

KO-GO-KUMITE-REGELN

§ I

Allgemeines

1. Ko-Go Kumite: Definition
Abwechselnd Angriff/Abwehr
2. Ko-Go-Kumite unterliegt den allgemeinen Kumite-Regeln, mit den folgenden Ausnahmen:
 - Ablauf
 - Ausführung des Wettkampfs
 - Kampfrichter-Aufgaben
 - Punktgewinn und Strafpunkte
 - Verstöße und Strafe
 - Kommandos und Zeichen

§ II

Ablauf

1. Der Wettkampf ist in drei Angriffe und Abwehren pro Kämpfer aufgeteilt.
Bemerkung: Aka (Rot) attackiert zuerst und dreimal hintereinander, gefolgt von Shiro (Weiß).

Auf der Wettkampfliste:

Aka steht oben
Shiro steht unten

oder

Aka steht auf der rechten Seite des Diagramms
Shiro steht auf der linken Seite des Diagramms

2. Jeder Kampf ist in sich abgeschlossen. Strafpunkte werden nicht in den nächsten Kampf übertragen.

Bemerkung: Bei "Han-soku", "Shi-Kaku", Doktor-Stop oder Aufgabe gibt es keine weiteren Kämpfe. Der Gegner wird zum Gewinner erklärt.

3. Der Gewinner wird durch Berechnung der Gesamtpunkte ermittelt.

Bei Gleichstand gibt es "Kettei-sen" wo jeder Kämpfer dreimal angreift und abwehrt, aber dieses mal abwechselnd. Aka (Rot) beginnt. Bei "Waza-ari" oder "Ippon"-Technik eines Kämpfers wird er zum Gewinner erklärt. Wenn keine "Waza-ari"- oder "Ippon"-Technik erzielt wird, entscheidet die Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand entscheiden die Seitenkampfrichter über den Gewinner (genau wie in den Kumite-Regeln).

§ III

Vorgehensweise während des Wettkampfs

1. Shu-shin sagt an "Shobu Ippon – Hajime!" an, nachdem er angezeigt hat, welcher Kämpfer "Angreifer" und welcher "Verteidiger" ist.
2. Angreifer
 - a. Muss mit dem Angriff innerhalb von 10 Sekunden nach "Hajime!" beginnen. Sind 10 Sekunden verstrichen und ist kein Angriff erfolgt, wird dies als Zeitüberschreitung ("Time Over") gewertet..
 - b. Wenn die Führungshand des Angreifers in die geschätzte Reichweite der Führungshand des Verteidigers kommt, darf der Verteidiger beide Hände nicht mehr als 45° nach unten halten oder hinter dem Körper verstecken. Wenn dies geschieht, wird es als "Kakushi" gewertet.
 - c. Angreifer ist auf vier Techniken beschränkt, einschließlich Finte und balancebrechende Technik.
Ausnahme: Wenn der Verteidiger die letzte Technik blockt und Gegenangriff ausführt, kann der Angreifer ausweichen oder blocken und Gegenangriff ausführen, aber nur einmal. Dies ist akzeptabel.
3. Verteidiger
 - a. Darf nur dann eine Technik ausführen, wenn der Angreifer mit dem Angriff begonnen hat. Jede Körperbewegung, die von dem Angreifer als Finte oder vorgetäuschter Angriff genutzt wird, zählt als begonnener Angriff.

Bemerkung: Verbale Laute ohne körperliche Bewegung gelten nicht als Angriff. Wenn der Verteidiger eine Technik einleitet bevor der Angreifer angreift, wird dies als "Saki" gewertet.

- b. Wenn die Führungshand der beiden Kämpfer die des jeweils anderen berühren kann (Reichweite), muss der Verteidiger nicht auf den Angriff des Angreifers warten um mit seinem Gegenangriff zu beginnen. In diesem Fall kann der Verteidiger auf der Stelle und ohne Körperbewegung die Führungshand oder Arm des Angreifers berühren und dann den Angriff einleiten.
- c. Gegenangriff muss durchgängig nach Block oder Ausweichbewegung folgen.
- d. Wenn der Angreifer drei Angriffstechniken ausgeführt hat und der Verteidiger nur unvollständige oder uneffektive Abwehren oder Ausweichbewegungen gemacht hat um zu entkommen, wird dies als "Zurückweichen" (Escape) gewertet.

§ IV

Kampfrichter-Aufgaben

1. In folgenden Fällen wird der Kampf durch den Shu-shin unterbrochen:
 - a. Bei Zeitüberschreitung ("Time Over") (vgl. § III-2-a)
 - b. Bei "Kakushi" für der Angreifer (vgl. § III-2-b)
 - c. Wenn die Führungshand beider Kämpfer den Körper des jeweils anderen berühren können: "Chika-ma" (zu nahe)
 - d. Wenn der Angreifer Kombinationstechniken anwendet und die Kombination mittendrin unterbricht.
 - e. Wenn der Angreifer seine Kombination von max. 4 Techniken beendet hat, oder wenn der Verteidiger nach der letzten Technik des Angreifers Gegengangriff ausführt und der Angreifer diesen gekontert hat. (vgl. § III-2-c)
 - f. Wenn der Verteidiger blockt oder ausweicht, der Gegenangriff aber nicht in Weiterführung der Abwehr- oder Ausweichbewegung erfolgt (vgl. § III-3-c)
 - g. Wenn beide Seiten mehr als vier Angriffs-/Abwehr-Techniken austauschen.
 - h. Bei "Zurückweichen" (Escape). (vgl. § III-3-d)
 - i. Bei "Waza-ari" oder "Ippon"-Techniken.
 - j. Bei Regelverstößen.
 - k. Bei Doktor-Stop.
 - l. In ernstesten Situationen.
2. Bei jeder Kampfunterbrechung kehren die Kämpfer auf Anweisung des Shu-shin zum Ausgangspunkt zurück. Dann verkündet der Shu-shin die Punkte, Strafe oder

notwendige Anweisungen. Daraufhin startet der Shu-shin den Kampf wieder (wie in § III. 1.)

3. Nachdem beide Kämpfer alle drei Angriffe und Abwehren ausgeführt haben, versichert der Shu-shin die Punktzahl beim Kansa rück und verkündet dann den Gewinner.

Bei Gleichstand beginnt sofort "Kettei-sen".

§ V

Regelverstöße und Strafen

Zusätzlich zu den allgemeinen Kumite-Regeln werden Strafpunkte für folgende Verstöße vergeben:

- | | | |
|----|---|----------|
| 1. | Bei Zeitüberschreitung (Time Over) (§ IV-1-a) | 2 Punkte |
| 2. | Bei "Kakushi" (§ IV-1-b) | 2 Punkte |
| 3. | Bei "Saki" (§ III-3-a) | 2 Punkte |
| 4. | Bei "Zurückweichen" (Escape) (§ III-3-d) | 2 Punkte |
| 5. | Bei Sturz "Tento" (Anwendung der allg. Kumite-Regeln) | 1 Punkt |

Bei Verletzung der allgemeinen Kumite-Regeln – außer den Ko-Go-Kumite-Regeln – vergibt der Shu-shin die Strafpunkte nach Rückversicherung mit den Seitenkampfrichtern, ohne vorherige mündliche Warnung.

§ VI

Zusätzliche Kampfrichter-Kommandos und Zeichen

1. Bei Zeitüberschreitung (Time Over) (§ III-2-a):
Shu-shin
 - a. Kommando: "Zeitüberschreitung"
 - b. Zeichen: Hände formen ein "T", dann zeigen die Handflächen der beiden offenen Hände an den Seiten des Kopfes zueinander (wie "Ato" in den allgemeinen Kumite-Regeln).
2. Bei "Kakushi" (§ III-2-b)
Shu-shin
 - a. Kommando: "Kakushi"

- b. Zeichen: Beide Hände auf der Rückseite des Körpers zusammenführen.
Fuku-shin
Flagge des Angreifers geht zur Körperrückseite.
3. Bei "Saki" (§ III-3-a)
Shu-shin
a. Kommando: "Saki"
b. Zeichen: Zeigefinger geht vom Verteidiger zum Angreifer
Fuku-shin
Flaggenspitze geht vom Verteidiger zum Angreifer
4. Bei "Zurückweichen" (Escape) (§ III-3-d)
Shu-shin
a. Kommando: "Zurückweichen"
b. Zeichen: Handfläche der offenen Verteidiger-Hand wird zurückgeschoben
Fuku-shin
Verteidiger-Flagge geht gerade nach oben gerichtet zur Seite des Körpers
5. Bei "Chika-ma" (§ IV-1-c)
Shu-shin
a. Kommando: "Chika-ma"
b. Zeichen: Handflächen mit den Fingern nach oben zeigend vor der Brust zusammenführen
Fuku-shin
Beide Flaggenstäbe mit der Spitze nach oben vor der Brust zusammenführen.