

Regeln für das Jiyu-Ippon Kumite

1. Auswahl der Techniken

Die Wettkampfform des Jiyu-Ippon Kumite sieht wahlweise (Ausschreibung/Kampfgericht) die folgenden Angriffstechniken vor:

Kizami Tsuki Jodan, Oi Tsuki Jodan, Oi Tsuki Chudan, Gyaku Tsuki Chudan, Mae Geri Chudan, Yoko Geri Chudan, Mawashi Geri Jodan, Ushiro Geri Chudan

Wenn durch die Ausschreibung oder das Kampfgericht nicht anders vorgeschrieben, wählt der Angreifer aus o.g. Angriffstechniken drei Techniken aus, davon mindestens eine Fußtechnik. Block- und Kontertechniken können durch den Verteidiger frei gewählt werden.

Kampffläche

Die Maße der Kampffläche betragen 5m x 5m, die Startlinien der Kämpfer liegen 1 Meter auseinander.

2. Ablauf des Wettkampfes

Die aufgerufenen Kämpfer grüßen gemeinsam mit dem HKR am Flächenrand, begeben sich dann zu ihrer Startposition (Abstand 1 Meter) und verbeugen sich auf das Kommando "Otakeini Rei" gegeneinander. Auf des HKR's Kommando "Aka kara Hajime" gehen beide in Kamae zurück. Der Angreifer kann für jede seiner Angriffstechniken seine Auslage (links/rechts Kamae) frei wählen. Der Angreifer sagt seinen Angriff mit Technik und Stufe deutlich und unzweifelhaft an: "Oi Tsuki Jodan" z.B. und der Verteidiger kann jetzt seine Auslage noch einmal wechseln, er wiederholt dann unverzüglich die Ansage oder bestätigt mit "OSS". Aka sucht seine Angriffsdistanz und greift dann sofort an. Nach jedem Angriff gehen beide Kämpfer wieder in die Ausgangsdistanz (in Shizentai) zurück und führen - nach der Vergabe der Wertung (s. 2.7) - auf das Kommando "Aka/Shiro tsuzukete" den Kampf weiter. Erfolgt der Angriff mittels einer Fausttechnik, hält der Angreifer seine Tsuki-Technik solange gesteckt, bis der Verteidiger gekontert hat. Unvollständige und unkorrekt ausgeführte Angriffe müssen wiederholt werden, der Angreifer wird ermahnt u. ggf. bestraft. Fußangriffe werden über dem hinteren Bein ausgeführt und nach vorne in den Stand abgesetzt. Unmittelbar nach der Durchführung der Technik zeigen die SKR ihre Wertungen für die Aktion an. Die Kämpfer gehen auf ihre Startposition zurück. Der HKR verkündet das Ergebnis der Wertungen und läßt den Kampf weiterlaufen. Sind alle vorgeschriebenen Techniken von Aka und Shiro ausgeführt, entscheidet das Kampfgericht mit Hantei über den Sieg. Wertungen, Ermahnungen oder Strafen, Auftreten und Kampfgeist finden bei der Bewertung Berücksichtigung. Im Falle eines Unentschieden hat jeder Kämpfer eine Technik seiner Wahl auszuführen, danach ist Pflichtentscheid.

3. Regelwidrigkeiten beim Kihon-Ippon Kumite

Die folgenden Handlungen sind im Jiyu-Ippon Kumite verboten und werden bestraft. Das Antäuschen oder Fintieren einer Technik. Das gezielte Über- oder Unterschreiten der für die Technik passenden Angriffsdistanz, so dass dem Verteidiger ein korrektes Blocken und Kontern unmöglich gemacht wird, ist verboten. Haltetechniken, Würfe, Fegetechniken sind für Angreifer u. Verteidiger verboten. Angriffe u. Gegenangriffe sind vor Kopf und Körper zu stoppen (Sun dome)! Direktes Eintauchen (Deai) in den Angriff ist verboten. Blockieren oder Ausweichen/Abdrehen durch den Angreifer der oder vor der Kontertechnik ist nicht erlaubt. Dieser muss dem Verteidiger stets die Möglichkeit zum Konter lassen. Versucht der Verteidiger sich dem Angriff zu entziehen und verläßt die Kampffläche, wird Jogai angemahnt und bei erneutem Vorkommen bestraft. Verboten sind

weiterhin alle Regelwidrigkeiten, die in der Turnierordnung Kumite genannt sind. Zeigt ein Verteidiger auf einen Angriff hin keine Reaktion und vernachlässigt den eigenen Schutz, kann auf Mubobi entschieden und ggf. gestraft werden.

Die Bestrafung erfolgt gemäß der Turnierordnung Kumite: Ermahnung, Hansoku Chui, Hansoku Make. In Zweifelsfällen soll der HKR Shugo und Hantei/Entscheidung durch die SKR anordnen. Bei regelwidrigem Verhalten durch den Angreifer muss der Angriff wiederholt werden, um dem Verteidiger die Konter- und Wertungschance nicht zu nehmen.

4. Wertungskriterien

Technikausführung (Kiai!), korrektes Auftreten der Kämpfer, Kampfgeist, Konzentration und Zanshin bilden die Basis der Bewertung.

Es gelten die Wertungskriterien zur Ippon-Wertung der Turnierordnung Kumite. Bei der Bewertung von Angriff, Block und Konter ist sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger von den Ippon-Kriterien auszugehen. Die Wertungen werden mit "Wazaari" angezeigt.

Erzielt der Angreifer durch seinen Angriff eine Wertung, dann darf die Kontertechnik nicht gewertet werden. Rentsuki/Rengeri kann nur gewertet werden, wenn jede einzelne Technik als effektiv und wertbar gesehen wird. Weicht der Verteidiger einem Angriff nur aus, ohne Blocktechnik, kann sein Konter nicht gewertet werden. Block und Konter müssen unmittelbar, effektiv und in korrekter Distanz zum jeweiligen Zielgebiet erfolgen.

In die Abschlußwertung der Kampfrichter gehen die jeweils über Angriff und Konter erzielten Wertungen beider Kämpfer ein. Im Falle von Hantei sollen auch Auftreten und Verhalten, Kampfgeist, Konzentration und Zanshin beider Kämpfer angemessen berücksichtigt werden.

5. Weitere Regelungen

Ansonsten gelten die Regeln der DJKB-Turnierordnung. Abweichend davon ist bis zum Alter von 14 Jahren das Tragen von Sportbrillen im Jiyu-Ippon Kumite (ebenso: Kihon-Ippon Kumite) erlaubt.

Fassung: Juli 1999, Bottrop

Chiefinstructor H. Ochi

Zusatz:

Jiyu-Ippon Kumite ist eine der fundamentalen Lern- u. Trainingsformen im JKA-Karate: achte daher auf ganz korrekte Ausführung des Ablaufes und auf starke, karatemäßige Technikausführung! Dulde keine taktischen Vorteilsnahmen oder Finten durch einen der beiden Kämpfer. Im Vordergrund steht für uns die Ausbildung unserer jungen Nachwuchskarateka, nicht ein vergänglicher Turniererfolg!