einander nur anschauen und sich im Kampf passiv verhalten)
SHIRO	Weiss
AKA	Rot
ATO-SHIBARAKU	Ein Signal ertönt 30 Sekunden vor Kampfende
JOGAI	Ausserhalb der Kampffläche
TORIMASEN	Keine akzeptable Technik, Technik ohne Wirkung
MOTO-NO-ICHI	Zurück zur ersten Position/ Ausgangsposition
FUKUSHIN-SHUGO	Zusammenruf der Eckenrichter, wobei nur die Richter, die etwas zur Klärung beitragen können, kommen

NAMEN ZU UNERLAUBTEN TECHNIKEN:

GANMEN-KOGEKI oder GANMEN TSUKAMI	Angriff mit der Hand oder dem Ellbogen zum Gesicht Halten des Gis ohne zugleich eine Schlagtechnik auszuführen
SHOTEI-OSHI oder SHOTEI	Wegstossen des Gegners mit offenen Händen
KINTEKI-KOGEKI ZUTSUKI	Tritt in den Geschlechtsteil Faustschlag zum Gesicht

KLASSIFIKATION DER UNERLAUBTEN TECHNIKEN:

CHUI	Ermahnung
CHUI-ICHI	Erste Verwarnung
GENTEN-ICHI	Erste Regelwidrigkeit
CHUI-NI	Zweite und letzte Verwarnung
GENTEN-NI	Zweite Regelwidrigkeit, danach erfolgt die Disqualifikation, der Hauptrichter sagt GENTEN-NI, HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU
HANSOKU-MAKE	Disqualifikation für diesen Kampf
SHIKKAKU	Disqualifikation für das ganze Turnier

GANZE ODER HALBE PUNKTE:

IPPON	Die Vergabe eines vollen Punktes hat den sofortigen Sieg zur Folge, der Schiedsrichter sagt AKA oder SHIRO mit der Technik und IPPON, z.B.: AKA, MIGI-MAE-GERI, IPPON
WAZA-ARI	Eine effektive Technik, bei welcher der Gegner Wirkung zeigt, aber nicht so stark wie bei IPPON. WAZA-ARI wird auf dieselbe Art wie IPPON angesagt, z.B.: SHIRO, MIGI-MAE-GERI, WAZA-ARI
AWASETE-IPPON	Der zweite WAZA-ARI führt zum Sieg

ENTSCHEIDUNG:

Wird kein klarer Entscheid erreicht (mindestens WAZA-ARI), so wird der Sieg durch Schiedsrichterentscheid bestimmt. Der Ablauf ist folgender:

YAME	Stoppt den Kampf unverzüglich
SHOMEN-MUITE	Die Kämpfer müssen sich in Blickrichtung Turniergäste/Publikum drehen
HANTEI-ONEGAI-SHIMASU	Der Hauptrichter bittet um die Entscheidung der Eckenrichter
HANTEI und Pfiff	Die Eckenrichter müssen unverzüglich ihre Entscheidung mit der oder den Flaggen anzeigen
SHIRO oder/und AKA	Die Eckenrichter zeigen die Flaggenfarbe an, die der Kämpfer trägt, der ihrer Ansicht nach gewonnen hat, oder beide Flaggen bei unentschieden
HIKIWAKE	Unentschieden
ICHI	Eine Flagge
NI	Zwei Flaggen
SAN	Drei Flaggen
SHI	Vier Flaggen
SUSHIN, AKA	Der Hauptrichter entscheidet für rot
SUSHIN, SHIRO	Der Hauptrichter entscheidet für weiss
SUSHIN, HIKIWAKE	Der Hauptrichter entscheidet sich für unentschieden
KACHI	Sieg
SHIRO-NO-KACHI	Weiss gewinnt den Kampf
AKA-NO-KACHI	Rot gewinnt den Kampf

Beispiele:

HIKIWAKE ICHI, SHIRO, ICHI, NI SAN, SHUSHIN, SHIRO, SHIRO-NO-KACHI (weiss gewinnt mit 4 : 0)

HIKIWAKE ICHI, NI, AKA, ICHI, NI, SHUSHIN, AKA, AKA-NO-KACHI (rot gewinnt mit 3 : 0)

SHIRO, ICHI, NI, HIKIWAKE, ICHI, NI, SHUSHIN, HIKIWAKE, HIKIWAKE (der Kampf endet unentschieden)

YUSEI-KACHI	Sieg durch technische Überlegenheit
SAI-SHIAI	Erste Verlängerung/Zusatzkampf
ENCHO-SEN	Letzte Verlängerung/Zusatzkampf, wonach sich die Richter bei Gleichstand für rot oder weiss entscheiden müssen

ANZEIGEN DER ENTSCHEIDUNG:

Der Hauptrichter zählt die Flaggen und gibt seine Entscheidung bekannt. Nachdem er mit der Hand die Flaggen gezählt hat, zeigt er mit der Hand zum Gewinner, wobei die Handfläche nach aussen gerichtet ist. Im Fall eines Unentschiedens kreuzt er die Arme nach unten, danach folgt ein weiterer Kampf.

KAMPFENDE:

Der Hauptrichter zeigt den Sieg an, das ist das Ende der Begegnung.

SHOMEN-NI-REI Verbeugung zu den Turniergeäten/
Publikum

SHUSHIN-NI-REI Verbeugung zum Hauptrichter

OTAGAI-NI-REI Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander

Nachdem sich die Kämpfer gegeneinander verbeugt haben, schütteln sie sich die Hände und verlassen das Feld wieder am selben Ort, wo sie die Kampffläche betreten haben.

TAMESHIWARI:

SHOMEN-NI-REI Verbeugung zu den Turniergeäten/
Publikum

MAWATTE-REI Die Kämpfer drehen sich um und sagen
OSU

ICHINI-TSUITE Nehmt die Position ein
HAJIME Zerschlagt die Bretter

BEKANNTGABE DES RESULTATES:





























































KANSUI Alle Bretter wurden durchgeschlagen, der
Schiedsrichter sagt die Nummer des
Kämpfers, die Bretteranzahl und
KANSUI

SHIPPAI Der Bruchtest war ohne Erfolg. Der
Schiedsrichter sagt die Nummer des
Kämpfers und SHIPPAI

WEITERE AUSDRÜCKE (nur als Information):

SHIAI	Turnier
TAIKAI	Turnier
ZENKOKU-TAIKAI	nationales Turnier
SEKAI-TAIKAI	Weltmeisterschaft
KEIRYO-KYU	Leichtgewichtsklasse
CHURYO-KYU	Mittelgewicht
JURYO-KYU	Schwergewichtsklasse
IK-KAI-SEN	erste Runde
NIKAI-SEN	zweite Runde
SANKAI-SEN	dritte Runde
JUN-JUN-KESSO-SEN	Viertelfinal
JUN-KESSO-SEN	Halbfinal
KESSHO-SEN	Final
SAN-IN	dritter Platz
NI-IN	zweiter Platz
ICHI-IN	erster Platz
HATA	Schiedsrichterflagge
SHIAI-JO	Kampffläche
TAIJU	Gewicht

Uebersichtstafel von Resultaten und Entscheidungen

				Sieg des Weissen (SHIRO)
				Sieg des Weissen
				Sieg des Weissen
				Sieg des Weissen oder Unentschieden hängt vom Kampfrichter ab
				Sieg des Roten (AKA)
				Sieg des Roten
				Sieg des Roten
				Sieg des Roten oder Unentschieden hängt vom Kampfrichter ab
				Unentschieden
				Unentschieden
				Unentschieden, Sieg des Weissen oder des Roten, hängt vom Kampfrichter ab
				Unentschieden
				Unentschieden
				Sieg des Weissen oder Unentschieden hängt vom Kampfrichter ab
				Sieg des Roten oder Unentschieden hängt vom Kampfrichter ab

Anmerkung:

SHIRO=weiss



AKA=rot



Unentschieden



Anhang SCHWEIZERMEISTERSCHAFT KUMITE

Kategorie Junioren Kyokushin (Mindest-Teilnehmerzahl pro Kategorie: Vier [bei weniger als vier Teilnehmern entscheidet die TK])

Teilnahme ab 6. Kyu und nach oben keine Gradbegrenzung, ab 16. Altersjahr (16. Geburtstag) bis und mit 17. Altersjahr (17. Geburtstag und 364 Tage).

Kategorie Damen Einzel (Obligatorisch)
Kategorie Herren Einzel (Obligatorisch)

Es werden zwei Gewichtsklassen pro Kategorie (gemäss internationalem Reglement) gebildet:

Damen – 58 kg / + 58 kg

Herren – 68 kg / + 68 kg

Schutzausrüstung:

Schienbein-/Fussspannschoner, Tiefschutz Herren (Damen fakultativ)/Brustschutz Damen, Das Bandagieren der Hände ist fakultativ. Zahnschutz erlaubt

Kampfzeit:

2 mal 2 Minuten effektive Kampfzeit (Encho Sen), d.h. nach 4 Minuten Kampfzeit muss ein Sieg vergeben werden.

Bei geringer Anzahl Teilnehmer/innen Round Robin (Entscheid TK). **(Endet ein Kampf unentschieden, so gewinnt der Karateka, der mindestens fünf Kilogramm leichter ist). Für einen Sieg werden 2 Punkte vergeben, bei Unentschieden je 1 Punkt, Verloren 0 Punkte.**

(Entscheidkriterien **für die Rangliste**: 1. Punkte 2. Direkte Begegnung 3. Gewicht – der leichtere Karateka gewinnt, falls immer noch unentschieden gewinnt der/die Jüngere).

(Keine Waage, kein Tameshiwari).

Weiteres:

Im Weiteren gelten die Kampfregeln für Kyokushinkai-Karate (z.B. Wettkampferlaubnis für Minderjährige, Arzteugnis).

Besonderes:

Die IFK unterstützt die Kategorien Junioren Kyokushin und Elite Kyokushin mit insgesamt Fr. 750.–.

Pokale:

Die drei Erstplatzierten erhalten einen Pokal (zwei dritte Plätze).