



# Reglement für Wettkämpfe im Kyokushinkai Karate

## Bedeutung von Kyokushinkai

KYOKUSHIN KAIKAN (jap. 極真會館) bezeichnet die von Masutatsu Ōyama gegründete Karate-Organisation. Die Stilrichtung nennt man KYOKUSHIN(極真), was „die letzte, absolute Wahrheit“ bedeutet.

Das Kämpfen mit Kontakt ist im Wesentlichen das einzige Element im Kyokushin, durch welches sich dieses Karate von den anderen grossen Karatestilen unterscheidet, was Kyokushinkai zu einer der härtesten Karatearten macht. In der Wettkampfform werden sämtliche gemäss Reglement erlaubte Techniken mit vollem Kontakt zum Gegner ausgeführt.

Das Training im Kyokushin ist entsprechend darauf ausgelegt, die Karatekas körperlich und mental auf diese Situationen vorzubereiten. Genau dieses zielgerichtete, langfristig ausgelegte und auch harte Training ist es, was Kyokushin Karate so besonders macht.

Ziel im Wettkampf ist, durch das Anbringen der erlaubten Angriffs-, Abwehr- und Kontertechniken die meisten Punkte (WAZA-ARI, IPPON) zu erzielen und somit den Kampf zu gewinnen.

## Inhaltsverzeichnis

	Inhaltsverzeichnis.....	2
1	Allgemein.....	4
	1.1 Turnierorganisation.....	4
	1.2 Wettkampffläche.....	4
	1.3 Turnierarzt.....	4
	1.4 Sporttauglichkeitsbescheinigung.....	4
	1.5 Medizinische Datenblatt.....	4
	1.6 Haftungsausschuss.....	4
2	Bekleidung der Athleten.....	4
	2.1 Bekleidung der Athleten.....	4
3	Schutzausrüstung.....	5
	3.1 Individuelle Schutzausrüstung.....	5
	3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung.....	5
4	Wettkampfkategorien Kumite Kyokushinkai.....	6
	4.1 Alter.....	6
	4.2 Wettkampfgewicht.....	6
	4.3 Besonderes.....	6
5	Turnierablauf.....	7
	5.1 Turniersysteme.....	7
	5.2 Ergänzende Informationen zum System Round Robin.....	7
6	Kampfablauf / Kampfzeiten.....	7
	6.1 Grundsätzlich.....	7
	6.2 Kampfablauf Kyokushinkai 12-17 Jahre.....	7
	6.3 Kampfablauf Kyokushinkai Elite.....	7
	6.4 Ergänzende Informationen.....	8
7	Schiedsrichter und deren Funktionen.....	8
	7.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters.....	8
	7.2 Aufgaben der Eckenrichter.....	8
	7.3 Aufgaben des Oberrichters.....	8
8	Erlaubte Aktionen und Techniken.....	9
9	Verbotene Aktionen und Techniken.....	9
	9.1 Verbotene Techniken in allen Kategorien.....	9
	9.2 Zusätzlich verbotenen Techniken in den Kategorien Junioren Kyokushinkai bis 15 Jahre.....	9
10	Wertungen.....	9
	10.1 Halbe Punkte (WAZA-ARI).....	9
	10.2 Halbe Punkte (WAZA-ARI) bei Karatekas bis 17 Jahre.....	10
	10.3 Voller Punkt (IPPON).....	10
11	Ermahnungen und Verwarnungen.....	10
	11.1 Grundsätzlich.....	10
	11.2 Aufbau der Ermahnungen und Verwarnungen.....	10
	11.3 Ermahnungen.....	10
	11.4 Verwarnungen.....	10
	11.5 Disqualifikation.....	11
	11.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion.....	11
12	Kriterien für die Entscheidung.....	11
	12.1 Unmittelbar, während des Kampfes.....	11
	12.2 Entscheidung der Richter nach Ablauf der Kampfzeit (YUSEI-KACHI).....	12
	12.3 Entscheidungsmatrix für Wertungen und Verwarnungen.....	12
	12.4 Übersicht von Entscheidungen und möglichen Resultaten.....	13
13	Einsprache / Protest.....	13
14	Turnierablauf.....	14
	14.1 Aufstellung vor dem Wettkampf.....	14
	14.2 Grüßen und Aufstellen der Schiedsrichter.....	14
	14.3 Eintritt der Athleten in die Wettkampffläche.....	14
	14.4 Grüßen der Athleten.....	14
	14.5 Beginn der Kampfes.....	14
	14.6 Beendigung des Kampfes und Entscheidung und Grüßen.....	14
	14.7 Zusammenrufen und Grüßen der Schiedsrichter.....	15

---

15	Tameshiwari (Bruchtest) .....	15
	15.1 Grundsätzlich .....	15
	15.2 Ablauf Tameshiwari .....	15
16	Schiedsrichterkommandos .....	15
17	Weitere Ausdrücke.....	17
18	Signale und Gesten .....	18
	18.1 Signale der Eckenrichter.....	18
	18.2 Signale des Hauptkampfrichters.....	18
19	Ergänzende Informationen für die Veranstalter.....	19
	19.1 Auslosung .....	19
	19.2 Beiträge der IFK an den Veranstalter von Clicker Schweizermeisterschaften .....	19
	19.3 Pokale .....	19
	19.4 Entschädigung der Schiedsrichter.....	19
20	Checkliste Material.....	19
	20.1 Wettkampffläche .....	19
	20.2 SR-Tisch .....	19
	20.3 Schiedsrichter .....	19
	20.4 Turnierarzt.....	19
21	Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1 .....	20

# Reglement für Karate Wettkämpfe in Kyokushinkai Karate

## 1 Allgemein

### 1.1 Turnierorganisation

Kumite Schweizermeisterschaften sollen wenn möglich in 3-Fach-Turnhallen organisiert werden. Alle unter Wettkampfkategorien aufgeführten Kategorien müssen vom Veranstalter durchgeführt werden. Der Veranstalter wird durch die IFK-Schweiz entsprechend den aktuellen Regelungen entschädigt (weitere Infos siehe unter Punkt 19).

### 1.2 Wettkampffläche

Der Wettkampf soll auf einem flachen und nicht beschädigten Hallenboden, auf dem sich die Athleten nicht verletzen können, stattfinden. Die Wettkampffläche muss mindestens 8 x 8 m betragen und muss mit Matten (z.B. Kwon Matten) ausgelegt sein. Um die Wettkampffläche muss mit weiteren Matten ein Schutzkorridor, der mindestens 1m breit ist, eingerichtet sein. Es ist sicherzustellen, dass sich keine Zuschauer in diesem Schutzkorridor aufhalten (siehe Beilage1). Dabei soll ein Mindestabstand von 3m zwischen Wettkampffläche und Zuschauern eingehalten werden.

### 1.3 Turnierarzt

An einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf muss, zur Sicherheit der Kämpfer, zur Abdeckung des Veranstalters und des Verbandes, ein Arzt anwesend sein. Weitere wichtige Punkte für die Vorbereitung sind im „Merkblatt medizinische Versorgung bei Karateturnieren IFK“ zusammengefasst.

### 1.4 Sporttauglichkeitsbescheinigung

Für startende Karatekas gilt die folgende Regelung bezüglich der Sporttauglichkeitsbescheinigung:

- Karatekas bis 15 Jahre benötigen keine Bescheinigung.
- Karatekas ab 16 Jahre sind nur startberechtigt, wenn ihre Sporttauglichkeit von einem Arzt bescheinigt ist. (z.B. im Karatepass auf Seite 6). Diese Bescheinigung darf nicht älter als ein Jahr sein.

An Turnieren kann die entsprechende Bescheinigung auch durch den Turnierarzt erstellt werden. Ob eine solche Erstellung möglich ist, ist vorgängig beim Veranstalter zu klären. Die Vergütung für die Erstellung einer solchen Bescheinigung ist ebenfalls mit dem Veranstalter zu klären.

### 1.5 Medizinische Datenblatt

Alle Karatekas in den Kategorien Kyokushinkai müssen mit der Anmeldung einen komplett ausgefüllten medizinisches Datenblatt abgeben. Für Karatekas unter 18 Jahren ist zusätzlich die Unterschrift der erziehungsberechtigten Person(en) erforderlich.

### 1.6 Haftungsausschuss

Die IFK-Schweiz oder der Veranstalter übernehmen keine Haftung für Verletzungen. Der Karateka hat selbst für einen entsprechenden Versicherungsschutz zu sorgen.

## 2 Bekleidung der Athleten

Athleten und Schiedsrichter sollen eine offizielle Uniform tragen. Teilnehmer, die sich nicht an diese Vorschriften halten, werden nicht zum Wettkampf zugelassen. Der Beschluss des Turnierschiedsrichters bezüglich der Erfüllung dieser Vorschriften ist endgültig.

### 2.1 Bekleidung der Athleten

Startende Karatekas haben folgende Punkte zwingend einzuhalten:

- Jeder teilnehmende Karateka muss barfuss, in einem weissen, sauberen Karate-Gi erscheinen.
- Das Karate-Gi muss unbeschädigt sein und darf keine Löcher oder Risse haben.

- Das Karate-Gi von IFK-Karatekas soll mit dem Kyokushinkai-Stilzeichen und dem IFK-Badge versehen sein. Das Karate-Gi von Gästen darf mit dem Stilzeichen deren Organisation und deren landesüblichen Badge versehen sein.
- Die Ärmel des Gi-Oberteils müssen bis über die Ellenbogen reichen und dürfen nicht zurückgerollt sein.
- Zum ersten Durchgang müssen die Karatekas grundsätzlich ohne Bandagen antreten. Weitere Informationen siehe Punkt 3.2.
- Das Tragen von jeglichem Schmuck (sichtbar und nicht sichtbar) ist verboten.
- Lange Haare dürfen nur mit Softbändern zusammengebunden sein. Haarklammern aus Kunststoff oder Metall sind nicht erlaubt.
- Das Tragen von Brillen ist nicht erlaubt.
- Das Tragen von weichen Kontaktlinsen während des Wettkampfes erfolgt auf das eigene Risiko.
- Um Verletzungen zu vermeiden, müssen die Zehen- und Fingernägel kurz geschnitten sein.
- Weibliche Karatekas dürfen ein weisses T-Shirt unter dem Gi Oberteil tragen.
- Die Kämpfer tragen ihren persönlichen Gurt. In diesem Fall sollen die Athleten zur Identifikation auf der Rückseite ein weisses oder rotes Band (ca. 80cm x 4cm lang) tragen. Dieses Band ist am Gurt befestigt. Ergänzend wird der Gurt auf der vorderen Seite mit einem entsprechenden weissen oder roten Tape markiert bzw. fixiert.
- Alternativ ist es dem Veranstalter vorbehalten die Kämpfer mit einem weissen (SHIRO) oder roten (AKA) Gurt kämpfen zu lassen.
- Der Beschluss des Turnierschiedsrichters bezüglich dieser Punkte ist endgültig.

### 3 Schutzausrüstung

#### 3.1 Individuelle Schutzausrüstung

Die folgende persönliche Schutzausrüstung ist für den Wettkampf vorgeschrieben:

<b>Schutzausrüstung</b> <b>Kategorie</b>	<b>Geschlecht</b>	<b>Schienbein- Ristschutz</b>	<b>Tiefenschutz</b>	<b>Brustschutz</b>	<b>Körper- schutzweste</b>	<b>Handschutz</b>	<b>Zahnschutz</b>	<b>Helm</b>
Kyokushinkai 11-13 und 14+15 Jahre	Damen	Obligatorisch	Fakultativ	Fakultativ	Obligatorisch	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
	Herren	Obligatorisch	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
Kyokushinkai 16+17 Jahre	Damen	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Fakultativ	Nicht erlaubt
	Herren	Obligatorisch	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Fakultativ	Nicht erlaubt
Kyokushinkai Elite, ab 18 Jahre	Damen	Fakultativ	Fakultativ	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Fakultativ	Nicht erlaubt
	Herren	Fakultativ	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Fakultativ	Nicht erlaubt

#### 3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung

- Definition der Schutzausrüstung für Junioren 11-15 Jahre siehe auch ergänzende Vorgaben gemäss Datenblatt „*Schutzausrüstung für Junioren Kyokushinkai*“.
- Der Brustschutz für Damen muss so anliegen / angepasst sein, dass der Solar-Plexus frei ist.
- Elite Kyokushinkai Damen: Die Knöchel (SEIKEN) müssen von Anfang an mit maximal zwei Schlaufen Tape geschützt sein. Dieses Tape muss vom Turnierarzt visiert sein.
- Sämtliche Bandagen oder Tapes (ab dem 2. Durchgang möglich) müssen durch den Turnierarzt geprüft und von diesem visiert sein.
- Während eines Kampfes dürfen die Schützer nicht gewechselt werden.

## 4 Wettkampfkategorien Kumite Kyokushinkai

Aktuell werden die folgenden Kategorien in der Disziplin Kyokushinkai durchgeführt.

Kategorie <i>(siehe 4.1)</i>	Geschlecht	Gewicht <i>(siehe 4.2)</i>	Gradierung
Kyokushinkai 11-13 Jahre	Damen	leicht	ab 7.Kyu
		schwer	
	Herren	leicht	
		schwer	
Kyokushinkai 14+15 Jahre	Damen	leicht	ab 7.Kyu
		schwer	
	Herren	leicht	
		schwer	
Kyokushinkai 16+17 Jahre	Damen	bis 58kg	ab 6.Kyu
		ab 58kg	
	Herren	bis 68kg	
		ab 68 kg	
Kyokushinkai Elite, ab 18 Jahre	Damen	bis 60kg	ab 6.Kyu
		Open	
	Herren	bis 70kg	
		70kg - 80kg	
		Open	

### 4.1 Alter

Für die Startberechtigung in einer Kategorie zählt immer der Geburtstag (nicht Jahrgang).

Beispiel: Ein 17-jähriger kann bis zu seinem 17. Geburtstag und 364 Tage in der Kategorie Kyokushinkai 16+17 Jahre starten.

### 4.2 Wettkampfgewicht

Das Wettkampfgewicht wird am Turniertag vor Wettkampfbeginn gewogen. Dieses Gewicht gilt dann für den ganzen Wettkampf, das bedeutet bei Unentschieden nach Verlängerung wird nicht nochmals gewogen. Der Veranstalter gibt frühzeitig in der Ausschreibung bekannt, ab welcher Uhrzeit gewogen werden kann. In den Kategorien Kyokushinkai -15 Jahre wird die Gewichtseinteilung jeweils nach Anmeldeschluss durch den Veranstalter (in Absprache mit dem Chef der technischen Kommission) festgelegt.

Für die Kategorieneinteilung gelten die folgenden Gewichtstoleranzen:

- Toleranz für die Einteilung in Gewichtsklassen (max. 500 g)
- Toleranz falls im Gi mit Gürtel gewogen wird (max. 1'500 g)

Beispiel: Eine Dame in der Kategorie „Damen bis 60kg“ darf ...

- a.) in Unterwäsche maximale 60.5 kg wiegen.
- b.) im Karate Gi mit Obi maximal 62.0 kg wiegen.

Falls der Karateka beim ersten Wägen das maximale Gewicht überschreitet, hat er die Möglichkeit, bis zu einem durch den Veranstalter bestimmten Endzeitpunkt, nochmals zu wägen. Falls das Gewicht dann immer noch nicht gemäss dem Reglement erfüllt ist, wird der Athlet disqualifiziert oder falls möglich, in die nächsthöhere Gewichtsklasse eingeteilt.

### 4.3 Besonderes

Damit eine Kategorie durchgeführt wird, müssen mindesten vier Karatekas teilnehmen. Über Ausnahmen zu den Punkten 3.1 - 4.2 entscheidet die Technische Kommission der IFK-Schweiz Kyokushinkai.

## 5 Turnierablauf

### 5.1 Turniersysteme

Ein Kumite-Turnier kann in den Turniersystemen „Cup“ oder „Round-Robin“ durchgeführt werden. In welcher Form das Turnier durchgeführt wird, hängt von der Anzahl Anmeldungen ab und obliegt in der Verantwortung des jeweiligen Veranstalters. Bei Kumite-Schweizermeisterschaften oder anderen offiziellen Turnieren hat jedoch in jedem Fall eine Absprache mit dem TK-Chef zu erfolgen.

Tuniersystem	Beschreibung	Anwendung
<b>Cup-System</b>	Die Athleten kämpfen im Cup-System gegeneinander. Es gibt auf jeden Fall einen Gewinner. Der Gewinner kommt eine Runde weiter.	Bei Kategorien ab 18 Jahren Bei vielen Anmeldungen
<b>Round-Robin</b>	Jeder Kämpft in Pools gegen jeden. Auch ein unentschieden ist möglich.	Bei wenig Anmeldungen Bei Karatekas < 18 Jahre

### 5.2 Ergänzende Informationen zum System Round Robin

Durch das Kämpfen in Pools, haben die jungen Karatekas die Möglichkeit, wertvolle Erfahrungen zu sammeln, da diese auch bei einer Niederlage noch weitere Kämpfe absolvieren können.

Folgende Punkte sind im speziellen zu beachten:

- Es darf auch ein Unentschieden HIKIWAKE vergeben werden.
- Folgende Punkte werden vergeben: Sieg = 2 Punkte / Unentschieden = 1 Punkt
- Der leichtere Karate gewinnt auch bei HIKIWAKE wenn die Gewichts Differenz
  - o  $\geq 4$ kg bei Junioren 11 - 15 Jahre ist
  - o  $\geq 5$ kg bei Junioren 16 + 17 Jahre ist
- Entscheidungskriterien für die Rangliste bei Punktegleichheit:
  - o 1. Resultat → der direkten Begegnung
  - o 2. Gewicht → der leichtere Karateka gewinnt
  - o 3. das Alter → der jüngere Karateka gewinnt

## 6 Kampfablauf / Kampfzeiten

### 6.1 Grundsätzlich

Es wird in jeder Runde die effektive Kampfzeit gemessen. Sämtliche Unterbrüche des Kampfes werden durch den Zeitnehmer gestoppt. Erlangt weder SHIRO noch AKA eine siegbringende Technik oder die Mehrheit der Richter entscheidet sich für unentschieden, so folgen weitere Zusatzrunden (SAI-SHIAI).

### 6.2 Kampfablauf Kyokushinkai 12-17 Jahre

Cup-System

-	Ablauf	Kampfzeit	Bemerkung
1	1. Runde	1.5 min oder 2 min	Bei Unentschieden folgt Verlängerung (SAI-SHIAI) - das Gewicht wird nicht berücksichtigt
2	2. Runde	1.5 min oder 2 min	SR müssen entscheiden (ENCHO-SEN)

Round Robin

-	Ablauf	Kampfzeit	Bemerkung
1	1. Runde	1.5 min oder 2 min	Alle drei Entscheidungen sind möglich (SHIRO, AKA, HIKIWAKE)

### 6.3 Kampfablauf Kyokushinkai Elite

-	Ablauf	Kampfzeit	Bemerkung
1	1. Runde	2 min.	Bei Unentschieden folgt Verlängerung (SAI-SHIAI)
2	2. Runde	2 min.	Bei Unentschieden wird die Gewichts Differenz betrachtet



3	Gewicht		Der leichtere Karateka gewinnt bei .. - mindestens 5 kg Gewichts Differenz (alle Kat. ausser Herren Open) - mindestens 8kg Gewichts Differenz in den Kategorien Herren Open
4	Tameshiwari	nur Männer	Anzahl (Summe) aller bisher gebrochene Bretter des Athleten
5	3.Runde	2 min.	SR müssen entscheiden (ENCHO-SEN)

#### 6.4 Ergänzende Informationen

- Es gelten die Kampfzeiten gemäss der Turnierausschreibung. Diese können nur vor dem Turnier, in Absprache mit dem TK-Chef, geändert werden.
- Die Kampfzeit wird effektiv gemessen. Sämtliche Unterbrüche des Kampfes werden durch den Zeitnehmer gestoppt.
- Der Kampf beginnt mit dem Kommando „HAJIME“ des Hauptkampfrichters.
- Der Kampf wird mit dem Kommando „YAME“ des Hauptkampfrichters unterbrochen bzw. beendet. Bis zu diesem Kommando werden sämtliche Techniken/ Verwarnungen gewertet (das Kommando YAME zählt).
- Nach einem Unterbruch wird der Kampf mit „ZOKKO“ wieder gestartet.
- Die letzten dreissig Sekunden werden vom Wettkampftisch mit einem Gong und dem Kommando „ATO-SHIBARAKU“ des Hauptkampfrichters angekündigt.
- Das Kampffende wird vom Wettkampftisch mit einem Doppelgong und dem Hineinwerfen von einem roten Bohnensack angekündigt. Der Kampf wird mit dem Kommando „YAME“ des Hauptkampfrichters beendet.
- ENCHO-SEN bedeutet, dass die SR sich für SHIRO oder AKA entscheiden müssen. Es ist kein Unentschieden (HIKIWAKE) möglich.

### 7 Schiedsrichter und deren Funktionen

Für jeden Kampf werden ein Hauptkampfrichter (SUSHIN) vier Eckenrichter (FUKUSHIN) und ein Oberrichter (KANSA) benötigt. Der Hauptkampfrichter und die Eckenrichter haben für die unmittelbare Kampfscheidung je eine Stimme. Der Oberrichter hat keine Stimme für die unmittelbare Kampfscheidung.

#### 7.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters

Der Hauptkampfrichter ist verantwortlich für.

- Startet / Unterbricht / Beendet den Kampf.
- Führt die Kämpfer mit klaren Kommandos.
- Ruft bei Bedarf die Schiedsrichter zusammen (FUKUSHIN-SHUGO).
- Fordert am Schluss die Eckenrichter zur Abgabe ihrer Kampfscheidung auf.
- Gibt am Schluss des Kampfes das Resultat bekannt.

#### 7.2 Aufgaben der Eckenrichter

Die Eckenrichter sind verantwortlich für.

- Signalisiert permanent mit Flaggen und Pfeife seine Sichtweise zum aktuellen Kampfgeschehen.
- Signalisiert dem Hauptkampfrichter mit Flaggen und Pfeife seine Sichtweise auf Anfrage.
- Gibt am Kampffende seine Entscheidung bekannt.

#### 7.3 Aufgaben des Oberrichters

Der Oberrichter sind verantwortlich für.

- Verantwortlich dass auf dem (TATAMI) alles gemäss Reglement abläuft.
- Führt ein Protokoll mit sämtlichen Wertungen / Verwarnungen während des Kampfes.
- Leitet die Diskussion bei einem Zusammenzug der SR (FUKUSHIN-SHUGO).
- Ist Ansprechpartner für unmittelbare Proteste durch die Coachs und kommuniziert nach der Beratung der SR den Beschluss den Coachs zurück.



## 8 Erlaubte Aktionen und Techniken

Folgende Aktionen und Techniken sind erlaubt:

- Angriff mit der geschlossenen Faust und Ellenbogen auf den Körper, die Arme und die Beine.
- Angriffe mit dem Fuss, dem Schienbein und dem Knie zum Kopf, auf den Körper, die Arme und die Beine.
- Eine Technik wird nur gewertet, wenn diese innerhalb des Kampffeldes ausgeführt wird.

## 9 Verbotene Aktionen und Techniken

Aktionen die nicht erlaubt sind, werden sanktioniert und können je nach Umständen zu einer direkten Disqualifikation führen:

### 9.1 Verbotene Techniken in allen Kategorien

- Angriff zum Kopf, Gesicht, Genick oder Hals mit der offenen Hand, Faust oder einem anderen Teil der Arme.
- Angriffe mit der offenen Hand .
- Angriffe auf jeden Teil des Rückens (Faustschläge auf die Nieren sind erlaubt).
- Schläge zum Geschlechtsteil.
- Schläge zum Knie- und Schultergelenk und weitere Gelenke.
- Kopfstösse.
- Schläge oder Tritte (mit Kontakt) auf den am Boden liegenden Gegner.
- Am dem Boden liegend Angriffe auf den stehenden Gegner (Abwehrbewegungen im Liegen sind jedoch erlaubt).
- Ziehen oder Halten des Gegners am Körper oder Karate-Gi.
- Stossen des Gegners (mit offener Hand oder angewinkelten Armen).
- Jede andere Technik oder Aktion, die durch die Richter als unsauber oder unfair entschieden wird.
- Verlassen der Kampffläche.
- Passivität (nicht kämpfen).
- Sprechen mit dem Gegner oder Schiedsrichter während des Kampfes.
- Aktionen (Angriffe) nach dem Kampfunterbruch (YAME).
- Missachtung weiterer Instruktionen / Kommandos des Hauptkampfrichters.

### 9.2 Zusätzlich verbotenen Techniken in den Kategorien Junioren Kyokushinkai bis 15 Jahre

In den Kategorien Junioren Kyokushinkai bis 15 Jahre sind zusätzlich die folgende Techniken nicht erlaubt und werden als verbotene Techniken sanktioniert:

- Gerade Kicks zum Kopf (z.B. Mae-Geri-Jodan).
- Jodan Mawashi Geri (durchgezogen).
- Jodan-Ushiro-Mawashi-Geri.
- Weitere nicht kontrollierbare (durchgezogene) Jodan-Beintechniken (Oroshi-Kakato, To-Mawashi, ....)

## 10 Wertungen

In allen Kategorien steht die Gesundheit der Karatekas im Vordergrund. Während eines Kampfes werden erlaubte Techniken, die eine Wirkung zeigen, mit einem halben Punkt (WAZA-ARI) oder einen vollen Punkt (IPPON) belohnt.

### 10.1 Halbe Punkte (WAZA-ARI)

- Wurde ein Karateka durch eine erlaubte Technik getroffen und ist innerhalb der Zeitspanne von fünf Sekunden wieder in der aufrecht stehenden Position (Kampfbereit), 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.

- Verliert der Karateka durch eine erlaubte Technik oder einen Fussfeiger (ASHI-BARAI) das Gleichgewicht, fällt auf den Boden und der Gegner bringt unmittelbar danach eine erlaubte "Nichtkontakttechnik" an, wird ein (WAZA-ARI) vergeben.
- Verweigert ein Karateka den Kampf durch Abdrehen und zeigt dem Gegner den Rücken, so muss dem Gegner ein (WAZA-ARI) gegeben werden.

### 10.2 Halbe Punkte (WAZA-ARI) bei Karatekas bis 17 Jahre

Ziel ist, dass die Karatekas in diesen Kategorien im Turnier mehrere Kämpfe verletzungsfrei durchführen können.

Daher gelten folgende Kriterien für die Vergabe von einem WAZA-ARI:

- Eine JODAN-Beintechnik (ungeblockt) zum Kopf mit Kontakt ergibt ein WAZA-ARI.
- Eine sichtbare Schlagwirkung ergibt ein WAZA-ARI.

### 10.3 Voller Punkt (IPPON)

- Wurde ein Karateka durch eine erlaubte Technik getroffen und ist innerhalb der Zeitspanne von fünf Sekunden nicht in der aufrecht stehenden Position (Kampfbereit), so erhält der Gegner ein (IPPON).
- Gibt ein Karateka bekannt, dass er aufgrund einer erlaubten Technik kampfunfähig ist, so erhält sein Gegner ebenfalls ein IPPON.

## 11 Ermahnungen und Verwarnungen

### 11.1 Grundsätzlich

Wenn sich Athleten nicht Reglements konform verhalten, können diese mit Ermahnungen oder Verwarnungen bestraft werden. Diese sollen angemessen und im Sinne des Bodo-Geistes ausgesprochen werden.

Bevor Ermahnungen oder Verwarnungen ausgesprochen werden, sollen die Athleten auf die Ausgangsposition zurück gebracht werden.

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.

Wichtig: Ermahnungen und Verwarnungen werden nicht in die nächste Runde mitgenommen.

### 11.2 Aufbau der Ermahnungen und Verwarnungen

Kommando	Beschreibung	Signal (Zeigfinger) zeigt
CHUI	Mündliche Ermahnung	zu den Füßen
CHUI-ICHI	1.Verwarnung	zum Bauch
GENTEN-ICHI	2.Verwarnung	zum Gesicht
GENTEN-NI	3.Verwarnung	
GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE	Disqualifikation für die Kategorie	
GENTEN-SAN-SHIKKAKU	Disqualifikation für das Turnier	

siehe auch 12.3 Entscheidungsmatrix für Wertungen und Verwarnungen

### 11.3 Ermahnungen

Bei nicht gravierenden Vergehen wird der Athlet mit CHUI ermahnt. Diese Ermahnung kann mehrmals in einem Kampf erteilt werden. Das erstmalige Verlassen des Kampffeldes wird zum Beispiel mit einem CHUI geahndet. Für gleiche Regelverletzung soll maximal 3 Mal ein CHUI gegeben werden. Danach muss das Vergehen mit einer Verwarnung sanktioniert werden.

Ein CHUI kann direkt durch den Hauptrichter ausgesprochen werden, dabei deutet er mit dem Zeigfinger auf die Füße des zu sanktionierenden Athleten.

### 11.4 Verwarnungen

Bei gravierenden Vergehen werden die Athleten mit CHUI-ICHI oder GENTEN-ICHI, GENTEN-NI, GENTEN-SAN verwarnt. Bevor eine Verwarnung ausgesprochen wird, haben sich die Schiedsrichter immer abzugleichen oder zu beraten. Eine Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn die

Mehrheit der Schiedsrichter (es braucht mindestens drei Stimmen) diese bestätigt. Sämtliche Verwarnungen werden durch den Oberrichter protokolliert. Bei besonders schlimmen Vergehen, können Verwarnungen (z.B es wird direkt ein GENTEN-ICHI erteilt) übersprungen werden. Auch eine direkte Disqualifikation ist unter Umständen möglich.

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

- Durchführung einer verbotenen Technik (auch ohne Kontakt).
- Durchführung einer verbotenen Aktion.
- Mehrmalige (nach vorgängiger Ermahnung) gleiche Regelverletzung .
- Passives Verhalten im Kampf.

Das CHUI-ICHI wird durch den Hauptrichter ausgesprochen. Dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf den Bauch des zu sanktionierenden Athleten.

Alle weiteren Verwarnungen werden auch durch den Hauptkampfrichter ausgesprochen. Dabei deutet er mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des zu sanktionierenden Athleten.

### **11.5 Disqualifikation**

Nach dem dritten gravierenden Vergehen wird der Athlet mit der vierten Verwarnung GENTEN-SAN disqualifiziert. Folgende beiden Arten der Disqualifikation sind möglich.

Mit GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE wird ein Athlet disqualifiziert, der z.B. im Kampfverlauf durch unkontrollierte Techniken zum dritten Mal verwarnt wurde. Dieser Athlet ist nur für diese Kategorie disqualifiziert, jedoch in weiteren Kategorien startberechtigt.

Mit GENTEN-SAN-SHIKKAKU wird ein Athlet disqualifiziert, der z.B. wiederholt Anweisungen der Schiedsrichter nicht befolgt oder sich undiszipliniertes bzw. nicht budogerecht im Sinne von Kyokushinkai Karate verhält. Diese Disqualifikation gilt für das ganze Turnier. Der Athlet ist in allen weiteren Kategorien nicht mehr startberechtigt.

Folgende Aktionen führen automatisch zu einer Disqualifikation:

- Verwarnung durch GENTEN-SAN.
- Verweigert ein Karateka aufgrund einer unverschuldeten Verletzung die Weiterführung eines Kampfes, so wird er zum Verlierer (KIKKEN) erklärt.
- Die Benützung eines Asthmamittels während der Kampfdauer (vom Beginn des Kampfes bis zur Entscheidung) ist grundsätzlich erlaubt; es führt jedoch zur Disqualifikation des Karatekas.
- Zu spätes Erscheinen zum Kampf. Nach dem zweiten Aufrufen hat der Athlet 2min. Zeit
- Nicht budogerechtes Verhalten

### **11.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion**

Wird ein Karateka durch eine verbotene Aktion des Gegner so verletzt, dass der Kampf nicht weiter geführt werden kann, führt das unter folgenden Umständen zu einer Disqualifikation:

- Bestätigung der Verletzung (Art, Lage) durch den Turnierarzt.
- Bestätigung durch den Turnierarzt dass der verletzte Athlet nicht mehr weiterkämpfen darf.
- Der Karateka der die verbotene Aktion durchgeführt hat wird mit GENTEN-SAN-HANSOKU-MAKE oder GENTEN-SAN-SHIKKAKU disqualifiziert.
- Zum Schutze des verletzten Karatekas ist auch dieser für das restliche Turnier nicht mehr startberechtigt.

## **12 Kriterien für die Entscheidung**

Die Entscheidung für den Sieger des Kampfes kann durch zwei Varianten erfolgen.

### **12.1 Unmittelbar, während des Kampfes**

Folgende Situationen führen beispielsweise zum sofortigen Kampfe

- Vergabe von einem vollen Punkt (IPPON).
- Vergabe von zwei halben Punkten (WAZA-ARI → A WASETE IPPON).
- Aufgabe (KIKKEN) von einem Athleten.

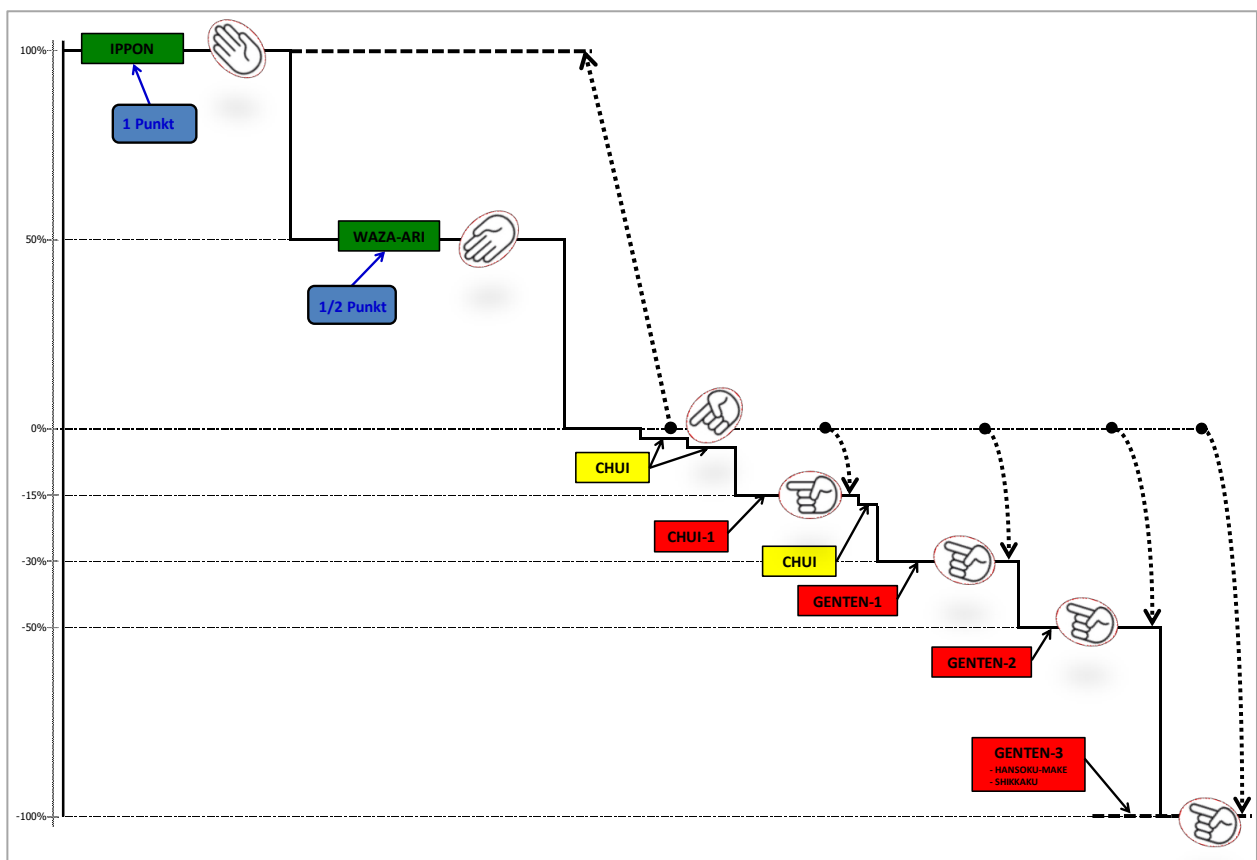
## 12.2 Entscheidung der Richter nach Ablauf der Kampfzeit (YUSEI-KACHI)

Nach dem Ablauf der Kampfzeit sind die folgenden Kriterien für die Entscheidungsfindung mit einzubeziehen

- Wertungen (WAZA-ARI).
- Anzahl Verwarnungen.
- Härtere Technik.
- Bessere Technik .
- Kampfgeist.
- Grösserer Offensivgeist.

## 12.3 Entscheidungsmatrix für Wertungen und Verwarnungen




Abhängigkeiten von verschiedenen Wertungen und Verwarnungen.



































### Einfluss von verschiedenen Wertungen und Verwarnungen

SIRO	AKA	Resultat	Begründung
WAZA-ARI	keine Wertung	SHIRO muss gewinnen	WAZA-ARI überwiegt
WAZA-ARI GENTEN-1	keine Wertung	SHIRO muss gewinnen	WAZA-ARI überwiegt
WAZA-ARI GENTEN-2	keine Wertung	SHIRO, AKA, HIKIWAKE	GENTEN-2 kann, muss aber nicht, den WAZA-ARI aufheben.

## 12.4 Übersicht von Entscheidungen und möglichen Resultaten

-  Entscheidung Eckenrichter „HIKIWAKE“  
 Entscheidung Eckenrichter „AKA“  
 Entscheidung Eckenrichter „SHIRO“

E1	E2	E3	E4	Resultat
				SHIRO gewinnt
				AKA gewinnt
				SHIRO gewinnt
				SHIRO gewinnt oder HIKIWAKE <i>(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)</i>
				SHIRO gewinnt, AKA gewinnt oder HIKIWAKE <i>(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)</i>
				HIKIWAKE
				SHIRO gewinnt oder HIKIWAKE <i>(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)</i>
				HIKIWAKE

## 13 Einsprache / Protest

Ist der Karateka oder Coach mit einem Beschluss der SR nicht einverstanden, so kann er unmittelbar seine Einsprache durch seinen Betreuer (Coach) beim Oberrichter vorbringen. Der Oberrichter sorgt für den Unterbruch des Kampfes und prüft gemeinsam mit dem Hauptkampf- und den Eckenrichtern den Sachverhalt.

Der Betreuer hat sich während der Beratung zu entfernen. Nach der Beratung ist der Coach durch den Hauptkampfrichter über den Beschluss der SR zu informieren. Seine Entscheidung ist endgültig.

## 14 Turnierablauf

### 14.1 Aufstellung vor dem Wettkampf

Bei Turnierbeginn werden alle startenden Karatekas Kategorienweise aufgerufen und auf der Wettkampffläche in Blickrichtung der Zuschauer aufgestellt.

Nachdem die Schiedsrichter namentlich aufgerufen werden, stellen sich diese vor dem Schiedsrichtertisch am Rand der Wettkampffläche mit Blickrichtung zu den Zuschauern auf.

Der Hauptkampfrichter gibt das Kommando:

SHOMEN-NI-REI	(Grüssen der Zuschauer)
MAWATE	
SHUSHIN-NI-REI	(Grüssen der Schiedsrichter)
MAWATE	
OTOGANI-REI	(Grüssen der Athleten)

Nach dem Grüssen ziehen sich die Athleten wieder in den für sie vorgesehenen Bereich zurück. Die Schiedsrichter begeben sich zu den ihnen zugeteilten Wettkampffelder.

### 14.2 Grüssen und Aufstellen der Schiedsrichter

Zu Beginn einer Kategorie stellen sich die Schiedsrichter an der Wettkampffläche (gemäss Beilage1) auf und der Hauptkampfrichter grüsst:

SHOMEN-NI-REI  
MAWATE  
SHUSHIN-NI-REI

Nach dem Grüssen begeben sich die Schiedsrichter zu ihren Plätzen und nehmen ihre korrekte Position gemäss Beilage1 ein.

### 14.3 Eintritt der Athleten in die Wettkampffläche

Die Athleten/ Teams treten nach Aufruf ihres Namens an den Rand der Wettkampffläche seitlich des Hauptkampfrichters (gemäss Beilage1).

Auf das Kommando des Hauptkampfrichters „SHIRO-NAKAE“ und „AKA-NAKAE“ treten die Athleten nacheinander zur vorgesehenen Ausgangsposition vor.

### 14.4 Grüssen der Athleten

Die beiden Athleten grüssen gemäss dem Kommando des Hauptkampfrichters.

SHOMEN-NI-REI	(Grüssen der Zuschauer)
SHUSHIN-NI-REI	(Grüssen der Schiedsrichter)
OTOGANI-REI	(Grüssen der Athleten)

### 14.5 Beginn der Kampfes

Mit dem Kommando KAMAETE begeben sich die Athleten in die Kampfposition. Der Kampf wird mit dem Kommando HAJIME gestartet.

### 14.6 Beendung des Kampfes und Entscheidung und Grüssen

Mit dem Kommando YAME wird der Kampf beendet. Die Karatekas begeben sich in die Ausgangsposition und warten auf die Bekanntgabe des Resultates.

Bevor die Hauptkampfrichter die Eckenrichter zur Resultatabgabe auffordert werden, wiederholt er die Wertungen und Verwarnungen von SHIRO und AKA und gibt den Eckenrichter ca. 5 Sekunden Zeit um ihre Entscheidungen zu treffen. Er überprüft mit einem Kontrollblick, ob diese bereit sind.

Mit dem Kommando HANTEI-ONEGAI-SHIMASU-HANTEI sowie einem Doppelpfiff (kurz-lang) zeigen die Eckenrichter mit der entsprechenden Flagge ihre persönliche Entscheidung an. Bei der Vergabe der Entscheidung müssen die Eckenrichter den Kopf gesenkt haben.

Der Hauptkampfrichter verkündet daraufhin die Entscheidung.

Nach der Bekanntgabe des Resultates grüssen die Athleten nochmals (gemäss 14.4) und verlassen die Kampffläche. Das gegenseitige Gratulieren der Athleten und der Coachs auf der Kampffläche ist erlaubt.

#### 14.7 Zusammenrufen und Grüssen der Schiedsrichter

Nach Beendigung der kompletten Runde steht der Hauptkampfrichter auf und ruft mit FUKUSHIN-SHUGO die Schiedsrichter zusammen und grüsst:

SHOMEN-NI-REI  
SHUSHIN-NI-REI

### 15 Tameshiwari (Bruchtest)

Tameshiwari wird nur in den Kategorien Elite Herren Kyokushinkai durchgeführt. Normalerweise beginnt der Bruchtest nach der ersten Runde für die besten 8 Karatekas (1/4 Final) der entsprechenden Kategorie.

#### 15.1 Grundsätzlich

- Es werden quergefaserte Tannenholzbretter, mit folgenden Massen verwendet.  
Breite 33cm, Länge 21cm, Dicke 24 mm.

#### 15.2 Ablauf Tameshiwari

- Vor Turnierbeginn muss der Athlet die Anzahl der gewünschten Bretter pro Schlagtechnik am SR-Tisch schriftlich abgegeben werden. Es müssen mindestens zwei Bretter aufgelegt werden.
- Nach der Abgabe kann die Anzahl der Bretter nicht mehr geändert werden.
- Pro Runde wird jeweils eine unterschiedliche Schlagtechnik verwendet.
  1. (1/4 Final) SHUTO
  2. (1/2 Final) HIJI
  3. (Final) SEIKEN
- Es werden alle drei Runden unmittelbar aneinander durchgeführt
- Ein Kämpfer muss mindestens zwei Bretter auflegen. Die Bretteranzahl nach oben ist nicht limitiert. Geht der erste Versuch fehl, werden nochmals zwei Bretter aufgelegt. Geht auch dieser Versuch fehl, so kann trotzdem am Kampf teilgenommen werden.
- Für jedes durchgeschlagene Brett wird ein Punkt vergeben.
- Dem Kämpfer ist es nicht erlaubt, die Bretter oder die Backsteine zu verschieben, Tücher oder andere Materialien aufzulegen. Dies ist ausschliesslich den SR erlaubt.
- Die Zeit zur Ausführung des Bruchtests beträgt eine Minute. Dreissig Sekunden vor Ablauf der Frist erfolgt die Zeitangabe.
- Wenn die Anzahl gebrochener Bretter über Sieg oder Niederlage entscheiden, muss immer das Gesamttotal, aller bisher durchgeführten Bruchtests der entsprechenden Karatekas, in Betracht gezogen werden.
- Sieger der Disziplin Bruchtest wird derjenige Karateka der am meisten Bretter in allen drei Durchgängen gebrochen hat. Bei Gleichstand zwischen dem Bruchtest zweier oder mehrerer Karatekas soll der leichtere Karateka Bruchtestsieger werden.

### 16 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 ein, wenn die Kämpfer einander nur anschauen bzw. sich im Kampf passiv verhalten
SHIRO	Weiss
AKA	Rot
ATO-SHIBARAKU	Ein Signal ertönt 30 Sekunden vor Kampfbende
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 / GANMEN	Angriff mit der Hand oder dem Ellbogen zum Gesicht
TSUKAMI	Halten des Gis ohne zugleich eine Schlagtechnik auszuführen
SHOTEI-OSHI oder SHOTEI	Wegstossen des Gegners mit offenen Händen
KINTEKI-KOGEKI	Tritt in den Geschlechtsteil
ZUTSUKI	Faustschlag zum Gesicht

TAMESHIWARI

SHOMEN-NI-REI	Verbeugung zu den Turniergästen/ Publikum
MAWATTE-REI	Die Kämpfer drehen sich um und sagen OSU
ICHINI-TSUITE / KAMAETE	Nehmt die Position ein
HAJIME	Zerschlagt die Bretter
KANSUI	Alle Bretter wurden durchgeschlagen
SHIPPAI	Der Bruchtest war ohne Erfolg

KLASSIFIKATION DER UNERLAUBTEN TECHNIKEN

CHUI	Ermahnung
CHUI-ICHI	Erste Verwarnung
GENTEN-ICHI	Zweite Verwarnung
GENTEN- NI	Dritte Verwarnung
GENTEN-SAN- HANSOKU -MAKE	Letzte Verwarnung und Disqualifikation für diesen Kampf, Kategorie
GENTEN-SAN SHIKKAKU	Letzte Verwarnung und 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
A WASETE 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 drehen sich in Blickrichtung Turniergeäste/Publikum
HANTEI-ONEGAI-SHIMASU	Der Hauptrichter bittet um die Entscheidung der Eckenrichter
HANTEI und Pfiff	
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

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.

Beispiele

HIKIWAKE ICHI, SHIRO, ICHI, NI SAN, SHUSHIN, SHIRO, SHIRO-NO-KACHI

Resultat: → SHIRO gewinnt mit 4 : 0

HIKIWAKE ICHI, NI, AKA, ICHI, NI, SHUSHIN, AKA, AKA-NO-KACHI

Resultat: → AKA gewinnt mit 3 : 0

SHIRO, ICHI, NI, HIKIWAKE, ICHI, NI, SHUSHIN, HIKIWAKE, HIKIWAKE

Resultat: → 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

KAMPFENDE

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

SHOMEN-NI-REI	Verbeugung zu den Turniergeästen/ 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.

**17 Weitere Ausdrücke**

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

## 18 Signale und Gesten

Wertungen, Verwarnungen und weitere Rückmeldungen werden durch die Eckenrichter und den Hauptkampfrichter folgendermassen angezeigt.

### 18.1 Signale der Eckenrichter

Signal	Aktion
<b>IPPON</b>	Korrekte Flagge 45° nach Oben anheben, gleichzeitig kurzer, lauter Pfiff

Signal	Aktion
<b>WAZA-ARI</b>	Korrekte Flagge horizontal auf Schulterhöhe heben, gleichzeitig kurzer, lauter Pfiff

Signal	Aktion
<b>CHUI</b>	Kurzes, schnelles Schwenken der korrekten Flagge, gleichzeitig Pfeifen in mittlerer Lautstärke

Signal	Aktion
<b>CHUI-1, GENTEN1-3</b>	Längeres, schnelles Schwenken der korrekten Flagge, gleichzeitig Pfeifen in lauter Lautstärke

Signal	Aktion
<b>MINAI</b>	Flaggen vor den Gesicht kreuzen

Signal	Aktion
<b>TORIMASEN</b>	Gekreuzte Flaggen nach unten öffnen

Signal	Aktion
<b>JOGAI</b>	Mit der Flagge die Aussenlinie des Tatami berühren und in mittlerer Lautstärke Pfeifen

Signal	Aktion

### 18.2 Signale des Hauptkampfrichters

Weitere Erläuterungen folgen

## 19 Ergänzende Informationen für die Veranstalter

### 19.1 Auslosung

Die Auslosung hat in Absprache mit dem TK-Chef oder SR-Chef zu erfolgen.

### 19.2 Beiträge der IFK an den Veranstalter von Clicker Schweizermeisterschaften

Die Durchführung aller Kategorien Kyokushinkai (gemäss Punkt 4) wird von der IFK mit insgesamt CHF 1'500.- unterstützt.

### 19.3 Pokale

Die drei Erstplatzierten in den Kategorien sollen einen Pokal erhalten. Der dritte Platz wird nicht ausgekämpft (zwei dritte Plätze in allen Kategorien).

### 19.4 Entschädigung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter müssen gemäss dem „*Schiedsrichterreglement IFK-Switzerland Kyokushinkai*“ entschädigt und verpflegt werden.

## 20 Checkliste Material

Folgendes Equipment muss durch den Veranstalter organisiert werden. Diese Auflistung gilt pro Kampffeld.

### 20.1 Wettkampffläche

- Mattenfeld inklusive Schutzkorridor gemäss Beilage 1, das Mattenfeld muss spaltfrei und die Matten sollen schockabsorbierend sein um das Fallen der Athleten zu dämpfen (z.B. Kwon Matten). Die IFK-Switzerland stellt dem Veranstalter ein offizielles Mattenfeld zur Verfügung.
- Markierungen für Athleten.
- 3 weisse und drei rote Bänder (alternativ 3 weisse und drei rote Gurte).
- Weisse und rotes Tape zur Markierung der Athleten.
- 5 Stühle für die Schiedsrichter.
- 2 Stühle für die Coachs.

### 20.2 SR-Tisch

- Uhr
- Bohnensack
- Gong

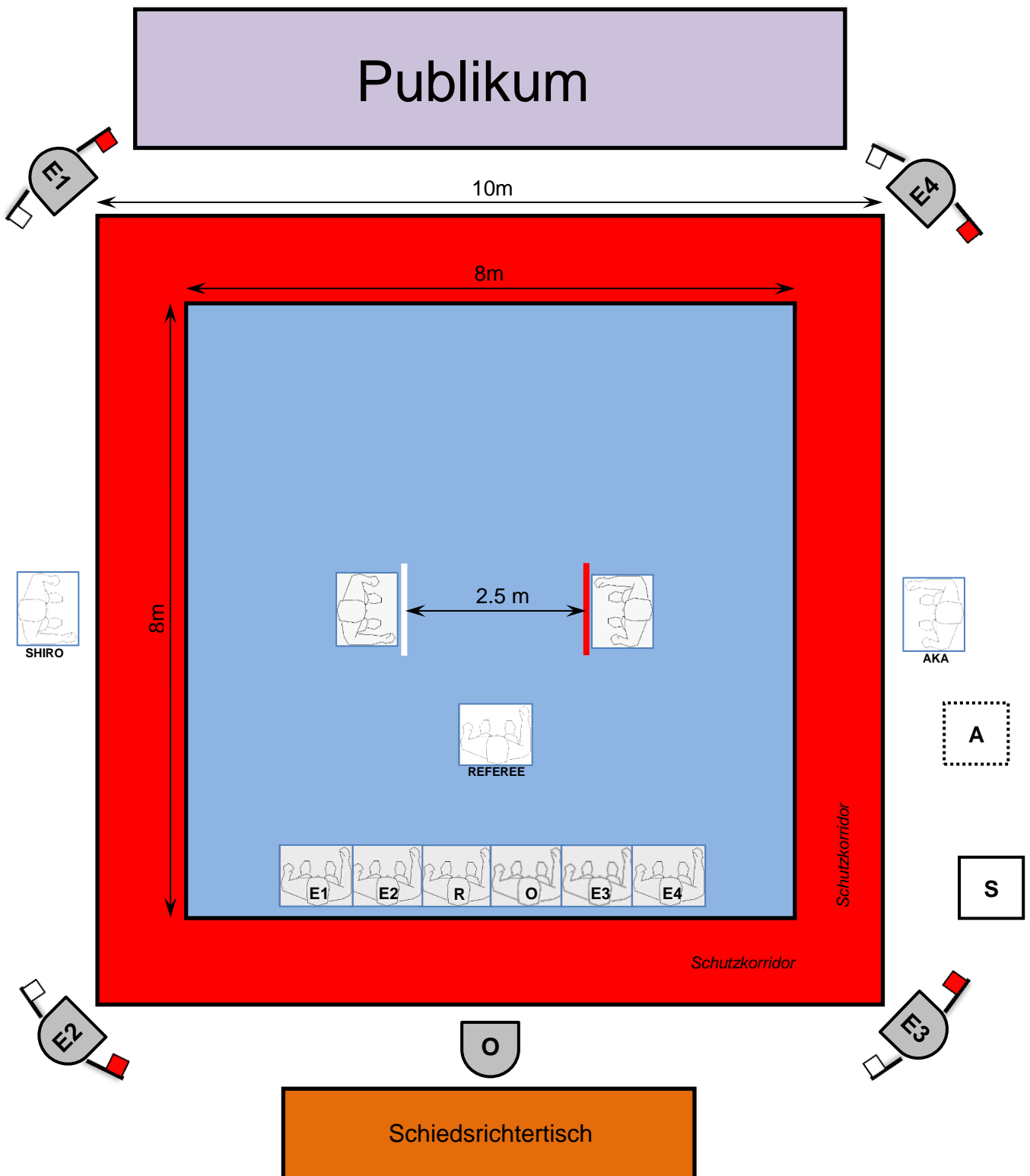
### 20.3 Schiedsrichter

- Sitzmöglichkeit SR, die gerade nicht im Einsatz sind.
- Tisch mit Getränke für SR.

### 20.4 Turnierarzt

Material und Weiteres gemäss „Merkblatt medizinische Versorgung bei Karateturnieren IFK“.

## 21 Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1



- S/A = Athleten (SHIRO / AKA)  
 R = Hauptkampfrichter  
 O = Oberrichter  
 E = Eckenrichter