Reglement für Wettkämpfe im Kyokushinkai Karate

Bedeutung von Kyokushinkai

KYOKUSHIN KAIKAN (jap. 極真会館) 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 Kyokushinkai, 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 Kyokushinkai 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 Kyokushinkai 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 Medizinisches Datenblatt 4
1.6 Haftungsausschluss 4
2 Bekleidung der Athleten und der Schiedsrichter 4
2.1 Bekleidung der Athleten 5
2.2 Bekleidung der Schiedsrichter 5
3 Schutzausrüstung 5
3.1 Individuelle Schutzausrüstung 5
3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung 6
4 Wettkampfkategorien Kumite Kyokushinkai 6
4.1 Alter 6
4.2 Wettkampfgewicht 6
4.3 Besonderes 7
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 8-15 Jahre 8
6.3 Kampfablauf Kyokushinkai 16+17 Jahre 8
6.4 Kampfablauf Kyokushinkai Elite 8
6.5 Ergänzende Informationen 8
7 Schiedsrichter und deren Funktionen 9
7.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters 9
7.2 Aufgaben der Eckenrichter 9
7.3 Aufgaben des Oberrichters 9
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 und Aktionen in den Kat. Junioren Kyokushinkai 10
10 Wertungen 10
10.1 Grundsatz für die Vergabe von Wertungen 10
10.2 Halbe Punkte (WAZA-ARI) 10
10.3 Halbe Punkte (WAZA-ARI) bei Karatekas bis 17 Jahre 10
10.4 Voller Punkt (IPPON) 10
11 Ermahnungen und Verwarnungen 11
11.1 Grundsatz für die Vergabe von Verwarnungen 11
11.2 Aufbau der Ermahnungen und Verwarnungen 11
11.3 Ermahnungen 11
11.4 Verwarnungen 11
11.5 Disqualifikation 12
11.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion 12
12 Kriterien für die Entscheidung 12
12.1 Unmittelbar, während des Kampfes 12
12.2 Entscheidung der Richter nach Ablauf der Kampfzeit (YUSEI-KACHI) 13
12.3 Entscheidungsmatrix für Wertungen und Verwarnungen 13
12.4 Übersicht von Entscheidungen und möglichen Resultaten 14
13 Einsprache / Protest 14
14 Turnierablauf 15
14.1 Aufstellung vor dem Wettkampf 15
14.2 Grüssen und Aufstellen der Schiedsrichter 15
14.3 Eintritt der Athleten in die Wettkampffläche 15
14.4 Grüssen der Athleten 15

14.5 Beginn des Kampfs 15
14.6 Beendung des Kampfes und Entscheidung und Grüssen 15
14.7 Zusammenrufen und Grüssen der Schiedsrichter 16
15 Tameshiwari (Bruchtest) 16
15.1 Grundsätzlich 16
15.2 Ablauf Tameshiwari 16
16 Schiedsrichterkommandos 17
17 Weitere Ausdrücke 19
18 Signale und Gesten 19
18.1 Signale der Eckenrichter 20
18.2 Gesten des Hauptkampfrichters 21
19 Ergänzende Informationen für die Veranstalter 23
19.1 Auslosung 23
19.2 Beiträge der IFK an den Veranstalter von Schweizermeisterschaften 23
19.3 Pokale 23
19.4 Entschädigung der Schiedsrichter 23
20 Checkliste Material 23
20.1 Wettkampffläche 23
20.2 SR-Tisch 23
20.3 Schiedsrichter 23
20.4 Turnierarzt 23
21 Erlaubte bzw. nicht erlaubte Schutzausrüstung 24
21.1 Junioren (bis 15 Jahre) 24
21.2 Erwachsene (ab 16 Jahre) 24
22 Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1 25
23 Übersicht der Anpassungen 26

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-Switzerland Kyokushinkai entsprechend den aktuellen Regelungen entschädigt. Weitere Informationen für den Veranstalter sind unter Punkt 19 aufgeführt.

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 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 3 m zwischen Wettkampffläche und Zuschauern eingehalten werden.

1.3 Turnierarzt

An einem Kyokushinkai-Karate-Wettkampf muss, zur Sicherheit der Kämpfer, zur Abdeckung des Veranstalters und des Verbandes, ein Arzt oder Rettungssanitäter 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, z.B. im IFK-Karatepass auf Seite 6, bescheinigt ist. Diese Bescheinigung darf nicht älter als ein Jahr sein.

An gewissen 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 Medizinisches Datenblatt

Alle Karatekas müssen mit der Anmeldung ein komplett ausgefülltes medizinisches Datenblatt abgeben. Für Karatekas unter 18 Jahren ist zusätzlich die Unterschrift der erziehungsberechtigten Person(en) erforderlich.

1.6 Haftungsausschluss

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 und der Schiedsrichter

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 überkleben von harten Haarklammern ist 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.

2.2 Bekleidung der Schiedsrichter

Die korrekte Bekleidung der Schiedsrichter ist im Schiedsrichterreglement beschrieben. Schiedsrichter aus Gastverbänden sollen deren offizielle Uniform tragen.

3 Schutzausrüstung

3.1 Individuelle Schutzausrüstung

Die folgende persönliche Schutzausrüstung ist für den Wettkampf vorgeschrieben:

Schutzausrüstung / Kategorie	Geschlecht	Schienbein-Ristschutz	Tiefschutz	Brustschutz	Handschutz	Zahnschutz	Helm
Kyokushinkai **8-15 Jahre**	Damen	Obligatorisch	Fakultativ	Fakultativ	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
	Herren	Obligatorisch	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
Kyokushinkai **16+17 Jahre**	Damen	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
	Herren	Obligatorisch	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Obligatorisch	Fakultativ	Obligatorisch
Kyokushinkai **Elite, ab 18 Jahre**	Damen	Fakultativ	Fakultativ	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Fakultativ	Nicht erlaubt
	Herren	Fakultativ	Obligatorisch	Nicht erlaubt	Nicht erlaubt	Fakultativ	Nicht erlaubt

3.2 Ergänzende Informationen zur Schutzausrüstung

- Die erlaubte bzw. nicht erlaubte Schutzausrüstung sind unter Punkt 21 näher beschrieben.
- Sichtbare Schützer müssen in weisser Farbe sein.
- Sandsack Handschuhe und Bandagen sind nicht erlaubt.
- Elite Kyokushinkai Damen: Die Knöchel (SEIKEN) müssen von Anfang an mit maximal zwei Schlaufen Tape geschützt sein. Dieses Tape muss vom Turnierarzt visiert sein.
- Der Brustschutz für Damen muss so anliegen / angepasst sein, dass der Solar-Plexus frei ist.
- Es ist nur ein Brustschutz mit zwei Einlagen (Cups) zugelassen. Ein vollflächiger Brustschutz (mit 1-teiliger Einlage) ist nicht erlaubt.
- Sämtliche Bandagen oder Tapes (ab dem 2. Durchgang möglich) müssen durch den Turnierarzt geprüft und von diesem visiert sein.
- Während einer Kampfbegegnung dürfen die Schützer nicht gewechselt werden.

4 Wettkampfkategorien Kumite Kyokushinkai

Folgenden Kategorien werden an einer Kumite Schweizermeisterschaft durchgeführt:

Kategorie	Geschlecht	Alter *(siehe 4.1)*	Mindest-gradierung	Gewichtsklassen *(siehe 4.2)*
Kyokushinkai Junioren	Mädchen Knaben	8+9 Jahre	ab 8.Kyu	leicht / mittel / schwer
Kyokushinkai Junioren	Mädchen Knaben	10+11 Jahre	ab 8.Kyu	leicht / mittel / schwer
Kyokushinkai Junioren	Mädchen Knaben	12+13 Jahre	ab 8.Kyu	leicht / mittel / schwer
Kyokushinkai Junioren	Mädchen Knaben	14+15 Jahre	ab 8.Kyu	leicht / mittel / schwer
Kyokushinkai Nachwuchs	Damen Herren	16+17 Jahre	ab 6.Kyu	-58kg / +58kg -68kg / +68kg
Kyokushinkai Elite	Damen Herren	ab 18 Jahre	ab 6.Kyu	-55kg / 55kg-65kg / Open -70kg / 70kg-80kg / Open

Falls in bestimmten Kategorien zu wenig Anmeldungen eingehen sollten, können Kategorien (Gewichtsklassen) zusammengelegt werden. Als Empfehlung gilt, dass pro Kategorie mindestens drei Karatekas starten sollten.

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, dass bei einem Unentschieden nach Verlängerung nicht nochmals gewogen wird. 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 …

- in Unterwäsche maximale 60.5 kg wiegen.
- im Karate Gi mit Obi (ohne Schutzausrüstung) 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 falls möglich, in die nächsthöhere Gewichtsklasse eingeteilt. Ist dies nicht möglich, erfolgt die Disqualifikation.

4.3 Besonderes

Über Ausnahmen zu den Punkten 4 - 4.2 entscheidet die Technische Kommission der IFK-Switzerland Kyokushinkai. Entsprechende Anträge müssen, bis zum Anmeldeschluss des entsprechenden Turniers, schriftlich an den TK-Chef eingereicht werden. Bei Unklarheiten steht der TK-Chef zur Verfügung.

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
Cup-System	Die Athleten kämpfen im Cup-System gegeneinander. Es gibt auf jeden Fall einen Gewinner. Der Gewinner kommt eine Runde weiter.	Bei vielen Anmeldungen
Round-Robin	Jeder kämpft in Pools gegen jeden. Auch ein Unentschieden ist möglich.	Bei wenig Anmeldungen

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 Karateka gewinnt auch bei HIKIWAKE wenn die Gewichtsdifferenz …
    - ≥ 2kg bei Junioren 8 + 9 Jahre ist.
    - ≥ 3kg bei Junioren 10 - 15 Jahre ist.
    - ≥ 4kg bei Junioren 16 + 17 Jahre ist.
    - ≥ 5kg / 8kg bei Kyokushinkai Elite.

- Entscheidungskriterien für die Rangliste bei Punktegleichheit:
    - 1. Resultat → der direkten Begegnung
    - 2. Gewicht → der leichtere Karateka gewinnt
    - 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 8-15 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 berücksichtig*
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 16+17 Jahre

Cup-System

-	Ablauf	*Kampfzeit*	*Bemerkung*
1	1. Runde	*1.5 min oder 2 min*	*Bei Unentschieden folgt Verlängerung (SAI-SHIAI)*
2	2. Runde	*1.5 min oder 2 min*	*Bei Unentschieden wird die Gewichtsdifferenz betrachtet*
3	Gewicht		*Der leichtere Karateka gewinnt bei mindestens 4 kg Gewichtsdifferenz*
4	3. 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)*

6.4 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 Gewichtsdifferenz betrachtet*
3	Gewicht		*Der leichtere Karateka gewinnt bei ... - mindestens 5 kg Gewichtsdifferenz (alle Kat. ausser Herren Open) - mindestens 8kg Gewichtsdifferenz 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)*

Round Robin

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

6.5 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 Kampfende 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 Kampfentscheidung je eine Stimme. Der Oberrichter hat keine Stimme für die unmittelbare Kampfentscheidung.

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 Kampfentscheidung 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 Kampfende seine Entscheidung bekannt.

7.3 Aufgaben des Oberrichters

Der Oberrichter ist 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

- 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 und Aktionen in den Kat. Junioren Kyokushinkai

In den Kategorien Junioren Kyokushinkai bis 15 Jahre sind zusätzlich die folgenden Techniken nicht erlaubt und werden als verbotene Techniken / Aktionen sanktioniert.

- Jodan Mawashi Geri durchgezogen
- Jodan-Ushiro-Mawashi-Geri durchgezogen
- 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 Grundsatz für die Vergabe von Wertungen

Für die Vergabe einer Wertung sind in jedem Falle mindestens drei Schiedsrichterstimmen nötig. Dies gilt auch, wenn mehrere Schiedsrichter ein MINAI signalisieren.

10.2 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 Fussfeger (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.

10.3 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 einen WAZA-ARI.
- Eine sichtbare Schlagwirkung ergibt einen WAZA-ARI.

10.4 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 einen IPPON.
- Gibt ein Karateka bekannt, dass er aufgrund einer erlaubten Technik kampfunfähig ist, so erhält sein Gegner einen IPPON.

11 Ermahnungen und Verwarnungen

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 zurückgebracht 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.

11.1 Grundsatz für die Vergabe von Verwarnungen

Für die Vergabe einer Verwarnung sind in jedem Falle mindestens drei Schiedsrichterstimmen nötig. Dies gilt auch, wenn mehrere Schiedsrichter ein MINAI signalisieren.

Wichtig: 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 (z.B. JOGAI) wird der Athlet ermahnt. Diese Ermahnung kann maximal zweimal in einer Runde für das gleiche Vergehen erteilt werden. Das dritte gleiche Vergehen soll mit einem CHUI geahndet werden. Danach muss das Vergehen mit einer Verwarnung sanktioniert werden.

Ein CHUI kann direkt durch den Hauptrichter ausgesprochen werden, dabei deutet er mit dem Zeigefinger 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 wir ein Athlet disqualifiziert, der z.B. wiederholt Anweisungen der Schiedsrichter nicht befolgt oder sich undiszipliniertes bzw. nicht Budo gerecht im Sinne von Kyokushinkai Karate verhält. Diese Disqualifikation gilt für das ganze Turnier. Der Athlet ist in allen weitern 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 2 Minuten Zeit zu erscheinen
- Nicht Budo gerechtes Verhalten

11.6 Disqualifikation durch die Verletzung des Gegners durch eine verbotene Aktion

Wird ein Karateka durch eine verbotene Aktion des Gegners so verletzt, dass der Kampf nicht weitergeführt werden kann, muss mindesten einer der folgenden Punkte durch den Turnierarzt bestätigt werden:
- Art und Lage der Verletzung
- Bestätigung, dass der Athlet aufgrund der Verletzung nicht 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 Kampfende
- Vergabe von einem vollen Punkt (IPPON)
- Vergabe von zwei halben Punkten (WAZA-ARI → A WASETE IPPON)
- Aufgabe (KIKKEN) von einem Athleten

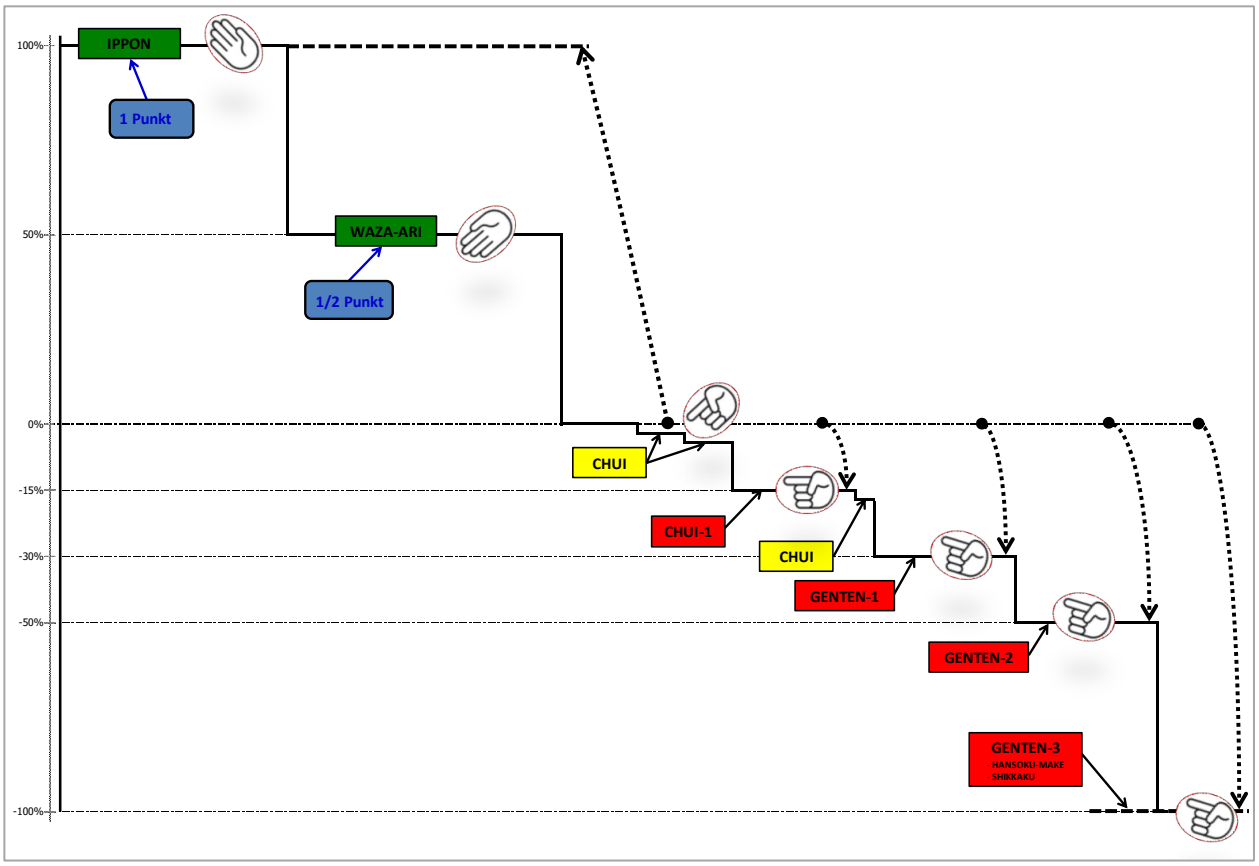
12.2 Entscheidung der Richter nach Ablauf der Kampfzeit (YUSEI-KACHI)

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

1. Wertung (WAZA-ARI)
2. Anzahl Verwarnungen
3. Härtere Technik (Wucht der Schläge)
4. Bessere Technik
5. Anzahl der geschlagenen Techniken
6. Kampfgeist

12.3 Entscheidungsmatrix für Wertungen und Verwarnungen

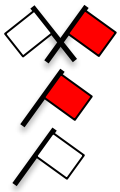
Abhängigkeiten von verschiedenen Wertungen und Verwarnungen.



Einfluss von verschiedenen Wertungen und Verwarnungen

SIRO	AKA	Resultat	Begründung
WAZA-ARI	MOTONAI	SHIRO muss gewinnen	WAZA-ARI überwiegt (+50%)
WAZA-ARI & GENTEN-1	MOTONAI	SHIRO muss gewinnen	WAZA-ARI überwiegt
WAZA-ARI & GENTEN-2	MOTONAI	SHIRO oder AKA oder HIKIWAKE	GENTEN-2 hebt den WAZA-ARI auf (50% - 50% = 0%)
GENTEN-2	MOTONAI	AKA muss gewinnen	GENTEN-NI (=-50%)
GENTEN-1	MOTONAI	SHIRO oder AKA oder HIKIWAKE	Alle Entscheidungen sind möglich
GENTEN-1	GENTEN-2	SHIRO oder AKA oder HIKIWAKE	Alle Entscheidungen sind möglich

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 *(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)*
				SHIRO gewinnt, AKA gewinnt oder HIKIWAKE *(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)*
				HIKIWAKE
				SHIRO gewinnt oder HIKIWAKE *(hängt von der Entscheidung des Hauptkampfrichters ab)*
				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 des Kampfs

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. Die Vergabe der Entscheidung der Eckenrichter erfolgt mit gesenktem Kopf und Blick nach unten.

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.
- 1/4 Final SHUTO
- 1/2 Final HIJI
- 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.
- Auch das leichte Berühren der Bretter bei den Probeschlägen ist verboten.
- 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 Zuschauern / Turniergästen
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 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 / GANMEN	Angriff mit der Hand oder dem Ellbogen zum Gesicht
TSUKAMI	Greifen / Halten des Gis
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 Zuschauern / Turniergästen
MAWATTE-REI	Die Kämpfer drehen sich um und sagen OSU
ICHINI-TSUITE / KAMAETE	Nehmt die Position ein
HAJIME	Beginnen mit dem zerschlagen der 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 der Zuschauer
HANTEI-ONEGAI-SHIMASU HANTEI und Pfiff	Der Hauptrichter bittet um die Entscheidung der Eckenrichter
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 Zuschauern / Turniergästen
SHUSHIN-NI-REI	Verbeugung zum Hauptrichter
OTAGAI-NI-REI	Die Kämpfer verbeugen sich gegeneinander

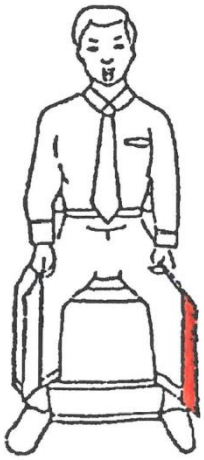
Nachdem sich die Kämpfer gegeneinander verbeugt haben, schütteln sie sich die Hände und verlassen das Feld wieder am selben Ort, wo sie die Kampffläche betreten haben.

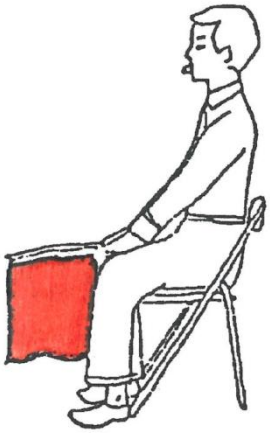
17 Weitere Ausdrücke

SHIAI	Kampf
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-KESS-O-SEN	Viertelfinal
JUN-KESS-O-SEN	Halbfinal
KESSHO-SEN	Final
SAN-I	dritter Platz
NI-I	zweiter Platz
ICHI-I	erster Platz
HATA	Schiedsrichterflagge
SHIAI-JO	Kampffläche
TAIJU	Gewicht

18 Signale und Gesten

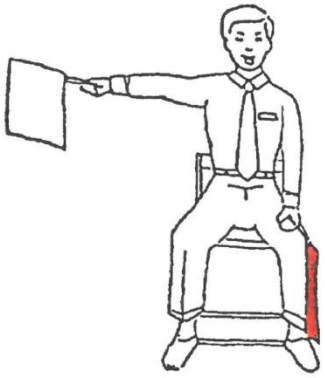
Wertungen, Verwarnungen und weitere Rückmeldungen werden durch die Eckenrichter und den Hauptkampfrichter folgendermassen angezeigt.





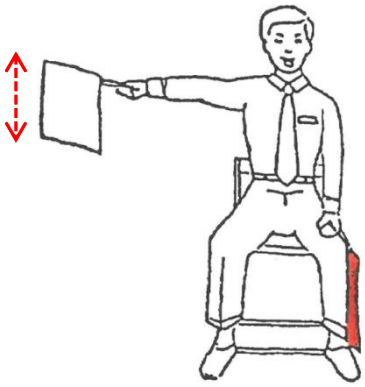
Korrekte Sitzposition des Eckenrichters	Aufrecht, mit beiden Füssen am Boden aufliegend, sitzend.

18.1 Signale der Eckenrichter

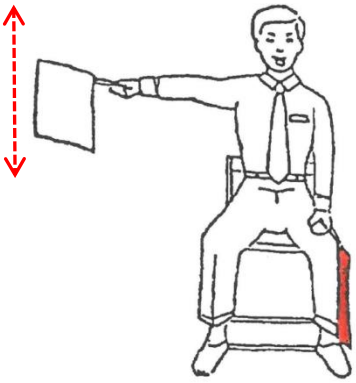


Signal	Aktion
WAZA-ARI	Die korrekte Flagge (Farbe) mit einer schnellen Bewegung von der Seite horizontal auf Schulterhöhe schwenken. Gleichzeitig erfolgt ein kurzer, lauter Pfiff.

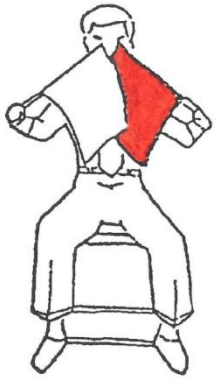
Signal	Aktion
IPPON	Die korrekte Flagge (Farbe) 45° mit einer schnellen Bewegung von der Startposition nach Oben anheben. Gleichzeitig erfolgt ein kurzer, lauter Pfiff.



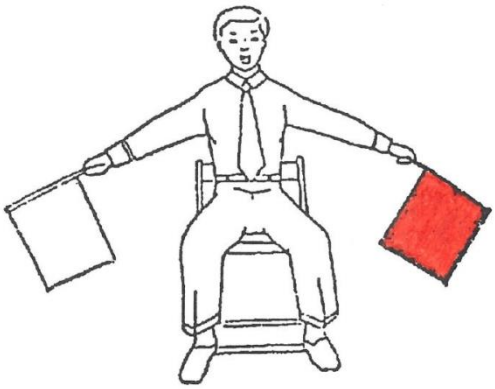
Signal	Aktion
CHUI	Ein kurzes, schnelles Schwenken der entsprechenden Flagge. Gleichzeitiges Pfeifen in mittlerer Lautstärke.

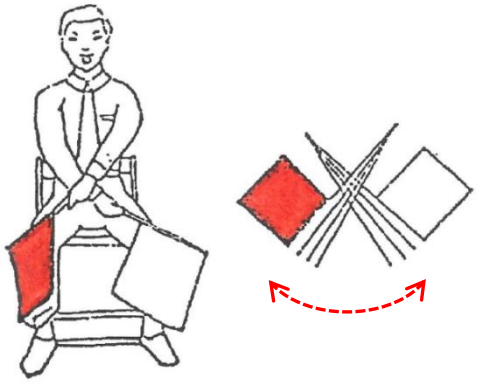


Signal	Aktion
CHUI-1, GENTEN1-3	Ein längeres, schnelles Schwenken der entsprechenden Flagge. Gleichzeitiges Pfeifen in lauter Lautstärke.



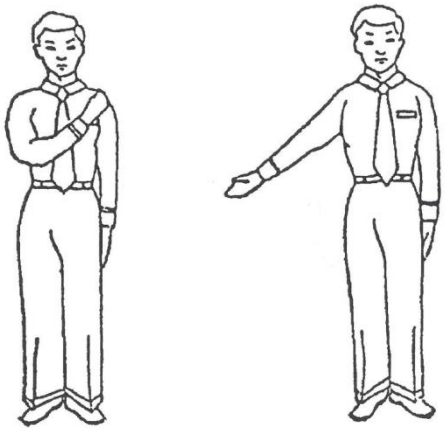
Signal	Aktion
MINAI	Die Flaggen vor dem Gesicht gekreuzt halten.



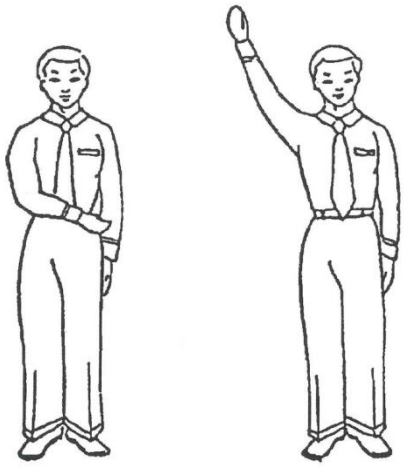


Signal	Aktion
TORIMASEN	Gekreuzte Flaggen nach unten öffnend schwenken.

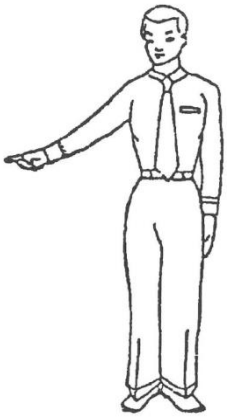
18.2 Gesten des Hauptkampfrichters



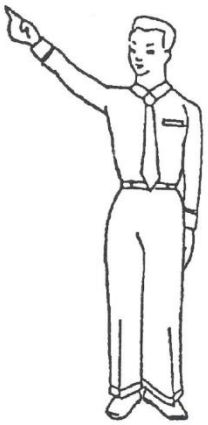
Signal	Aktion
WAZA-ARI	Der Arm bewegt sich von der Schulter 45° nach unten. Die Handfläche zeigt in der Endposition nach unten.



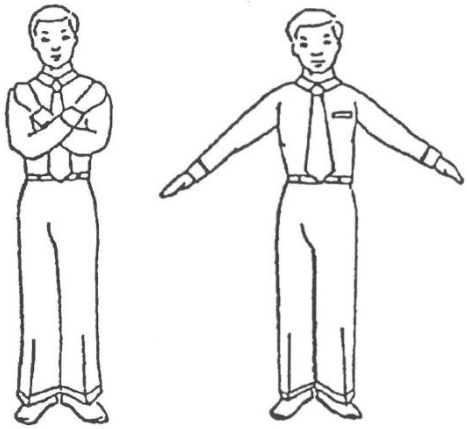
Signal	Aktion
IPPON	Der Arm bewegt sich von der Hüfte 45° nach oben. Die Handfläche zeigt in der Endposition nach vorne.



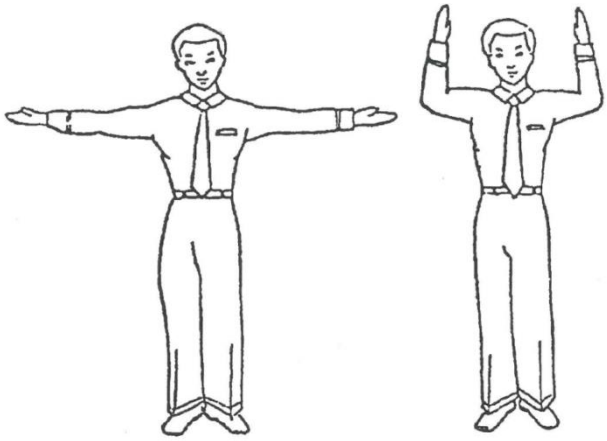
Signal	Aktion
CHUI	Zeigfinger zeigt zu den Füssen des fehlbaren Athleten.



Signal	Aktion
CHUI-1, GENTEN1-3	Der Zeigfinger zeigt - zum Bauch (CHUI-1) oder - Kopf (GENTEN1-3) des fehlbaren Athleten.



Signal	Aktion
TORIMASEN	Gekreuzte Arme nach unten öffnend schwenken. Die Handflächen zeigen in der Endposition nach unten.



Signal	Aktion
FUKUSHIN-SHUGO	Mit einer einladenden Bewegung, von vorne zu sich selber hin die Eckenrichter auffordern, sich in die Grundposition zu begeben.

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 Schweizermeisterschaften

Die Durchführung aller Kategorien Kyokushinkai (gemäss Punkt 4) wird von der IFK mit insgesamt CHF 2‘000.- 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.
- Drei weisse und drei rote Bändel (alternativ drei weisse und drei rote Gurte).
- Weisse und rotes Tape zur Markierung der Athleten.
- Fünf Stühle für die Schiedsrichter.
- Zwei 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

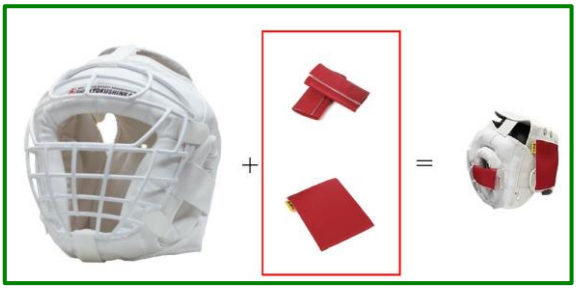
Material und Weiteres gemäss „Merkblatt medizinische Versorgung bei Karateturnieren IFK“.

21 Erlaubte bzw. nicht erlaubte Schutzausrüstung

Die genaue Zuordnung der individuellen Schutzausrüstung pro Kategorie ist in Punkt 3 beschrieben.

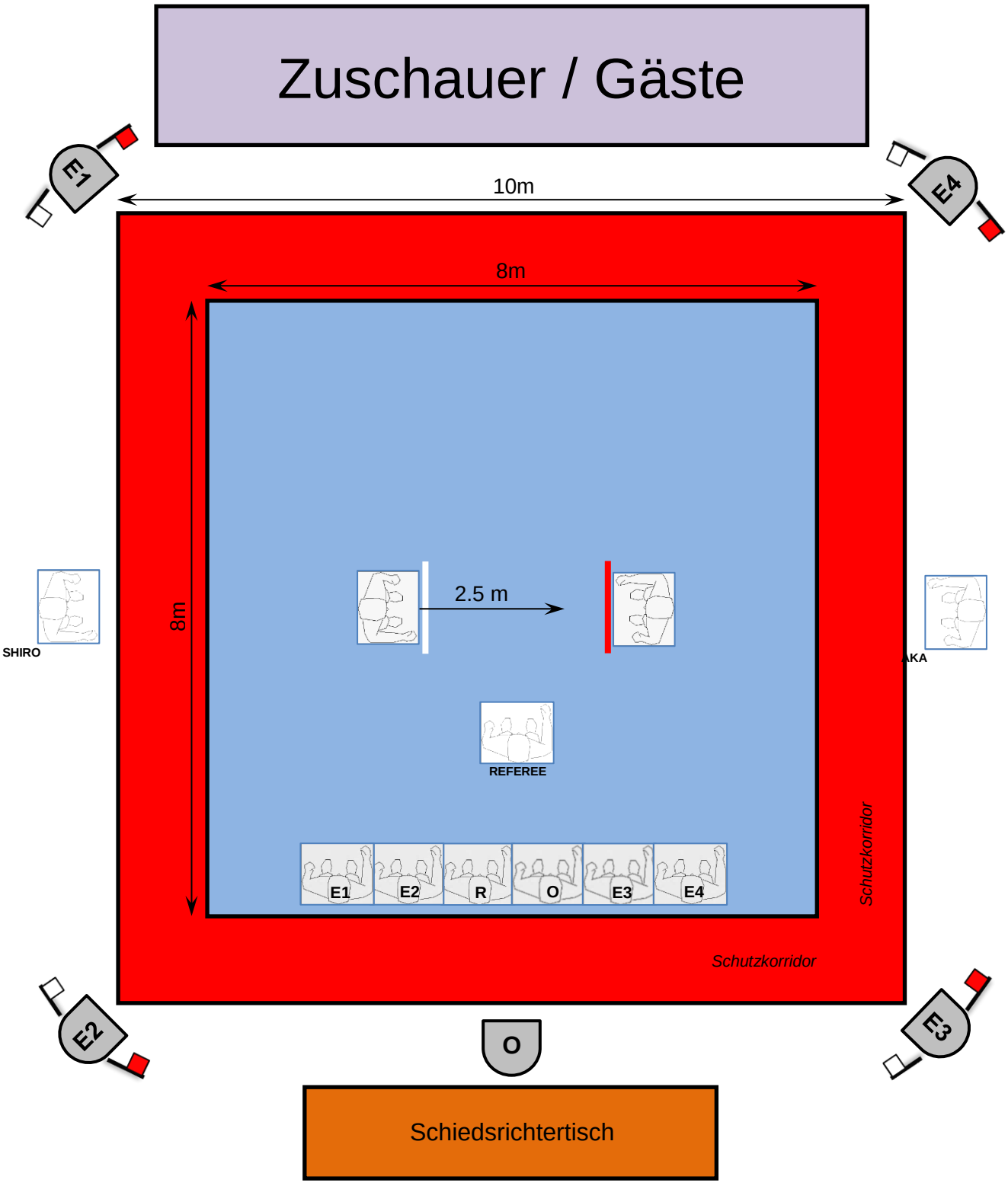
21.1 Junioren (bis 15 Jahre)

Es sind nur Helme mit einem Gesichtsschutz (Gitter oder Kunststoffvisier) erlaubt.
Es sind nur gepolsterte Stoff-Handschützer erlaubt.



21.2 Erwachsene (ab 16 Jahre)

22 Anordnung Wettkampffläche – Beilage 1



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

23 Übersicht der Anpassungen

Version	Datum	Anpassungen
V6.0	März 23	Anpassungen an den Punkten 1.3 / 3.1 / 4.0 / 5.2 / 6.2
V5.0	Juni 21	Anpassungen an den Punkten 3.1 / 9.2 / 11.2 / 21.2
V4.0	Sept.20	Anpassungen am Punkt 3.1 (Kyokushinkai 16+17 Jahre, Neu: Helm fakultativ)
V3.0	Dez.19	Anpassungen an den Punkten 3.1 / 3.2 / 5.1 / 5.2 / 6.4 / 9.2 / 12.2 / 21
V2.0	Dez.18	Anpassungen an den Punkten 3.2 / 10.1 / 11.1 / 12.3 / 19.2
V1.0	Jan.18	Neuerstellung