



Swiss-Shinkyokushin-Association
SSKA



Member of WKO+EKO

Country Representative / Branch Chief
Shihan

Peter Steinmann 5. Dan

Aawasserstrasse 10, CH- 6370 Oberdorf

Fon+Fax 0041/41/610 3253 Mobile: 0041/79/340`63`39

www.ikka.ch www.shinkyokushin.ch ikka@kfnmail.ch



**KAMPFREGELN FÜR
VOLLKONTAKT – KARATE
SHINKYOKUSHIN**

GRUNDSÄTZLICHES	2
ALLGEMEINE WERTUNGSKRITERIEN	3
KUMITE REGELN	4
TAMESHIWARI (BRUCH-) REGELN	7
STANDARDAKTIONEN DER SCHIEDSRICHTER	7
ANFORDERUNGEN	7
KUMITE	8
<i>Während des Kampfes</i>	8
<i>Ende des Kampfes</i>	10
TAMESHIWARI	11
BEWERTUNGSKRITERIEN	11
BEWERTUNGSKRITERIEN (DIAGRAMM)	11
BEWERTUNGSKRITERIEN (BESCHREIBUNG)	12
KUMITE-REGLEMENT: ANHANG.....	13
KUMITE – KAMPFZEITEN	13
KÖRPERSCHONER.....	13
KUMITE-REGLEMENT JUNIOREN.....	14

GRUNDSÄTZLICHES

DIESES REGLEMENT IST GRUNDLAGE FÜR ALLE OFFIZIELLEN KUMITE-TURNIERE DES SSKA

- Jeder teilnehmende Karateka muss ein sauberes, weisses Karategi, mit dem Stilzeichen tragen.
- Die Ärmel müssen bis über den Ellbogen reichen!
- Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
- Das Tragen von Schmuck etc. ist nicht erlaubt.
- Bei den Herren ist der Tiefschutz obligatorisch.
- Bei den Damen sind Brust- und Fuss-Ristschoner obligatorisch.
- Brustschutz Damen: Der Solar-Plexus muss frei sein.
- Der Tiefschutz für die Frauen ist erlaubt.
- Zahnschutz ist für alle erlaubt.
- Die SSKA oder der Veranstalter übernehmen keine Haftung für Verletzungen, die während dem Turnier entstehen. Der Karateka ist selbst für eine entsprechende Versicherung besorgt!

Elite: Es bestehen 7 Kategorien:

- Damen Leichtgewicht bis 55 kg
- Damen Mittelgewicht bis 65 kg
- Damen Open + 65 kg
- Herren Leichtgewicht bis 70 kg
- Herren Mittelgewicht bis 80 kg
- Herren Schwergewicht bis 90 kg
- Herren Super-Schwergewicht ab 90 kg
- Die Karatekas werden vor Beginn des Turniers gewogen.
- Toleranz für die Einteilung in Gewichtsklassen max. 500 g.
- Karatekas, die an einem Vollkontaktturnier der Kategorie Elite teilnehmen, müssen das achtzehnte Altersjahr überschritten haben.
- Grundsätzlich darf erst ab dem 4. Kyu gekämpft werden, über Ausnahmen entscheidet die Technische Kommission.
- An einem Vollkontakt-Karate-Wettkampf muss, zur Sicherheit der Kämpfer, des Veranstalters und des Verbandes, ein Arzt anwesend sein.
- Die Wettkampffläche für Vollkontakt-Karate-Wettkämpfe muss mit Matten ausgelegt sein (z.B. Kwon-Matten).
- Die Wettkampffläche beträgt 8x8 Meter und mindestens 1 Meter für die Sicherheit. Wird eine Bühne gebaut, muss eine fläche von mindestens 2 Meter für die Sicherheit gewährleistet sein. Die Bühne ist maximal 60 cm hoch.
- Für Schweizermeisterschaften und Swiss-Open Turniere Kumite muss eine Halle in der Grösse einer Dreifachturnhalle zur Verfügung stehen.

- 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.
- Der Organisator ist verpflichtet, eine entsprechende Haftpflichtversicherung zur Austragung eines Turnieres abzuschliessen.

RICHTER:

- Für jeden Kampf sind vier Eckenrichter, ein Hauptrichter (der die Kommandos gibt), ein Oberrichter und ein Turnierrichter (**Executive Committee Chairman**) anwesend.
- Die Eckenrichter und der Hauptrichter haben je eine Stimme.
- Der Oberrichter überwacht die Entscheidungen. Für die unmittelbare Kampfentscheidung hat er kein Stimmrecht. Der Oberrichter und die Offiziellen am Tisch notieren sich sämtliche Entscheidungen, die während des Kampfes getroffen werden.

ALLGEMEINE WERTUNGSKRITERIEN

1. Die fünf Schiedsrichter inklusive Hauptrichter bewerten den Wettkampf. Die finale Entscheidung liegt jedoch in der Verantwortung des Hauptrichters.
2. Da die Entscheidung auf einer Mehrheit beruhen soll, ist die Wertung im Falle eines "IPPON", "WAZA-ARI", "HANSOKU", "JOGAI", "HANTEI", usw. gültig, wenn mindestens drei der fünf Schiedsrichter diese unterstützen. Eine Entscheidung, die nicht auf dem Mehrheitsprinzip beruht, das heisst, wenn diese von weniger als drei oder gar nur von einem Schiedsrichter unterstützt wird, ist ungültig. Jedoch hat jeder der fünf Schiedsrichter das Recht, Einwände zu erheben und deren Diskussion zu beantragen. Hierbei können Bildaufnahmen herangezogen werden.
3. Das Wägen wird in Anwesenheit der Schiedsrichter an einer Stelle ausserhalb des Wettkampffeldes wenn immer nötig durchgeführt. Das Gewicht in diesem Moment ist das gültige für den Wettkämpfer falls eine Entscheidung getroffen werden muss, welche „auf Gewicht“ beruht. Die gültige Gewichtsdiﬀerenz in solch einem Fall ist 10 Kilogramm und höher (**nur für die WM**), wobei der leichtere Wettkämpfer der Gewinner ist.
4. Besteht eine Gewichtsdiﬀerenz von 7 Kilogramm und mehr zwischen den Angaben im Teilnahmeformular und dem effektiv gemessenen Gewicht am Wettkampf, wird der Teilnehmer disqualifiziert (**nur für die WM**).
5. Kann ein Wettkämpfer durch einen "YUKO WAZA (effektiver Angriff)", "HANSOKU WAZA (unfairer Angriff)" nicht fortfahren, kann der Turnier-Arzt in Absprache mit den fünf Schiedsrichtern oder mit dem Hauptrichter den Antrag auf Kampfabbruch stellen.
6. Bei "HANSOKU WAZA" verliert der Wettkämpfer, der den unfairen Angriff ausgeführt hat, die Runde. Der Gegner ist der Gewinner der Runde, kann jedoch in der nächsten Runde nicht fortfahren.
 - a) Bei "YUKO WAZA" verliert der Wettkämpfer falls, er eine ernsthafte Verletzung erleidet und nicht weiterkämpfen kann.

7. Die ersten vier Plätze werden durch Kampf („Cup-System“), entschieden, über die Plätze 5 – 8 entscheidet die Anzahl gebrochener Bretter beim “TAMESHIWARI”. Besteht keine Differenz hierin, so wird der leichtere Wettkämpfer den höheren Rang bekommen.
8. Dem Wettkampfzeitplan ist strikte zu folgen, ausser es besteht eine aussergewöhnliche Situation. Nach Absprache mit dem Hauptrichter kann der Executive Committee Chairman den Zeitplan ändern.

KUMITE REGELN

1. Zeit einer Runde:
 - a) Männer: siehe Seite 13
 - b) Frauen: siehe Seite 13
2. Gebrauch der Schoner: siehe Seite 13
3. Sieger wird derjenige Wettkämpfer, welcher einen vollen Punkt (IPPON) gemacht hat, derjenige, der durch Entscheidung gewonnen hat (inklusive `WAZA-ARI`- halber Punkt) oder derjenige, dessen Gegner eines unfairen Angriffs belastet oder disqualifiziert worden ist.
4. Die Wettkämpfer betreten das Kampffeld von gegenüberliegenden Seiten, haben zwei Farben - rot und weiss – und nehmen ihre Position in der Mitte des Kampffeldes in “FUDODACHI” ein.
Der Wettkämpfer für „AKA“ – Rot – steht auf der linken Seite (seine Antrittsnummer ist tiefer) und der Wettkämpfer für “SHIRO” – Weiss -- steht auf der rechten Seite (seine Antrittsnummer ist höher).
5. Die Runde beginnt mit dem Hauptrichter-Befehl “HAJIME” und endet mit dessen Befehl “YAME”.
6. Im Falle eines Unfalls während des Kampfes stoppt der Hauptrichter die Runde.
7. Gibt der Hauptrichter das Zeichen für „Zeit“, wird die Runde kurz gestoppt. Gibt er das Zeichen für „ZOKKOU“ (weiterfahren) wird die Runde wieder aufgenommen.

IPPON-GACHI (Voll-Punkt Sieg)

Die folgenden Fälle werden als IPPON-GACHI (Voll-Punkt Sieg) gewertet.

- a) Ein Stoss (TSUKI), Kick (KERI) und Ellbogen-Schlag (HIJI UCHI) oder irgendeine andere Technik, - ausgenommen unfaire Aktionen – , die den Gegner für mehr als drei Sekunden kampfunfähig macht.
- b) Wenn der Gegner den Willen zu kämpfen für mehr als drei Sekunden verliert.
- c) Wenn zwei WAZA-ARI (Halber Punkt) erreicht werden, welche in einem IPPON (Voll -Punkt) resultieren.

WAZA-ARI (halber Punkt)

Die folgenden Fälle werden als WAZA-ARI (halber Punkt) bewertet.

- a) Wenn ein Stoss (TSUKI), Kick (KERI), Ellbogenschlag (HIJI UCHI), usw., ausgenommen “Fouls”, den Gegner für weniger als drei Sekunden ausser Gefecht setzt, dieser aber wieder aufsteht und den Kampf erneut aufnimmt.
- b) Wenn der Gegner seinen Willen zu kämpfen verliert aber den Kampf innerhalb von drei Sekunden wieder aufnimmt.

- c) Wenn der Gegner sein Gleichgewicht verliert, aber nicht umfällt.

Kriterien für HANTEI (Entscheidung)

- a) Gibt es weder IPPON noch Disqualifikation, ist die Entscheidung von drei oder mehr der fünf Schiedsrichter (ein Hauptrichter, vier Eckenrichter) gültig.
- b) Hat einer der Wettkämpfer WAZA-ARI erreicht, hat WAZA-ARI die erste Priorität für die Entscheidung.
- c) Gibt es kein WAZA-ARI, hat die Höhe des „Schadens“ erste Priorität für die Entscheidung.
- d) Gibt es keinen „Schaden“, so ist die Menge von Techniken (Schläge, Kicks) inklusive YUKO-DA (Techniken, die Punkte geben, aber nicht genug für WAZA-ARI) massgebend für die Entscheidung.
- e) Ist die Zahl der Techniken, inklusive YUKO-DA, gleich, so geben die Schiedsrichter den Sieg dem aktiveren oder aggressiveren Wettkämpfer. (Dies betrifft die letzte Verlängerung, wobei ein Gewinner festgelegt werden muss.)
- f) Wenn einem der Wettkämpfer CHUI (Warnung) oder GENTEN (Strafe) gegeben wurde, folgen die Schiedsrichter den „Wertungskriterien“ (siehe Seite 11).

Verlängerung (ENCHO-SEN)

- a) Wenn drei oder mehr der fünf Schiedsrichter sich beim Befehl „HANTEI“ nicht entscheiden können, endet die Runde in einem Unentschieden und eine Verlängerung folgt.
- b) Gibt es keine Entscheidung nach einer Verlängerung, ist derjenige Sieger, der 3/ 5/10 oder mehr Kilogramm leichter ist.
- c) Besteht keine Gewichts Differenz, wird der Sieger anhand der Anzahl gebrochener Bretter im TAMESHIWARI festgelegt. (ausgenommen Frauen)
- d) Besteht weder eine Gewichts Differenz noch eine Differenz im TAMESHIWARI, gibt es eine zweite Verlängerung. Danach muss eine Entscheidung getroffen werden.

JOGAI (Schritt aus dem Kampffeld)

- a) Falls einer der Wettkämpfer mit beiden Füßen aus dem Kampffeld tritt, wird dies als JOGAI bewertet.
- b) „JOGAI“ wird durch den Befehl „YAME“ des Hauptrichters abgeschlossen.

HANSOKU (Fouls)

Die folgenden Aktionen gelten als HANSOKU (Fouls)

- a) Angriffe mit den Händen oder Ellbogen auf das Gesicht oder das Genick des Gegners. (Sogar eine leichte Berührung kann in HANSOKU enden.
- b) Angriffe auf Leiste und Unterleib.
- c) ZU-TSUKI (Kopfstoss).
- d) TSUKAMI (Ringeln). (Es ist verboten, den Dogi des Gegners zu halten oder sich an die Hände zu klammern.)

- e) KAKE (Klammern). (Klammern am Nacken, Festhalten des Kopfes, der Schultern usw. des Gegners.)
- f) OSHI (Stossen). (Stossen mit offenen Händen, geschlossenen Händen oder mit dem Körper ist nicht erlaubt. Dies wird als HANSOKU gewertet, auch wenn nur mit einer Hand gestossen wird.)
- g) Angriffe während Anlehns am Kopf oder Körper des Gegners.
- h) KAKAEKOMI (Umarmen und Halten). (Derjenige, der seine Arme zuerst um den anderen hält erhält ein Foul.)
- i) Angriffe von hinten. (Rücken, Hals, Wirbelsäule)
- j) Angriffe auf den Gegner, wenn er bereits am Boden ist.
- k) KAKENIGE. (Einen Angriff vortäuschen ,während man eigentlich vor dem Gegner wegrennt.)
- l) Kicks gegen das Knie und Werfen.
- m) Wegrennen, indem man wiederholt JOGAI begeht.
- n) Alle Aktionen, die von schlechter Haltung gegenüber dem Wettkampf zeugen.
- o) Alle anderen Aktionen, die die Schiedsrichter als Fouls betrachten.

MITOMEZU (Keine Zählung)

Wenn IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU nicht bestätigt werden, so folgt die Wertung MITOMEZU.

CHUI (Warnung) & GENTEN (Strafe)

- a) Ein Foul wird mit einer Warnung belegt: "CHUI ICHI".
- b) Wird eine Aktion als böswillig oder absichtlich erkannt oder entsteht eine Verletzung durch ein Foul, wird zuerst GENTEN ICHI (erste Strafe) gegeben.
- c) CHUI NI (zwei Warnungen) resultiert in GENTEN ICHI (erste Strafe), und GENTEN NI (zweite Strafe) resultiert in SHIKKAKU (Disqualifikation).

SHIKKAKU (Disqualifikation)

Die folgenden Fälle resultieren in SHIKKAKU (Disqualifikation);

- a) Nicht-Befolgen der Instruktionen des Schiedsrichters während einer Kampfrunde.
- b) Zu spätes Erscheinen oder Nichterscheinen für eine Runde.
- c) Sich für länger als eine Minute gegenseitig anschauen ohne in den Kampf zu treten. Dies wird als Fehlen des Willens zum Kampf gewertet und beide Wettkämpfer werden disqualifiziert.
- d) Alle Aktionen, die als pure Gewalt, ernsthafte absichtliche Fouls oder absichtliche, schlechte Haltung gegenüber dem Wettkampf eingestuft werden.
- e) Bei GENTEN-NI (zweite Strafe).
- f) Wenn die Anzahl der gebrochenen Bretter bei TAMESHIWARI 0 ist oder TAMESHIWARI absichtlich aufgegeben wird.
- g) Bei einer Gewichtsdiﬀerenz von 7 Kilogramm und mehr zwischen der Antrittsanmeldung und dem kontrollierten Gewicht am Wettkampf wird der Teilnehmer disqualifiziert. (nur für die WM)

Aufgabe des Wettkampfs

Jeder, der ohne guten Grund einer Runde fernbleibt, wird mit einer Busse von 150,000 Japanischen Yen belegt (**nur für die WM**). Die folgenden Umstände gelten als Ausnahmen:

- a) Wenn der Turnier-Arzt nach seiner medizinischen Untersuchung entscheidet, dass der Wettkämpfer die Runde nicht fortsetzen kann/darf.
- b) Tritt unmittelbar vor oder während einer Runde ein unvorhersehbares unglückliches Ereignis ein, welches eine Person betrifft, die dem Teilnehmer nahe steht (z.B. Familienmitglieder), so wird diesem in Absprache zwischen dem Hauptrichter und dem **Executive Committee Chairman** die Erlaubnis erteilt, den Wettkampf aufzugeben.

TAMESHIWARI (BRUCH-) REGELN

1. Das zu verwendende Material beim Bruchtest sind Bretter aus Tannenholz, 33 Zentimeter lang, 21 Zentimeter breit und 2.4 Zentimeter dick. Die Schiedsrichter müssen kontrollieren, ob das Material den von der World Karate Organisation gesetzten Standards entspricht.
2. Jeder Wettkämpfer muss vier Techniken benutzen: SEIKEN, SOKUTO, SHUTO und ENPI (in dieser Reihenfolge). Die Anzahl gebrochener Bretter ist die Basis, auf der eine „Entscheidung durch TAMESHIWARI“ getroffen wird.
3. Die Bretter müssen auf zwei stabilen Blöcken an einer für den Test festgelegten Stelle platziert werden.
4. Jeder Wettkämpfer muss minimal zwei Bretter brechen, darf aber so viele zu brechen versuchen, wie er will.
5. Das Tuch auf dem obersten Brett muss vom Schiedsrichter kontrolliert werden und von Assistenten dort platziert werden.
6. Die Wettkämpfer dürfen die Bretter weder bewegen noch berühren. Sie dürfen jedoch die Distanz messen.
7. Das Brechen ist nur gültig, wenn die Bretter beim ersten Versuch komplett in zwei Stücke fallen. Halb gebrochene Bretter gelten als Fehlversuch (SHIPPAI).
8. Bei SHIPPAI steht dem Wettkämpfer ein zweiter Versuch zu, aber die Anzahl der Bretter ist auf zwei limitiert.
9. Ist der zweite Versuch ebenso ein Misserfolg, so ist das Resultat 0.
10. Der TAMESHIWARI Test wird entsprechend der Instruktionen des Schiedsrichters durchgeführt. Die Zeitlimite zum Brechen beträgt zwei Minuten. Verlängerung gilt als SHIPPAI.

STANDARDAKTIONEN DER SCHIEDSRICHTER

ANFORDERUNGEN

1. Der wichtigste Punkt für die Schiedsrichter ist immer der Respekt für die Gesundheit der Wettkämpfer; sie hat die höchste Priorität während einer Runde. Bei einem Unfall soll der Schiedsrichter in der Lage

sein, Ruhe zu bewahren, so dass schnelle und angemessene Reaktionen eingeleitet werden können.

2. Die Schiedsrichter dürfen nicht parteiisch sein; sie müssen fähig sein, fair zu bewerten.
3. Die Schiedsrichter müssen klare Zeichen geben und Aktionen einleiten können.

KUMITE

ERÖFFNUNG DES KAMPFES/EINER RUNDE

1. Beide Wettkämpfer werden vom Turnier Assistenten zum Wettkampf gerufen.
2. Der Hauptrichter steht in der Mitte zwischen beiden Wettkämpfern und gibt die Befehle “SHOMEN NI REI”, “SHUSHIN NI REI”, “OTAGAI NI REI”, und dann beginnt der Kampf nach den Befehlen “KAMAETE” und “HAJIME.”

WÄHREND DES KAMPFES

1. Die Eckrichter zeigen IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU und JOGAI, indem sie pfeifen und die Wertungen mit Flaggen anzeigen. Der Hauptrichter gibt den Befehl „YAME“, instruiert beide Wettkämpfer, in ihre Anfangsposition zurückzugehen und zeigt die Wertung verbal sowie körperlich.
2. Die Signale der Eckrichter und die Wertungen des Hauptrichters sind:

a) IPPON

Eckrichter – hebt die Flagge in der dem Wettkämpfer mit dem erreichten IPPON entsprechenden Farbe diagonal hoch und pfeift gleichzeitig einmal lang und laut.

Hauptrichter – stoppt den Kampf mit dem Befehl “YAME”, stellt die Farbe der gehobenen Flaggen fest und zählt diese, zählt seine Wertung mit, gibt die Technik bekannt, welche zum IPPON geführt hat, hebt seinen Arm auf der Gewinnerseite und sagt: „IPPON“.

b) WAZA-ARI

Eckrichter – heben die Flagge für den Wettkämpfer, der WAZA-ARI erhält, horizontal und pfeifen einmal laut.

Hauptrichter – stoppt den Kampf mit „YAME“, stellt die Farbe der Flaggen fest, zählt diese und seine eigene Wertung, deklariert die Technik, welche zu WAZA-ARI geführt hat, hebt seinen Arm horizontal auf der Gewinnerseite und sagt: „WAZA-ARI“.

c) Von WAZA-ARI zu IPPON

Steht ein Wettkämpfer nicht innerhalb von drei Sekunden wieder auf oder gewinnt er seinen Willen zu kämpfen nicht zurück:

Eckrichter – wechseln die Position der Flaggen von WAZA-ARI zu IPPON und pfeifen gleichzeitig einmal lang und laut.

Hauptrichter – deklariert “IPPON”, wenn die Mehrheit der Schiedsrichter, er selbst eingeschlossen,

diese Wertung abgibt. Geben weniger als drei Schiedsrichter IPPON, bleibt es bei WAZA-ARI.

d) HANSOKU

Eckrichter – wedeln mit der Flagge in der Farbe, die dem Wettkämpfer entspricht, der ein Foul begangen hat, diagonal nach unten und pfeifen gleichzeitig kurz.

Hauptrichter – gibt es ein „CHUI“, stoppt er den Kampf mit „YAME“, stellt die Farbe der Flaggen fest, zählt diese und sein eigenes Urteil, deklariert die Aktionen, die zum HANSOKU geführt haben, zeigt mit dem Zeigefinger auf den Wettkämpfer, der den CHUI bekommt und sagt: „CHUI ICHI“. Dasselbe gilt im Falle eines GENTEN ICHI.

(Im Falle eines direkten GENTEN ICHI oder SHIKKAKU muss sich der Eckrichter zuerst mit dem Hauptrichter absprechen.)

e) TSUKAMI-AI, KAKAEKOMI

Eckrichter – wedeln mit beiden Flaggen diagonal nach unten und pfeifen gleichzeitig mehrere Male kurz.

Hauptrichter – stoppt den Kampf mit „YAME“, trennt die Wettkämpfer und startet den Kampf erneut mit dem Befehl „ZOKKOU“. Abhängig von der Weise des „Festhaltens“ wird beiden Wettkämpfern CHUI ICHI gegeben.

f) JOGAI

Eckrichter – klopfen mit der Flagge mehrmals auf den Boden, auf der Seite des Wettkämpfers, der den JOGAI bekommt und pfeifen mehrmals kurz.

Hauptrichter – gibt sofort den Befehl „YAME“ und ruft „JOGAI“, dann bringt er die Wettkämpfer zurück in die Mitte des Kampffeldes und startet den Kampf erneut mit „ZOKKOU“.

g) FUMEI (unklar)

Eckrichter – kreuzen die zwei Flaggen vor dem Gesicht, pfeifen kurz.

Hauptrichter – lässt den Kampf weiterlaufen.

h) MITOMEZU

Eckrichter – kreuzen die zwei Flaggen und bewegen sie nach vorn und hinten, gleichzeitig lautes, langes Pfeifen.

Hauptrichter – Der Situation entsprechend kann er MITOMEZU deklarieren.

i) HANTEI-GACHI

Eckrichter – hebt die Flagge mit der Farbe, die dem Gewinner entspricht, diagonal nach oben und pfeift gleichzeitig einmal lang und laut.

Hauptrichter – fordert die Eckrichter auf, ihre Entscheidung zu treffen, indem er sagt: „HANTEI O TORIMASU“ (Treffst eure Entscheidung) und „HANTEI“ (Entscheid), zählt alle Flaggen und sein eigenes Urteil, hebt seinen Arm diagonal nach oben und gibt das Resultat bekannt..

j) HIKI-WAKE

Eckrichter – kreuzt die Flaggen vor den Knien, pfeift gleichzeitig einmal lang und laut.

Hauptrichter – zählt die Anzahl der Flaggen, die HIKI-WAKE anzeigen und kreuzt seine Arme diagonal nach unten, deklariert „HIKI-WAKE“.

k) SHIKKAKU

Eckrichter – Besonders bei sehr schweren Fouls soll er den Hauptrichter durch mehrmaliges kurzes Pfeifen aufmerksam machen.

Hauptrichter – hebt seinen Arm diagonal hoch auf der Seite des Wettkämpfers, der disqualifiziert wird, zeigt mit seinem Finger in die Richtung ausserhalb des Kampffeldes und deklariert „SHIKKAKU“.

3. Kommt der Dogi eines der Wettkämpfer in Unordnung, kann der Hauptrichter den Kampf stoppen und die Wettkämpfer in ihre Anfangsposition zurückbringen, wo er selbst oder der Wettkämpfer den Dogi wieder in Ordnung bringt.

ENDE DES KAMPFES

1. Bei Ippon oder SHIKKAKU:

Der Hauptrichter stoppt den Kampf, weist die Wettkämpfer an, nach vorne zu sehen und deklariert IPPON oder SHIKKAKU; er gibt die Befehle “SHOMEN NI REI”, “SHUSHIN NI REI” und “OTAGAI NI REI”. Dann instruiert er die Wettkämpfer, das Kampffeld zu verlassen.

2. Bei keinem IPPON oder SHIKKAKU:

Der Eckrichter pfeift einmal lange und laut beim Signal für das Ende des Kampfes.

Der Hauptrichter gibt den Befehl „YAME“ und stoppt den Kampf sofort, bringt die Wettkämpfer in ihre Anfangsposition zurück und fordert die Eckrichter auf, ihre Entscheidung bekannt zu geben, indem er sagt: “HANTEI O TORIMASU” und „HANTEI“.

Eckrichter – Bei der Frage nach “HANTEI” erhebt er die Flagge diagonal in die Höhe auf der Seite des Gewinners und pfeift gleichzeitig nur einmal stark. Ist der Kampf unentschieden, kreuzt er die beiden Flaggen vor seinen Knien und pfeift einmal kurz.

Hauptrichter – Er zählt die erhobenen Flaggen inklusive sein eigenes Urteil, hebt seinen Arm diagonal hoch, deklariert den Gewinner, falls die Anzahl der Flaggen einer Farbe eine Mehrheit ergibt.

→ Beispiel (1): “AKA (rot) ICHI (1), NI (2), SAN (3), SHI (4) , GO (5)“ „AKA“

→ Beispiel (2): “HIKIWAKE (unentschieden) ICHI, NI, AKA ICHI, NI , SAN“ „AKA“

Bei Unentschieden zählt der Hauptrichter die Anzahl der vergebenen Unentschieden, kreuzt seine Arme diagonal nach unten und sagt „HIKIWAKE“. Dann fährt er mit einer Verlängerung, einer Entscheidung durch „die Waage“ oder mit TAMESHIWARI fort.

→ Beispiel: „AKA ICHI“, „HIKIWAKE ICHI“, NI, SAN, SHI“ „HIKIWAKE“

3. Der Hauptrichter gibt am Ende des Kampfes die Befehle:

„SHOMEN NI REI“, „SHUSHIN NI REI“, „OTAGAI NI REI“

und weist die Wettkämpfer an, das Kampffeld zu verlassen.

TAMESHIWARI

1. Fünf Schiedsrichter inklusive Hauptrichter sind vorhanden.
2. Der Hauptrichter bestätigt, dass alle Wettkämpfer ihre Positionen eingenommen haben und befiehlt ihnen, sich nach vorne und nach hinten zu verbeugen.
3. Der Hauptrichter gibt den Befehl „KAMAETE“ und „HAJIME“; der Bruchtest beginnt.
4. Ist der Test abgeschlossen, instruieren die Schiedsrichter diejenigen, die erfolgreich sind (KANSUI), sich zu setzen und diejenigen, die Fehlversuche haben (SHIPPAI), stehen zu bleiben um auf die Ansage der Resultate der Wettkämpfer zu warten.

Eckrichter – Bei einem Erfolg zeigt er die Anzahl der gebrochenen Bretter mit den Fingern an. Bei Fehlversuch kreuzt er die Arme.

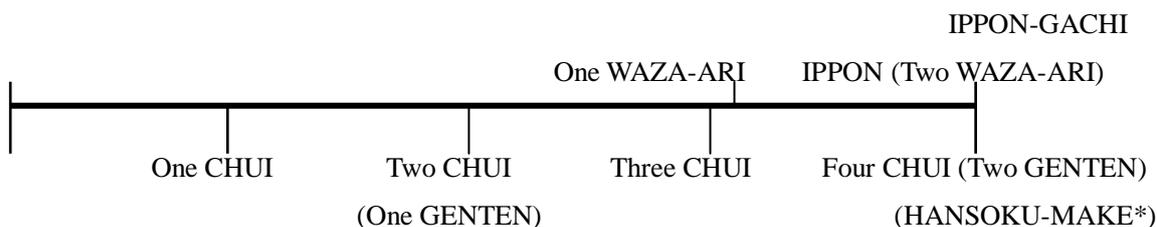
Hauptrichter – Er schaut auf das Zeichen des Eckrichters und deklariert die Eintrittsnummer des erfolgreichen Wettkämpfers und die Nummer der gebrochenen Bretter. Bei SHIPPAI deklariert er die Eintrittsnummer der erfolglosen Wettkämpfer zuerst und sagt erst dann „SHIPPAI“. Nach dem zweiten Versuch deklariert er „Eintrittsnummer + KANSUI“ und „Eintrittsnummer + SHIPPAI“, oder „ZENIN (alle) KANSUI (erfolgreich)“.

5. Nach dem TAMESHIWARI instruiert der Hauptrichter die Wettkämpfer aufzustehen, sich nach vorne und hinten zu verbeugen und weist sie an, wegzutreten.

BEWERTUNGSKRITERIEN

Die folgende Grafik stellt eine Beschreibung der Beziehung zwischen CHUI (Warnung) und WAZA-ARI, (halber Punkt) dar. Sie zeigt welche der beiden Wertungen in verschiedenen Situationen entscheidend ist:

1. Bewertungskriterien (Diagramm)



* Disqualifikation durch ein Foul

Zeichenerklärung:

0	bedeutet	keine Wertung
>	bedeutet	besser
=	bedeutet	unentschieden, gleichwertig
<	bedeutet	schlechter

2. Bewertungskriterien (Beschreibung)

① WAZA-ARI and IPPON

0 < One WAZA-ARI < IPPON (Two WAZA-ARI)

② Weder CHUI noch WAZA-ARI

- Schäden (Treffer) haben die erste Priorität bei der Bewertung.
- Falls keine Schäden bei beiden Wettkämpfern festzustellen sind, haben die Anzahl Schläge und Kicks Priorität für die Bewertung.
- Gibt es darin keinen Unterschied, gewinnt der Wettkämpfer, der den grösseren Kampfgeist zeigt.

③ Hat einer der Wettkämpfer **einen CHUI mehr** als der andere, beeinflusst dies die Entscheidung nicht gross. Die Entscheidung soll hauptsächlich vom Inhalt des Kampfes abhängen. Bei einer letzten Verlängerung, wenn kein Unterschied zwischen den Wettkämpfern ausgemacht werden kann, wird allerdings derjenige mit einem CHUI den Kampf verlieren.

0 < One CHUI < Two CHUI < Three CHUI > Four CHUI
 = One CHUI = Two CHUI = Three CHUI > Four CHUI
 > (One GENTEN) > (Two GENTEN)

④ Bei einer **Differenz von zwei CHUI** verliert prinzipiell derjenige mit zwei CHUI mehr. Ist er jedoch seinem Gegner klar überlegen, so kann es ein Unentschieden geben.

0 \cong Two CHUI (One GENTEN)
 One CHUI \cong Three CHUI (One GENTEN+ One CHUI)

⑤ Bei einer **Differenz von drei CHUI** verliert derjenige mit drei CHUI mehr, egal wie überlegen er seinem Gegner ist.

0 > Three CHUI (One GENTEN+ One CHUI)

⑥ Hat ein Kämpfer WAZA-ARI und CHUI, so ist WAZA-ARI im Allgemeinen gewichtiger und der Wettkämpfer gewinnt. Abhängig von der Zahl der CHUI (und/oder GENTEN) und deren Inhalt sind aber auch folgende Bewertungen möglich:

- 0 < WAZA-ARI + One CHUI
- 0 < WAZA-ARI + Two CHUI (One GENTEN)
- 0 \cong WAZA-ARI + Three CHUI (One GENTEN + One CHUI)

Prinzipiell ist derjenige der Gewinner, der einen WAZA-ARI und drei CHUI hat, aber wenn sein Gegner sehr klar führt, kann ein Unentschieden vergeben werden..

- 0 > WAZA-ARI + Four CHUI (Two GENTEN)

Auch wenn einer einen WAZA-ARI hat, disqualifizieren ihn zwei GENTEN.

KUMITE-REGLEMENT: ANHANG

KUMITE – KAMPFZEITEN

【Männer ab 18 Jahren】

	Erste Runde	Erste Verlängerung	Waage	Tameshiwari	Letzte Verlängerung
Int. Turniere und SM	3 Minuten	2 Minuten	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt (Gewichtsdifferenz 5/10 Kilogramm).	gleich viele Bretter	2 Minuten
	3 Minuten	2 Minuten	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt (Gewichtsdifferenz 5/10 Kilogramm).	mehr gebrochene Bretter	

【Frauen ab 18 Jahren】

	Erste Runde	Erste Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
Int. Turniere und SM	3 Minuten	2 Minuten	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt (Gewichtsdifferenz 3/5/Kilogramm).	2 Minuten

KÖRPERSCHONER:

【Männer ab 18 Jahren】

Mundschutz	Unterleibschutz	Taping
erlaubt	obligatorisch	* nicht erlaubt

【Frauen ab 18 Jahren】

Mundschutz	Brustschutz (Solarplexus muss frei sein)	Unterleibschutz	Fuss-Ristschutz	Taping
erlaubt	obligatorisch	erlaubt	obligatorisch	* nicht erlaubt

- * Tape und Bandagen sind verboten, ausser der Turnier-Arzt gibt sein schriftliches OK.
Männer und Frauen dürfen unter den Dogi-Hosen nichts anderes tragen ausser die oben erwähnten Schonere und Unterwäsche.

KUMITE-REGLEMENT JUNIOREN

- Mindest-Teilnehmerzahl pro Kategorie: zwei
- Teilnahme ab 8. Kyu und nach oben keine Gradbegrenzung,
- 16/17/18 Jahre alt (Jahrgang)

Kategorie Herren Einzel, Gewichtsklassen: -55,-60,-65,-70,-75, +75

Kumite – Kampfzeiten

	Erste Runde	Erste Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
Int. Turniere und SM	2 Minuten	2 Minuten	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt (Gewichtsdifferenz 2 Kilogramm).	2 Minuten

Körperschoner:

Mundschutz	Handschutz (weiche Stoffschoner)	Unterleibschutz	Fuss-Ristschutz	Taping
erlaubt	obligatorisch	obligatorisch	obligatorisch	* nicht erlaubt

Kategorie Damen Einzel, Gewichtsklassen: -50,-55,-60, + 60

Kumite – Kampfzeiten

	Erste Runde	Erste Verlängerung	Waage	Letzte Verlängerung
Int. Turniere und SM	2 Minuten	2 Minuten	Der leichtere Wettkämpfer gewinnt (Gewichtsdifferenz 2 Kilogramm).	2 Minuten

Körperschoner:

Mundschutz	Brustschutz (Solarplexus muss frei sein)	Handschutz (weiche Stoffschoner)	Fuss-Ristschutz	Taping
erlaubt	obligatorisch	obligatorisch	obligatorisch	* nicht erlaubt

Weiteres:

Im Weiteren gelten die Kampfregeln für Shinkyokushinkai-Karate

(z.B. Wettkämpferlaubnis für Minderjährige, Arztzeugnis).

Besonderes: Die Durchführung dieser Kategorien ist obligatorisch.

Pokale: Die drei Erstplatzierten erhalten einen Pokal.