

10. Generell

- Nach jedem Durchgang werden die Punktelisten vom jeweiligen Assistenten, sowie vom Kampfrichter oder ranghöchsten Punktrichter unterschrieben
- Bei Beschwerden werden die Teilnehmer darauf hingewiesen, dass die Entscheidungen der Punktrichter unumstösslich sind. Wiederholtes Beschweren hat eine Disqualifikation zur Folge.
- Die Punkt- und Kampfrichter präsentieren Kushido nach Aussen. Von ihnen wird, korrekte Kleidung (dunkelblaue Hose mit weissem Hemd), gute Körperhaltung, Entschiedenheit und Effizienz in ihren Entscheiden, und allzeit gute Aufmerksamkeit erwartet.
- Bei Situationen die in diesen Regeln nicht berücksichtigt sind, entscheiden die Punkt- und Kampfrichter jeweils spontan mit Mehrheitsentscheid

11. Material (für 2 Ringe)

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| - Punktetafeln 8 Stk. | - Medaillen und Diplome |
| - Flaggen 6 Set | - Programm Alle und Refs |
| - 2 Stoppuhren | - Punktelisten |
| - 2 Gong | - Regeln |
| - 2 Pfeifen | - Poster Ring Nr. 1 + 2 |
| - 4 rote Gurte | - Menue für Beizli |
| - Klebeband 30m pro Ring | - „Chläbli“ für Posters |
| - Doppelmeter | - Musik für Pausen |
| - Schreibzeug | - 2 Taschenrechner |
| - Verbands Material | |

Semi-free style

1. Bewertungskriterien

- | | | |
|-------------|------------|---------------------------------------|
| - Distanz | 2.0 | (Vor Angriff / beim Gegenschlag) |
| - Technik | 2.0 | (Stände, Hüfte, Arme und Beine) |
| - Kamae | 2.0 | (Ausdruck des freien Bewegens) |
| - Winkel | 1.0 | (Zentrum Verteidiger zum Angreifer) |
| - Timing | 1.0 | (Zur richtigen Zeit ausweichen) |
| - Variation | 1.0 | (Stände, Blocks, Gegenschläge) |
| - Kontrolle | - | |
| - Kiai | <u>1.0</u> | |
| | 10.0 | |

Wettkampf-Regeln für Randori-Kumite

(Jan. 2004)

1. Kampffläche

- Die Grösse der Kampffläche beträgt 8 x 8m (6x6)
- Zwei parallele 1m lange Linien in der Mitte, mit 1.5m Abstand vom Rand der Kampffläche, dienen als Startlinien der Kämpfer rechts vom Kontrolltisch ist Rot (markieren)
- Eine dritte Linie gegenüber dem Kontrolltisch, mit den gleichen Massen, dient als Ausgangslinie für den Kampfrichter

2. Kampfdauer

- 1.30 Min. normale Dauer, mind. 1.00 Min. / max. 2.30 Min

3. Kampf- und Punktrichter

- Kampfrichter kontrolliert den Kampf
- Die Punktrichter bewerten den Kampf

4. Bewertung

- a) Punkte System, beide Teilnehmer erhalten einzeln, von 2 oder 4 Punktrichter eine Punktzahl von 0 bis 10. Bei 2 Punktrichter gilt der Durchschnitt. Bei 4 Punktrichter gilt der Durchschnitt, nachdem zuerst die Höchst- und Tiefstnote gestrichen wurden.
- b) K.O. System, der Gewinner kommt in die nächste Runde. 3 Punktrichter mit Mehrheitsentscheid

5. Bewertungskriterien

- | | |
|------------------------------|------------|
| - Wirksame Techniken | 3.0 |
| - Technische Vielfalt | 2.0 |
| - gute Kontrolle | - |
| - Kampfgeist und Einstellung | 2.0 |
| - Strategie und Taktik | 2.0 |
| - Gesamteindruck | <u>1.0</u> |
| | 10.0 |

6. Verbotenes

- Absichtliche Techniken die Verletzungen hervorrufen könnten.
- Unkontrollierte Techniken
- Angriffe gegen die Augen und Geschlechtsorgane
- Unnötiger Gewichteinsatz mit Körper
- Gefährliche Würfe
- Wiederholtes Verlassen der Kampffläche
- Alles das als Verletzung der Kushido Etikette angesehen wird.

7. Fouls

- Bei Vorkommnissen genannt in Punkt 6, kann der Kampfrichter ein Foul aussprechen
- Der Kampfrichter kann auch ein Foul aussprechen, wenn noch nichts Verbotenes geschah, aber seiner Meinung nach kurz bevorsteht
- Bei einem Foul müssen die Punktrichter dem Schuldigen 1 Punkt abziehen
- Bei einem zweiten Foul wird der Schuldige disqualifiziert
- Der Kampfrichter kann auch eine Partei disqualifizieren, wenn er glaubt die Weiterführung des Kampfes sei gefährlich
- Nach Möglichkeit benoten die Punktrichter den Verbleibenden
Ist dies nicht möglich wird ein späterer neuer Kampf organisiert
- Die Punktrichter zusammen mit dem Kampfrichter entscheiden mit der Mehrheit, ob der Schuldige für den ganzen Tag oder nur für diesen Kampf disqualifiziert wird.
- Auf jeden Fall gibt es keine Punktzahl für den Disqualifizierten

8. Verletzungen

- Falls nach der medizinischen Unterstützung der Kampf nicht weitergeführt werden kann, muss der Kampfrichter entscheiden welche Partei die Schuld zu tragen hat.
- Dem Schuldigen wird:
 - a) ein Foul ausgesprochen, beide Parteien werden benotet, beim KO System gewinnt der Unschuldige
 - b) eine Disqualifikation ausgesprochen, die unschuldige Partei wird benotet oder gewinnt
- Sind Beide zu gleichen Teilen schuldig oder unschuldig, erklärt der Kampfrichter ein Unentschieden, keine Punkte.

9. Regeln und Kommandos für den Kampfrichter

- Der Kampfrichter allein leitet den Kampf nach diesen Regeln
- Vor dem Kampf fordert er die Teilnehmer mit dem Kommando **REI** auf, sich zueinander zu verbeugen. Danach beordert er sie mit ausgestreckten Armen auf ihre Ausgangslinien, während er selbst auch zu seiner Linie geht
- Er startet den Kampf mit dem Kommando **HAJIME**
- Er soll den Kampf mit dem Kommando **YAME** stoppen wenn:
 - a) die Zeitlimite erreicht ist
 - b) eine effektive Technik ausgeführt wurde
 - c) zulange keine effektiven Techniken ausgeführt werden
 - d) nach einem Wurf der Fluss ins stocken gerät oder eine effektive Technik ausgeführt wurde
 - e) die Kampffläche übertreten wird
 - f) eine Partei verletzt wird
 - g) wenn er ein Foul aussprechen will
 - h) wenn er in Zweifel die Punktrichter um Rat fragen will
 - i) wann immer er es für angebracht hält
- Bei jedem Stopp soll wenn immer möglich die Ausgangsposition eingenommen werden. Dann werden die nötigen Handlungen vollbracht und der Kampf wird mit dem Kommando **HAJIME** neu gestartet.
- Bei einem Foul, soll der Kampfrichter in Ausgangsposition mit dem Zeigefinger auf den Schuldigen zeigen und das Foul mit den Worten **CHUI** aussprechen
- Bei einer Disqualifikation, soll der Kampfrichter in Ausgangsposition mit dem Zeigefinger auf den Schuldigen zeigen, den Finger heben und **HANSOKU** aussprechen
- Bei Verletzungen soll der Kampfrichter einen Augenschein nehmen, falls notwendig die Zeit stoppen und medizinische Hilfe anfordern.
- Bei Kampfbende fordert er die Punktrichter mit dem Kommando Punkt System) **BEWERTUNG für ROT / WEISS - JETZT** auf, gleichzeitig ihre Punktwertung emporzuheben
Er zeigt mit ausgestrecktem Arm auf denjenigen (Die Punktzahl wird vom Punktetisch ausgerufen)
Das gleiche Ritual nochmals für die zweite Partei
KO System) **BEWERTUNG - JETZT** auf, gleichzeitig in Richtung Sieger zu zeigen
Er erklärt den Sieger indem er mit ausgestrecktem, erhöhtem Arm in seine Richtung zeigt
- Abschliessend beordert er die Teilnehmer aus dem Ring, während er selber auch rückwärts zur Grenzlinie, es folgt das Kommando **REI**