

# MÄSTERSKAP I KYOKUSHIN KARATE

TÄVLINGSREGLER FÖR KUMITE

# MÄSTERSKAP I KYOKUSHIN KARATE

## TÄVLINGSREGLER FÖR KUMITE

### § 1: ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

- 1.1 En legitimerad läkare ska finnas närvarande under hela tävlingen. Läkaren undersöker samtliga tävlande innan elimineringarna börjar, tar beslut om deltagande och om fortsatt deltagande vid ev skada.
- 1.2 Alla eventuella modifieringar av tävlingsreglerna skall skriftligen meddelas i inbjudan.
- 1.3 Vare sig Svenska Budo & Kampsportsförbundet eller arrangören åtar sig någon form av ansvar för skada eller olyckshändelse som uppkommer i samband med tävlingen.

### § 2: ALLMÄNNA REGLER FÖR DELTAGANDE

- 2.1 Reglerna omfattar både män och kvinnor.
- 2.2 Minimiålder för deltagande är 18 år.
- 2.3 Maximiålder för deltagande avgörs av tävlingsläkaren.
- 2.4 Tävlingsläkaren avgör även lägsta vikt för deltagande i lättvikt vid det aktuella tillfället.
- 2.5 Deltagarens förening ska skriftligen garantera att han/hon har tränat karate i minst två år.
- 2.6 De tävlande skall bära en ren och vit karate-gi. Under matchens gång skall en av dem bära dessutom ett rött band fastsatt i det egna bältet. Den andra skall endast bära sitt eget bälte.
- 2.7 Finger och tånaglar skall vara kortklippta. Både män och kvinnor skall bära benskydd som täcker foten och skydd för ljumsken. Kvinnor skall dessutom bära bröstskydd av "Koppmodel". Tandskydd är frivilligt. Inga andra skydd är tillåtna.
- 2.8 Glasögon är ej tillåtna. Kontaktlinser får användas.
- 2.9 Allt eventuellt bandage som tillkommer under tävlingens gång, på grund av skador, skall godkännas av tävlingsläkaren och huvuddomaren. Deras beslut är slutgiltigt. Inget stöd, bandage eller tejp är i princip tillåtet i första omgången.
- 2.10 Tävlände är förhindrad att tävla i sex månader efter att ha blivit medvetslös, oavsett om det lett till vinst eller förlust i den aktuella matchen. Tävlingsläkaren är suverän i sitt beslut om diagnos.

### § 3: TÄVLINGSYTAN

- 3.1 Tävlingsytan skall vara 8x8 meter. Ytan skall omges av ett säkerhetsområde 1 meter utanför matchytan. Om matchytan är upphöjd från marken skall säkerhetsområdet vara minst 3 meter.
- 3.2 Startposition för tävlande samt domarnas plats skall markeras enligt tilläggsbestämmelserna i slutet av reglerna.

3.3 Tävlingsytan skall vara av typ olympisk judomatta, pusselmatta eller annat lämpligt underlag som ger ett skydd vid fall.

#### **§ 4: VIKTKLASSER**

4.1 För män gäller följande tre vikt-kategorier i alla matcher.

Kategori-1	Lättvikt	tom 70 kg
Kategori-2	Mellanvikt	över 70 kr - tom 80 kg
Kategori-3	Tungvikt	över 80 kg

4.2 För kvinnor gäller följande två vikt-kategorier i alla matcher:

Kategori-1	Lättvikt	tom 65 kg
Kategori-2	Tungvikt	över 65 kg

#### **§ 5: MATCHDOMARE, DOMARE OCH FUNTIONÄRER**

5.1 Alla matcher skall ledas av en matchdomare och fyra hörndomare. Matchdomaren ger alla kommandoorden.

5.2 Vid ett domslut skall alla hörndomare ha en röst. Matchdomaren har tillika en röst.

5.3 Officiell klädsel för domare och funktionärer är följande:

Alla domare: Svarta byxor, blå kortärmad skjorta, vit fluga  
Övriga funktionärer: Svarta byxor, vit skjorta, blå slips.

Lagledare/coach ska bära overall under tävlingen.

#### **§ 6: MATCHTIDEN**

6.1 Varje match skall vara i tre minuter.

6.2 Om matchen slutar oavgjort, tillämpas en förlängning av 2 minuter.

6.3 Slutar förlängningen avgjort, tillämpas ytterligare en förlängning av 2 minuter.

Slutar även den andra förlängningen oavgjort utses vinnaren på följande sätt:

Män: I lättvikt och mellanvikt utses till vinnare den som väger minst 5 kg mindre. I tungvikt minst 10 kg mindre.

Damer: I lättvikt 5 kg mindre. I tungvikt 10 kg mindre.

6.4 Kan det inte fällas ett avgörande genom viktskillnad, skall den som har lyckats bryta flest antal brädor i tameshiwari dömas till vinnare. Detta gäller endast män. Damer har för närvarande ingen tameshiwari.

6.5 Visar det sig att de tävlande har lika antal brutna brädor i tameshiwari, skall en sista förlängning på 2 minuter tillämpas. I denna sista förlängning skall alla domare indikera en vinnare.

#### **§ 7: TIDTAGNING**

7.1 Tidtagningen startar när matchdomaren utropar Kamaete-Hajime. Tiduret stoppas endast om matchdomaren kommenderar det eller då tiden är ute. Tiden går även om domaren stoppar matchen med Yame.

- 7.2 En röd påse fylld med bönor eller liknande skall kastas in på mattan vid full tid samtidigt med ljudsignalen.

## **§ 8: KRITERIER FÖR DOMSLUT**

Vinnaren utses på basis av Ippon (full poäng), eller alternativt Waza-ari ( halv poäng). Två utdelade halva poänger ger en full poäng.

### 8.1 Full poäng (IPPON)

8.1.1 All tillåten teknik som omöjliggör fortsatt kamp för motståndaren i mer en 3 sekunder.

8.1.2 När någon av de tävlande meddelar att han/hon inte kan/vill fortsätta kampen.

8.1.3 Diskvalificering resulterar automatiskt i vinst för motståndaren

### 8.2 Halvpoäng ( WAZA-ARI)

8.2.1. Spark mot huvudet som utförs med god form, hög hastighet och kontroll

8.2.2 Svep, nedtagning och all annan teknik som får motståndaren att falla omkull eller då motståndaren ligger kvar på matchytan efter en offerspark som åtföljs av en omedelbar uppföljningsteknik genom ett markerat slag mot kroppen.

8.2.3 All tillåten teknik som stoppar motståndaren från fortsatt kamp upp till 3 sekunder. Efter en waza-ari får den tävlande fortsätta endast om domarna anser att det kan ske utan hälsorisk. Vid tveksamhet skall tävlingsläkaren konsulteras som har befogenheter att stoppa den tävlande från fortsatt kamp.

### 8.3 Vid röstning om matchresultatet ” Hantei”, skall domarna ta hänsyn till följande:

8.3.1 Poängställningen

8.3.2 Antal varningar, Chui och Genten som har utdelats under matchen. Se bilagan.

8.3.3 Vid frånvaro av Ippon eller Waza-ari skall domarna utse en vinnare baserat på styrkan, den tekniska förmågan och kampviljan som den tävlande visat under matchen samt överlägsenhet i antal tekniker som har träffat motståndaren på kropp och ben.

### 8.4 Vid Hantei skall domarna utse en vinnare genom majoritetsbeslut.

### 8.5 Vid oavgjort efter den andra förlängningen ska den tävlandes vikt därefter eventuell tameshiwari enl §6 vara avgörande för matchvinst. Är resultatet fortfarande oavgjort genomförs en tredje och sista förlängning.

## **§ 9 TILLÅTEN TEKNIK**

9.1 Alla slag och sparkar mot kroppens framsida, sida och ben.

9.2 Kontrollerade sparkar mot huvudet.

9.3 Svep och nedtagningar.

## **§ 10: FÖRBJUDNA HANDLINGAR OCH TEKNIKER**

Följande handlingar och tekniker kan resultera i varning, bestraffning eller diskvalificering baserat på majoritetsbeslut av domarna.

- 10.1 Attack mot huvudet, ansiktet, nacken och hals med öppen hand, knytnäven eller någon annan del av armen.
- 10.2 Hårdare kontakt mot huvudet med en sparkteknik än "skin touch".
- 10.3 Sparkar mot underlivet.
- 10.4 Attack med huvudet.
- 10.5 Direkt attack mot knät och andra leder på kroppen.
- 10.6 Gripa tag i eller hålla fast motståndarens Karate-gi, huvud eller annan kroppsdel.
- 10.7 Alla typer av attack mot ryggen.
- 10.8 Knuffa eller trycka motståndaren med öppen eller knuten hand.
- 10.9 Slag eller sparkar mot en liggande motståndare, utom t.ex. efter en svepning som åtföljs av en teknik utan hårdare kontakt än "skin touch".
- 10.10 Attack från liggande position. Får ej förväxlas med försvar mot attack från en stående motståndare.
- 10.11 Underlåtenhet att följa domarens anvisningar under matchen.
- 10.12 Alla andra tekniker eller handlingar domarna anser vara olämpliga.
- 10.13 Upprepad mattflykt eller uppenbara försök att få tiden att gå.
- 10.14 Upprepat dåligt eller våldsamt uppträdande
- 10.15 Undvikande av kamp i mer än 30 sekunder. Detta kan även resultera i direkt diskvalificering

## **§ 11: VARNINGAR, BESTRAFFNINGAR OCH DISKVALIFICERINGAR**

- 11.1 Förbjudna handlingar och tekniker kan resultera i varning eller diskvalificering efter majoritetsbeslut av domarna.
- 11.2 Den diskvalificerade kan genom sin lagledare protestera mot domslutet hos sekretariatet. Protesten skall behandlas av tävlingens överdomare som, efter konsultation med domarna kan, antingen avslå eller ändra på domslutet. Överdomarens beslut är slutgiltigt.

## **§ 12: AUTOMATISK DISKVALIFICERING**

Följande kan resultera i automatisk diskvalificering.

- 12.1 Tävländande som kommer för sent till start eller inte kommer alls.
- 12.2 Tävländande som undviker kamp efter tre uppmaningar av huvuddomaren. Skada som uppkommer under tävling ger rätt till tillbakadragande från kampen efter konsultation av tävlingsläkaren. Beslutet är slutgiltigt för tävlingen i sin helhet.

### § 13: VARNINGARNA, BESTRAFFNINGARNA OCH DISKVALIFICERINGARNAS ORDNINGSFÖLJD

13.1 Antalet tillsägelser vid ringa regelöverträdelser är i princip obegränsad.

13.2 Den stegvisa ordningen är följande:

<u>BENÄMNING</u>	<u>BETYDELSE</u>	<u>MATCHDOMARENS TECKEN</u>
CHUI-ICHI	Första varningen	Pekfinger riktad mot den tävlandes mage
CHUI-NI	Andra varningen	” ” ” ” ”
GENTEN-ICHI	Första bestraffningen	Pekfinger riktad mot den tävlandes ansikte
CHUI-ICHI	Tredje varningen	Pekfinger riktad mot den tävlandes mage
CHUI-NI	Fjärde varningen	” ” ” ” ”
GENTEN NI	Andra bestraffningen	” ” ” ” ansikte
SHIKKAKU	Diskvalificering	Pekfingret flyttas från ansiktet ut från matchytan

Samtliga varningar och bestraffningar skall noteras av sekretariatet.

### § 14: TAMESHIWARI

14.1 Tameshiwari skall påbörjas normalt innan åttondelsfinalen. Alternativt kan all tameshiwari göras före semifinalen. Detta beslutas av arrangören.

14.2 Materialet skall bestå av cederträ eller fura 330mm x 210mm x 24 mm.

14.3 Antalet sönderslagna plankor ger antalet poäng ( en för varje plankor). Vinnaren av Tameshiwari-tävlingen behöver inte vara samma som vinnaren av hela tävlingen.

14.4 Samtliga tävlande skall bryta ett minimum av två plankor i varje av de fyra momenten som följer nedan:

SEIKEN ( Knutnäven)	Innan åttondelsfinalen
SHUTO ( Handkanten)	Innan kvartsfinalen
HIJI ( Armbågen)	Innan semifinalen
SOKUTO ( Yttre fotkanten)	Innan finalen

14.5 Den tävlande kan välja mellan att bryta minimum två, eller ett obegränsat antal plankor i första försöket. Misslyckas han kan ett nytt försök göras, denna gång med minimumkravet av två plankor. Lyckas han inte klara av detta får han noll poäng.

14.6 Endast underlag som tillhandahålls av tävlingsarrangören får användas.

14.7 Den tävlande får ej beröra vare sig stödet eller plankorna. Endast funktionär får beröra plankorna.

14.8 Endast av domaren godkänd handduk eller skydd att lägga på plankorna får användas.

14.9 Maximitiden för utförande av den aktuella tameshiwarin är 2 minuter. En ljudsignal skall ges 30 sekunder innan tidens utgång. Mer än två minuter betraktas som misslyckande, 0 poäng.

- 14.10 I fall av lika antal brutna plankor skall den lättare av de två, eller fler tävlande utropas som vinnare. Se §. 6.3.  
Uppfyller ingen kravet för viktskillnad skall det beordras en ny omgång, nu med valfri teknik. Den valfria tekniken skall lämnas in skriftligt till sekretariatet tillsammans med de önskade antal plankor den tävlande ämnar bryta.
- 14.11 Efter ett lyckat försök skall den tävlande sätta sig i Seiza. I annat fall förblir han stående.
- 14.12 En tävlande kan inte vägra att göra Tameshiwari. Vägrar tävlande blir han diskvalificerad.

## § 15: HUVUD OCH HÖRNDOMARNAS SIGNALER OCH KOMMENDERINGAR

### 15.1 KUMITE KOMMENDERINGAR

#### UTROP

#### SIGNAL

##### Början av en match.

NAKAI	Matchdomaren kallar de tävlande till startpositionen
SHIRO	Vit, den första att beträda mattan
AKA	Röd, den andra att beträda mattan
SHOMEN NI REI	Tävlande vänder sig mot hedersläktaren och bugar
SHUSHIN NI REI	Tävlande vänder sig mot matchdomaren och bugar
OTAGAI NI REI	Tävlande vänder sig mot varandra och bugar
KAMAETE	Tävlande intar kampposition
HAJIME	Matchen startar. ( Matchdomaren slår Gyaku-tski)

##### Under pågående match.

YAME	Kampen upphör omgående
KAMAETE	Efter Yame; inta kampposition igen
ZOKKO	Fortsätt kampen igen
ZOKKO	Kämpa! ( När de tävlande avvaktar för länge)
FUKUSHIN SHUGO	Matchdomaren kallar till sig hörndomarna
ENCHOSEN	Förlängning av en match

##### Beteckning av regelbrott:

GANMEN-KOGEI eller GANMEN	Attack mot ansiktet med handen eller armbågen
TSUKAMI	Fasthållning i karate-gi
SHOTEI-OSHI eller SHOTEI	Fösa motståndaren framför sig med öppen hand
KINTEKI-KOGEKI	Spark mot ljumsken
ZUTZUKI	Attack med huvudet

##### Utrop av regelbrott:

Matchdomaren tilltalar den som har felat med Aka eller Shiro och utropar bestraffningen enligt följande:

t. ex. ” Aka, tsukami, chui-ichi”.

Den tilltalade skall svara med ” Osu ”.

##### Utrop av en full och en halv poäng:

IPPON. Matchdomaren utser vinnaren och utropar Aka eller Shiro med den utförda tekniken.

t.ex. Aka, migi-mawashi-geri, Ippon.

WAZA-ARI Effektiv teknik som skadar motståndaren, men inte i samma utsträckning som Ippon. Waza-ari utropas på samma sätt som Ippon.

t.ex. Shiro, migi-mae-geri, Waza-ari

Två Waza-ari resulterar i en Ippon. Utropet sker omgående efter att man har dömt Waza-ari åtföljd direkt av Awasete Ippon.

#### Beslutsomröstning (Hantei):

När ingen av de tävlande har lyckats erövra vare sig Waza-ari eller Ippon, utses vinnaren på följande sätt:

YAME	Stoppa matchen
SHOMEN-MUITE	Tävlande vänder sig mot hedersläktaren
HANTEI-O-ONEGAI-	
SHIMASU	Hörndomarna förbereder sig att använda sina flaggor.
HANTEI	Matchdomaren avkräver ett domslut från hörndomarna
SHIRO/AKA	Hörndomarna visar nu röd eller vit flagga genom att lyfta flaggan över huvudet samtidigt.
HIKIWAKE	Oavgjort. Hörndomaren korsar båda flaggorna framför sig neråt.
ICHI, NI, SAN, SHI, GO	Räkna kantdomarnas flaggorna högt inklusive sig själv.
AKA/SHIRO eller HIKIWAKE	Matchdomaren utropar det aktuella domslutet.

Tillvägagångssättet av ett domarbeslut:

Huvuddomaren räknar flaggorna högt och tillfogar sitt eget beslut, lyfter sin arm högt mot vinnaren. I fall av oavgjort korsar han sina armar framför sig, snett neråt, med knutna nävar.

t.ex. ” Hikiwake ichi; Shiro ichi, ni, san; shi” I detta fall vinner Shiro med 4-0.

” Shiro ichi, ni; Hikiwake ichi, ni; san”. I detta fall är det oavgjort.

Domslut fattas alltid med enkel majoritet av domarrösterna.

#### Matchens slut:

Matchdomaren utropar segraren. Detta är slutet på en match.

SHOMEN NI REI	
SHUSHIN NI REI	Samma som i början av matchen
OTAGAI NI REI	
AKASHU	Tävlande skakar hand med varandra och lämnar mattan.

#### 15.2 KUMITE DOMARSIGNALER ( Hörndomare ):

IPPON	Domaren lyfter sin flagga i 45 grader uppåt, rött eller vitt.
WAZA-ARI	Domaren lyfter sin flagga horisontellt utåt, rött eller vitt
CHUI	Domaren vinkar med flaggan, rött eller vitt, upp och ner åt sidan
JOGAI ( Steg utanför mattan)	Domaren pekar mot golvet med sin flagga snett utåt
TORIMASEN (Ingen poäng)	Domaren korsar flaggorna neråt framför sig och vinkar in och ut.
MIENAI ( Såg inget)	Domaren korsar båda flaggorna framför ögonen.

#### 15.3 TAMESHIWARI KOMMENDERINGAR:

Att starta Tameshiwari:

SHOMEN NI RI	Samma som i början av en kamp
--------------	-------------------------------



MAWATTE REI                      Helt om och säg Osu  
ICHI TSUITE                      Var beredd  
HAJIME                            Starta brytningstekniken

Utrop av resultat:  
KANSUI

Alla plankor är brytna. Domaren höjer sin arm i 45 grader. Utropar den tävlandes stratnummer och antalet plankor.

SHIPPAI

Domaren korsar armarna framför kroppen och svänger ut och in som en indikation på att försöket har misslyckats

## **§ 16: BYTE AV DOMARUPPSÄTTNING MELLAN TVÅ MATCHER**

FUKUSHIN SHUGO                Kalla alla domare tillsammans  
MAWATTE MIGI                    Domarna gör höger om

Domarna roterar nu åt höger runt mattan till sidan av tävlingsytan och ställer sig mot den nya domaruppsättningen på andra sidan mattan. Matchdomaren i den nya uppsättningen avger följande kommendering:

SHIMPAN NI REI                 Buga mot de avgående domarna  
MAWATTE MIGI                    Samtliga domare gör höger om och den uppsättningen intar startpositionen av de avgående domarna, vilka lämnar mattan.

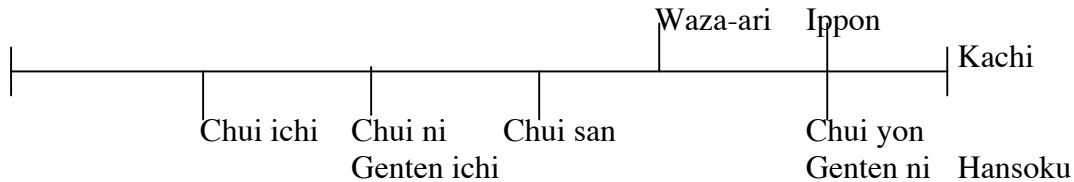
## **§ 17: HÄNDELSER UTANFÖR DESSA REGLER**

Händelser som icke omfattas av dessa regler, ej heller annat regelverk, skall diskuteras mellan domarna och tävlingens överdomare. Deras beslut är slutgiltigt.

# BEDÖMNINGSKRITERIER

Nedan följer en beskrivning av relationen mellan Chui (varning), Genten (bestraffning) och Waza-ari (halv poäng).

1.



## 2. WAZA-ARI och IPPON

$0 < \text{Waza-ari} < \text{Ippon}$  / Två Waza-ari

**3. I fallet det är ingen Chui eller Waza-ari samt ingen skillnad i kamp mellan de två tävlande.**

- Möjlighet till att ha kunna skada ska vara första prioritet vid bedömning av vinnare.
- In fallet att ingen av de tävlande har visat a) ska första prioritet vara antalet attackförsök.

**4. I fallet av en tävlande som har en Chui mer än den andre så påverkar det inte domslutet mycket. Emellertid, vid sista förlängningen om matchen är mycket jämn kan den som har en chui mer förlora matchen.**

$0 < \text{En varning} < \text{Två varningar} < \text{Tre varningar} < \text{Fyra varningar}$   
 $> \text{Genten ichi} > \text{Genten ni}$

**5. I fallet av en skillnad av två Chui, är det i grunden den som har två varningar mer som förlorar. Emellertid, om han uppenbart leder över sin motståndare, finns det möjlighet för oavgjort.**

Tävlande 1      Tävlande 2

$0 \geq \text{Två varningar (Genten ichi)}$

$\text{En varning} \geq \text{Tre varningar (Genten ichi + Chui ichi)}$

**6. I fallet av en skillnad med tre varningar kommer den som har dessa varningar att förlora hur mycket än den leder matchen.**

Tävlande 1      Tävlande 2  
0            >      Tre varningar (Genten ichi + Chui ichi)

**7. När en tävlande har både Waza-ari och Chui ska i princip Waza-ari vara starkare och den tävlande vinner. Emellertid kan bedömningen ske enl nedan.**

Tävlande 1      Tävlande 2

- a) 0 < Waza-ari + En varning (Chui ichi)
- b) 0 < Waza-ari + Två varningar (Genten ichi)
- c) 0 ≤ Waza-ari + Tre varningar (Genten ichi + Chui ichi). I princip är den som har poäng vinnare men om Tävlande 1 leder klart är det möjligt med oavgjort.
- d) 0 > Waza-ari + Fyra varningar (Genten ni). Även om en tävlande har en poäng så leder Genten ni alltid till diskvalifikation.