

BASIS VAN HET SCHEIDSRECHTEREN
SHINBAN NO KIHONTEKI

KYOKUSHIN KARATE

信賞



Alain Breugelmans
Shuseki Shihan



INHOUD

Inleiding.....	blz.	1
Algemeen.....	blz.	2 - 3
De arbitrage.....	blz.	4 - 5
Termologie en handelingen.....	blz.	6 - 14
Standaard voor de scheidsrechter ..	blz.	15 - 17
De wedstrijd.....	blz.	18 - 22
Tameshiwari.....	blz.	23
Tameshiwari en de scheidsrechters	blz.	24
Jeugdwedstrijden.....	blz.	25 - 26
Voorbespreking.....	blz.	27
Woordenboek en foto's.....	blz.	28 - 31

極真会

INLEIDING

Ik heb deze handleiding niet geschreven om dat ik zo graag een boekje wilde schrijven, maar om de aspirant scheidsrechters te helpen, van welke Kyokushin organisatie dan ook, de kleine verschillen die er mogelijk zijn, zijn heel makkelijk aan te passen.

Ik weet dat ik me op glad ijs begeef om iets op papier te zetten over dit onderwerp en dat er veel commentaar zal komen, negatief zowel als positief, maar toch waag ik het erop, daar er geen of bijna geen handleiding naar mijn weten bestaat.

Natuurlijk zullen er dingen in staan waarvan men zal zeggen dat had ik anders geschreven of hiermee ben ik het niet eens, maar de bedoeling is om aan de nieuwe generatie scheidsrechters duidelijke richtlijnen te geven.

Ik heb mijn informatie bij alle bonden gehaald en die samen gebundeld, dit gekoppeld aan mijn 25 jarige ervaring als nationaal en internationaal scheidsrechter, zowel als hoek als hoofdscheidsrechter.

Ik hoop dan ook dat deze handleiding voor iedereen nuttig zal zijn, hetzij voor een opleiding, hetzij als naslagwerk, hetzij om er uit te leren, dus, zowel voor een Shihan of Sensei, als voor de nieuwe lichte scheidsrechters, en die hebben we maar al te hard nodig. Naar mijn mening is en blijft de essentie van elke Kyokushin organisatie hetzelfde, een goede kwaliteit scheidsrechters, zoals we dat altijd gewend waren bij het Kyokushin karate. Mochten er financiële voordelen uit de verkoop van deze handleiding voortvloeien, zullen die geheel voor de EKTG (EUROPEAN KYOKUSHINKAI TEZUKA GROUP) zijn, met als doel het Kyokushin karate in het algemeen maar vooral in België te bevorderen.

Alain Breugelmans

Shuseki Shihan



Met dank aan:

Toru Tezuka kancho JA.

Keiko Yoshida sensei JA.

Con Voermans sensei NL.

Sutani dojo BE.

ALGEMEEN

De minimum leeftijd voor deelname aan kyokushin wedstrijden voor volwassenen is 18 jaar.

- Er is geen protectie toegestaan (bandages of tape), zonder toestemming van de arts en/of de organisatie.
- De mouwen moeten afgerold zijn.
- Er mogen geen uitstekende (piercing, kammen, klemmen, spelden etc.) van welke materialen dan ook, in, aan en/of op het lichaam (waar dan ook, eventuele controle kan geëist worden) gedragen worden.
- Het dragen van een kruisbeschermer/schelp/tok bij de mannen is verplicht, dit zou ook bij de dames verplicht moeten zijn.
- De dames mogen cups als borstbescherming dragen, een zogenaamde borstplaat is niet toegestaan.
- Het dragen van een tandbeschermer/bitje zou verplicht moeten zijn, maar is zeker wel aan te raden.
- Indien een vechter weigert deze beschermende attributen te dragen of niet bij zich heeft, kan (zou moeten) hij gediskwalificeerd worden, maar dan moet dit wel op het inschrijfformulier vermeldt zijn geweest.
- Scheen en wreefbeschermers mogen alleen gedragen worden indien de wedstrijdleiding dit eist, er zijn landen waar dit verplicht is.
- Het spreekt vanzelf dat alle nagels van vingers en tenen naar behoren verzorgd en kortgeknipt moeten zijn, dit geldt uiteraard ook voor de totale hygiëne (lijf, kleding), hier dient de HSR goed op te letten.
- De vechters mogen alleen op de daarvoor aangeduide plaatsen de mat betreden, dus kriskras over de mat lopen is niet toegestaan.

Dit is maar een greep uit een scala van bepalingen en eisen die de wedstrijdleiding kan opleggen, elke organiserende partij kan hier natuurlijk items naar believen aan toevoegen of wijzigen. Het is wel aan te raden alle bepalingen al met het inschrijfformulier mee te sturen, zoals:

- Het hier boven genoemde.
- Wat er wel en niet als bescherming gedragen mag/moet worden, wees daar vooral duidelijk in, dit mag en al het andere mag niet.
- De wedstrijdduur (hier zijn vele varianten op te maken) en wannéér enchô-sen.
- De positieve en negatieve jureringwijze tijdens de wedstrijd, met de nadruk op de negatieve, wees daar heel duidelijk in.
- Het aantal toegestane coaches, meestal één, bij de mat.
- Welke technieken toegestaan zijn, maar nog belangrijker, welke niet.

Elke organisatie zal dit naar eigen keuze invullen en bepalen, als het maar duidelijk en op voorhand bekend gemaakt is.

De wedstrijdmat, shiai-jô heeft een wedstrijdgedeelte van 8x8m met daar omheen minimaal een rand van 1m in een andere kleur. Bij gebrek aan voldoende matten kan door de organisatie andere maten worden aangehouden, dit kan echter niet bij grote en belangrijke evenementen zoals Nationale en Internationale kampioenschappen. Bij één mat hoort een wedstrijdtafel waar de tijdwaarnemer en de notulist, de arbiter, **shinpan** neemt vóór deze tafel plaats.



DE ARBITRAGE:

Een wedstrijd wordt geleid door 4 hoekscheidsrechters (HR), een hoofdscheidsrechter (HSR) en een arbiter.

De 4 hoekscheidsrechters en de hoofdscheidsrechter hebben elk één stem, de arbiter heeft geen stem.

Over de kleding die de scheidsrechters dragen zal ik kort zijn, die wordt door de organiserende partij bepaald.

De arbiter, **shinpan**, is verantwoordelijk voor de goede en correcte verloop van een wedstrijd en of de scheidsrechtelijke beslissing in overeenstemming is met de reeds gegeven punten, waarschuwingen en/of strafpunten.

		SHIRO	AKA
Waza-ari	○		
Ippon	●		
Chui	○● <small>chui, chidogami, chui, shidachi</small>		
Gachi	□		
Make	X		
Hikiwake	△		

Hij houdt dit bij op de daarvoor bestemde formulieren.

Indien nodig overlegt de hoofdscheidsrechter eerst met de arbiter alvorens om hantei te vragen, bij een scheidsrechtelijke vergissing grijpt de arbiter onmiddellijk in.

fout



goed



De hoekscheidsrechters, **fukushin**, hierna HR genoemd, zijn in wezen de belangrijkste scheidsrechters van elk toernooi, zij bepalen in feite alles en moeten dan ook goed zijn opgeleid, ook moeten ze alert, eerlijk, accuraat en met kennis van zaken reageren, het is wel aan te bevelen de HR, indien mogelijk, elke 30 minuten te wisselen.

Al is de dirigent (HSR) de beste van de wereld, als zijn orkest (HR) niet of niet goed kan spelen komt er van het te spelen stuk niets terecht.

De hoofdscheidsrechter, **shushin**, hierna HSR genoemd, is inderdaad de dirigent, de leider en de spreekbuis van de wedstrijd, een goede HSR laat een wedstrijd lekker soepel verlopen, hij moet als het ware in de partij zitten, hij moet goed contact met zowel de vechters als met zijn HR hebben, het spreekt vanzelf dat ook een HSR een goede opleiding, ervaring en inzicht dient te hebben, ook hij moet alert, eerlijk en accuraat zijn, tevens moet hij er voor zorgen dat de HR goed functioneren, wanneer er een HR niet goed functioneert, moet hij deze laten vervangen.

Wannéér iemand capabel genoeg is om één van de hierboven genoemde functies te bekleden laat ik aan de organisaties zelf over, dat is hun verantwoordelijkheid, heb goede scheidsrechters die 1^e kyû zijn en slechte die Sandan zijn.

Er kan door omstandigheden van het scheidsrechtelijke patroon worden afgeweken, er zijn allerlei variaties mogelijk, dit wordt echter door de organiserende partij beslist, maar bij Nationale en Internationale wedstrijden dient het bovengenoemde arbitragesysteem te worden toegepast, deze is naar mijn weten voor alle Kyokushin organisaties hetzelfde.

De tijdsduur van een wedstrijd en de toepassing daarvan kan per organisatie nog wel eens verschillen, een wedstrijd duurt meestal 2 minuten, indien nodig gevolgd door 1 of 2 verlengingen van 2 minuten.

Een soortgelijke situatie doet zich voor bij de gewichtsklassen, meestal is het gewichtsverschil tot 5 kg bij de licht en middengewichten en tot 8 kg bij de zwaargewichten, maar dit kan zeker bij elke organisatie verschillen en elke scheidsrechter moet zich dan ook goed laten informeren wat de regels en/of afspraken betreffende het toernooi zijn.

Hantei gachi

Wanneer er in een partij na 2 minuten geen ippon gerealiseerd is moet er om een scheidsrechtelijke beslissing gevraagd worden. De stemmen zijn als volgt, de HSR zowel als de 4 HR hebben elk een stem, er moeten minstens 3 gelijke stemmen zijn om aan een uitslag te komen.

Ingeval van een waza ari; wint de vechter met waza ari. Ingeval van geen waza ari, wint de meest destructieve, bekeken en efficiënte vechter, maak echter niet de fout om een op de countervechtende vechter met zijn zogenaamd "achteruit vechten" niet als destructief, bekeken en efficiënt te beschouwen.

Ingeval van **chûi 1** en/of **genten** zal de beslissing volgens de geldende normen van de des betreffende organisatie genomen dienen te worden, die kunnen per organisatie anders zijn, daar moet je, je voor de wedstrijd goed over laten informeren.

Voor hantei



De HR zitten rechtop en alert maar met een licht gebogen hoofd om te laten zien dat ze geen oogcontact met elkaar kunnen hebben en houden de twee vlaggen naast hun knie

Aka b.v. chûi 1



Shiro b.v. chûi 1



Hantei



De HSR zet de beide vechters in fudodachi (het verschilt per organisatie of de vechters naar elkaar of naar voren kijkend, shomen ni muite, in fudodachi gezet worden), loopt rustig achteruit tot aan de rand van de mat, tijdens het achteruitlopen kondigt hij de gerealiseerde scores aan, dan vraagt hij om hantei door "Hantei O torimasu Hantei" of "Hantei O onegai shimasu Hantei" te roepen, bij sommige organisaties wordt dit gevolgd door een kort fluit signaal van de HSR.

Onmiddellijk en te gelijk gaan de vlaggen naar keuze, rood (aka) of wit (shiro) schuin omhoog of in geval van hikiwake (onbeslist), worden de beide vlaggen vooruit gekruist (iets boven de knieën), tegelijkertijd klinkt een kort maar krachtig fluitsignaal.

Ippon gachi

Wanneer een van de vechters, na een reglementaire actie, voor een langere tijd dan 5 tellen, of 3 sec., neergaat of onbekwaam is het gevecht voort te zetten, dit in de breedste zin van het woord.

Wanneer een vechter zijn 2^e waza ari krijgt, **waza ari, waza ari awasete ippon**, 2^e waza ari is gelijk aan ippon.

Ippon HR



De HR; doormiddel van een kort maar krachtig fluitsignaal en tegelijkertijd de vlag snel en krachtig, met de kleur die bij de puntmakende vechter hoort, schuin omhoog te brengen.

Ippon HSR



De HSR; stopt, indien nog nodig, de wedstrijd door "Yame" te roepen, hij telt luid en duidelijk de vlaggen inclusief zijn beslissing, wijst met open hand schuin omhoog naar de winnaar en roept, eventueel met de uitgevoerde techniek (dat kan per organisatie verschillen), "Ippon", hij mag indien hij dat wil eindigen met aka of shiro no gachi. Het is wel te adviseren om, in geval van een K.O., eerst aandacht aan de neergehaalde vechter te besteden, direct om de arts roepen, de vechter op zijn zijkant leggen en in-dien aanwezig, de mondbeschermer te verwijderen en te zorgen dat de tong niet achterin de keel blijft steken daar er in geval van K.O. altijd gevaar van overgeven en/of lucht-wegafsluiting bestaat en de vechter daardoor kan stikken.

Waza ari

Wanneer een van de vechters, na een reglementaire actie, voor een kortere tijd dan 5 tellen of 3 sec. neergaat of onbekwaam is het gevecht voort te zetten. Bij sommige organisaties wordt, wanneer na b.v. een voetveeg (ashi barai) een perfecte gedan tsuki uitgevoerd wordt, een waza ari toegekend, elke scheidsrechter dient zich ook over dit onderwerp goed laten informeren.

Waza ari HR



De HR; doormiddel van 1 kort maar krachtig fluitsignaal en de vlag met de kleur die bij de vechter hoort tegelijkertijd snel en krachtig zijwaarts, ongeveer op schouder hoogte, te brengen.

Waza ari HSR



De HSR; stopt de wedstrijd door “Yame” te roepen, telt de vlaggen inclusief zijn beslissing, wijst met gesterkte arm op schouderhoogte en open hand naar de scorende vechter en roept “Waza ari “ met daarbij de kleur. Ook dit mag met eerst de uitgevoerde techniek te noemen, dit kan per organisatie verschillen.

Waza ari awasete ippon



Let op: Bij een 2e waza ari is het de HSR die aangeeft dat het ippon is en niet de HR, de HR geven alleen maar de waza ari aan. De HSR kondigt eerst de waza ari aan en dan de ippon, waza ari, waza ari awasete ippon, met de daarbij behorende handelingen (zie hier boven). Mocht de HSR vergeten, in geval dat er geen arbiter is, de ippon na de 2^e waza ari te geven, moeten de HR onmiddellijk ingrijpen, dit gebeurt alsof het een hansoku is.

Waza ari / Ippon gachi

Wanneer een vechter neergaat of niet in staat is het gevecht voort te zetten, na een reglementaire actie, gaat de vlag die bij de puntmakende vechter hoort gelijk zijwaarts (zie waza ari) begeleid met het korte maar krachtige fluitsignaal. Geeft de geraakte vechter na 3 sec. of 5 tellen niet duidelijk aan dat hij weer klaar is voor het gevecht, gaat de zijwaartse vlag snel en krachtig schuin omhoog, met het daar bij behorende krachtige fluitsignaal.

Waza ari 1-2-3-4-5 *Ippon*



3 seconden *of* *5 tellen*

Hikiwake

Wanneer de HR vinden dat er geen winnaar is geven ze hikiwake/onbeslist en volgt er een verlenging waarvan de tijdsduur meestal 2 min. is.

Hikiwake



De HR kruist de beide vlaggen met bijna gestrekte armen op knie hoogte met het daarbij behorende korte fluitsignaal.

De HSR, als blijkt dat het resultaat hikiwake is, kruist hij zijn armen, ongeveer bandhoogte, met open handen en roept hikiwake en de tijdsduur van de verlenging /honsen/enchô-sen.

Enchô-sen

Ingeval dat er minder dan 3 stemmen zijn, is het een onbeslist (hikiwake) er volgen dan 1 of 2 verlengingen/**Honsen** van 2 minuten, is er dan nog geen beslissing, moet er een beslissende ronde van 2 minuten komen met de vermelding van **Enchô-sen**, de scheidsrechters moeten nu een stem uitbrengen, **hikiwake** is niet toegestaan. Het woord enchô-sen betekent óók verlenging, encho = verlenging, sen = opnieuw (in dit geval) maar wordt in het Kyokushin alleen maar bij een beslissende verlenging gebruikt, de volledige term is **ENCHÔ-SEN SHOBU HANTEI** en mag ook als zodanig gebruikt worden.

Mitomezu

Wanneer, na een actie, de scheidsrechters vinden dat er niets aan de hand is.

Mitomezu HR



Mitomezu HSR



De beide vlaggen worden kruiselings heen en weer gewuifd op ongeveer kniehoogte. De HSR maakt met zijn handen de zelfde beweging als de vlaggen en roept “ mitomezu “, niets gebeurd, niets aan de hand, het fluitsignaal is 1 x lang.

Fumei

Fumei

Wanneer na een actie een hoekscheidsrechter het niet goed of niet duidelijk gezien heeft. Dit geeft hij aan door 1 kort fluitsignaal en de vlaggen, op ooghoogte, gekruist te houden, maar op zo'n manier dat hij nog wel oogcontact met de HSR kan hebben. Wanneer door alle HR fumei wordt aangeduid zet de HSR de wedstrijd gewoon voort.



- a) **Ken, shutô, nukite**, naar het gezicht of de nek zijn ten strengste verboden en wordt onmiddellijk afgestraft door genten, zelfs licht gezicht of nek contact doormiddel van ken, shutô of nukite is een officiële chûi. Schijnbewegingen naar het gezicht zijn bij sommige organisaties toegestaan, maar gelukkig zijn de meeste organisaties daar geen voorstander van en wordt dat snel aan de vechter duidelijk gemaakt en zelfs indien zo afgesproken met een chûi afgestraft.
- b) **Kinteki geri** of kingeri, trap naar het kruis.
- c) **Zutsuki**, kopstoot.
- d) **Tsukami**, pakken, bij sommige organisaties is het pakken (ongeveer 2 sec.) direct gevolgd door een aanvallende beweging toegestaan.
- e) **Hikkake** haken naar de schouder, nek of gezicht.
- f) **Oshi**, duwen op wat voor manier dan ook.
- g) **Kakaekomi**, clinchen, de vechter die er mee begonnen is krijgt hansoku.
- h) **Haigo kara no kôgeki**, van achteren aanvallen.
- i) **Taoreta aite ni kôgeki**, iemand aanvallen die op de grond ligt.
- j) **Jôgai**, het regelmatig met 2 benen van de mat af zijn.
- k) Het constant ontwijken van het gevecht
- l) Zich onbehoorlijk gedragen in de grootste zin van het woord.
- m) Handelingen, andere dan hier bovengenoemd, die door de HSR en/of HR als foutief worden beoordeeld.

Hansoku



Voor alle hansoku geldt een kort en snel achter elkaar, maar krachtig fluitsignaal en wordt er met juiste kleur aan de juiste kant snel op en neer gevlagd, dit komt voornamelijk uit de pols, de arm moet daarbij zijwaarts, bijna gestrekt en bijna op schouderhoogte zijn.

Jôgai

Alleen wanneer een vechter met **beide voeten** buiten de shiai-jô, wedstrijdmat, is roept de hoofdscheidsrechter “ yame “ stop, en brengt de beide vechters weer op de mat, om het verloop van een wedstrijd te bevorderen moet men niet elke keer naar de groetlijnen gaan maar enkel een paar meter op de mat het gevecht weer laten verder gaan. Als er herhaaldelijk buiten de shiai-jô getreden wordt kunnen er sancties tegen de betreffende vechter genomen worden zoals, **chûi en** of na meerdere herhalingen **genten**

Jôgai



Aan de kant waar men met beide voeten buiten de mat komt, wordt kort en snel achter elkaar met de vlag op de grond getikt, begeleid door een snel en krachtig fluitsignaal.

Chûi en Genten

Ingeval van hansoku kan eerst een waarschuwing (chûi) gegeven worden, na meerdere overtredingen kan er **chûi 1** worden gegeven. Ingeval dat het een bewuste hansoku lijkt, of een gemene hansoku, of wanneer de hansoku een blessure veroorzaakt heeft, wordt er gelijk **genten 1** gegeven. Chûi 2 is automatisch **genten 1**, dit verschilt weer per organisatie, soms wordt de chûi 2 niet genoemd en krijgt de vechter in kwestie gelijk genten 1, maar het staat veel beter en is veel duidelijker voor het publiek maar ook voor de vechters dat men de chûi 2 wel geeft en er na zegt dat dat gelijk is aan genten 1 (of wanneer dat het geval is genten 2), dit zou men als volgt, moeten zeggen “**chûi (sono) 2 wa genten (sono) 1 to onaji**“, maar vaak zegt men alleen chûi 2, genten 1, na genten 1 begint of de telling weer opnieuw of telt men gewoon door, chûi 3 etc. Chûi4/genten2 is automatisch **shikkaku**, diskwalificatie. Mocht de HSR vergeten, ingeval er geen arbiter is, na genten 2 shikkaku te geven, moeten de HR onmiddellijk ingrijpen, dit gebeurt alsof het hansoku is.

Chûi 1 en Genten



Bij chûi 1 of genten 1 wijst HSR met zijn wijsvinger naar het hoofd van de betreffende vechter en roept luid en duidelijk chûi of genten en het daar bij behorende cijfer.

Waarschuwingen kunnen ook met een chûi aangeduid worden maar dan zonder er een cijfer bij te vermelden. Er is geen officieel limiet aan het aantal chûi en het is dan ook geheel aan de HSR om te bepalen wanneer het een officiële waarschuwingen/chûi 1 etc. wordt, om onduidelijkheden te vermijden is het aan te raden om vóór de wedstrijd te bepalen na hoeveel waarschuwingen het chûi 1 ect. wordt. Om verwarring te voorkomen is het belangrijk om met je stem en lichaamstaal het verschil te laten merken tussen de twee verschillende chûi.

chûi



Bij chûi wijst de HSR met zijn wijsvinger schuin naar beneden in de richting van de vechter in kwestie.

Shikkaku

Enkele voorbeelden,

- a) Ingeval van constante ongehoorzaamheid tijdens de wedstrijd.
- b) Ingeval van te laat te zijn voor de wedstrijd of helemaal niet verschijnen.
- c) Ingeval van zeer onbehoorlijk gedrag of een of meerdere ernstige hansoku.
- d) Ingeval van genten 2.
- e) Ingeval dat er tijdens de tameshiwari geen planken gebroken zijn of wanneer men opgeeft te breken.

Shikkaku



Indien nodig kan de HSR om de mening van de HR vragen, dit gebeurt door de scheidsrechters bij elkaar te roepen “ FUKUSHIN SHUGO “, daarna kan er, voor de vechters en het publiek, door de HSR om een beslissing gevraagd worden doormiddel van een fluitsignaal. De HR reageren met de vlaggen, die bij de overtredende vechter hoort, snel uit de pols maar met licht gebogen arm op en neer te laten gaan, gelijktijdig fluit men snel en kort achter elkaar. Bij shikkaku wijst de HSR, met zijn wijsvinger op hoofdhoogte, naar het einde van de mat, men wijst hem zeg maar van de mat af, en roept luid, duidelijk en zelfs boos “ shikkaku “.

time out



Wanneer de HSR de wedstrijd voor een langere periode moet stopzeten, b.v. omdat er door een hansoku een blessure is ontstaan, moet hij wel om een tijdstop/time out vragen.

YUKO (toegestane technieken)

- a) Vergis je niet in de gebruikte techniek.
- b) Kijk goed of de technieken in het keel en nekgebied toegestaan zijn, het gebeurt vaak dat een stoot naar de borst of afglijdt naar de keel of zo wordt geblokt dat deze in het keelgebied terecht komt, dat is in geen van beide gevallen een chûi, vaak wordt er door de ontvanger heel veel comedy gespeeld, komt dit te veel voor krijg **hij** een chûi.
- c) Hetzelfde geldt voor het kruisgebied.

STANDAARD VOOR DE SCHEIDSRECHTER

De eerst genoemde is aka, de tweede genoemde is shiro.

1

0 < waza ari, waza ari wint, **shiro** gachi

0 < waza ari, 2e waza ari, waza ari awesete ippon, **shiro** gachi

2

Ingeval dat geen waza ari of geen chûi/genten gegeven is en er praktisch geen verschil is tussen de beide vechters moet, om tot een beslissing te komen, het volgende meetellen

a) De schade die is aangericht

b) Wanneer er geen schade is, beslis dan naar het aantal gecombineerde en goed uitgevoerde technieken (handen en benen) die er gemaakt zijn.

c) Ingeval van **enchô-sen shobu hantei** en er is geen verschil tussen de twee vechters beslis dan voor de vechter met de meeste spirit.

3

Bij alle voorbeelden die gegeven worden betreffende chûi en genten, wordt er van uitgegaan dat chûi 2 = genten 1 “ **chûi (sono) 2 wa genten (sono) 1 to onaji** “ indien nodig pas je dit aan, aan de eisen van je organisatie.

Chûi 1 > chûi 2 = genten 1 > chûi 3 > chûi 4 = genten 2 = shikkaku.

Chûi 1 kan op de beslissing geen al te grote invloed hebben, chûi 1 is echter wel van belang wanneer het enchô-sen shobu hantei is, dan telt de chûi, **alleen wanneer er geen verschil is tussen de vechters**, wel.

En nu komen we aan enkele punten waar uren over gediscussieerd kan worden en die per organisatie ook wel erg kunnen verschillen, sterker nog **intern bij de organisaties zelf** zijn er vaak verschillen. Dat komt alleen maar door de uitleg van de problematiek, het beste is dit soort punten al van te voren goed vast te leggen en mee te sturen met het inschrijfformulier, vaak wordt dit niet of niet goed gedaan en ondervindt men tijdens het toernooi problemen. Ook is het een goede zaak dat er voor elk toernooi een bespreking is met alle scheidsrechters en alle coaches, waar alles nog eens duidelijk gezegd kan worden. Genten 1 is eigenlijk een negatieve halve punt en dat blijkt ook wel want genten 2 is gelijk aan een negatief punt, sterker nog is gelijk aan shikkaku en dat betekent diskwalificatie en wel voor het hele toernooi. Het enige wat hoger is dan genten 1 is waza ari en uiteraard ippon. Dus laat er geen twijfel over bestaan iemand met genten verliest en iemand met waza ari wint, toch nog even een paar voorbeeldjes;

Shiro krijgt doormiddel van een lucky shot waza ari, zijn tegenstander is de regerend Europees kampioen, daarna vecht shiro op dusdanige manier dat je hem niet kunt straffen voor het ontwijken van het gevecht, wat er ook gebeurt shiro wint en iedereen vindt het eigenlijk wel heel jammer maar regels zijn regels.

De regerend Europees kampioen krijgt genten1 tegen vanwege een door hem toegepaste foutieve handeling, maar vecht daarna een hele goede partij en is best wel beter, maar helaas regels zijn regels hij heeft genten 1 tegen en verliest, en dan doet zich ineens het fenomeen voor dat men het daar niet mee eens is en hebben daar allerlei smoesjes en regeltjes op gevonden, maar nogmaals regels zijn regels de kampioen verliest. Er is maar een uitzondering op deze regel en dat is, wanneer een vechter met genten 1 op een dusdanige manier vecht dat hij zijn tegenstander als het ware inpakt en deze eigenlijk geen verweer heeft, sterker nog dat zijn tegenstander net niet lang genoeg uitgeschakeld is om waza ari tegen te krijgen, dan en alleen dan (en daar moet men heel voorzichtig mee zijn) kan er hikiwake gegeven worden.

Als je een beslissing genomen hebt en je weet zeker dat het de goede is, blijf dan bij je standpunt en laat je niet beïnvloeden door coaches en/of vechters, alleen wanneer er door de HSR om fugushin shugo gevraagd wordt, en men je overtuigd heeft dat je fout was, en dat is geen schande want daar leer je van, kun/moet je, je beslissing herroepen. De HSR dient voor hantei te vragen eerst de scores (waza ari, chûi 1, 2 3 en genten) op te noemen die er tijdens de wedstrijd gevallen zijn. De chûi 1 en de chûi 3 worden helaas maar al te vaak vergeten, ook door mijzelf, en zeker de chûi na genten 1 dus chûi 3 is heel belangrijk. Vaak worden alleen de chûi genoemd bijv. chûi 3 en niet de genten omdat men er van uitgaat dat de HR ook kunnen tellen en hun huiswerk hebben gemaakt, maar voor het publiek en voor de vechters kun je het beter wat uitgebreider doen b.v. **aka genten 1 chûi 3**, ook voor de HR is heel duidelijk.

LET OP:

bij een verschil van 3 chûi ongeacht de verdere uitslag verliest diegene met 3 chûi. Hier volgen nog enkele voorbeelden, aka is als eerste genoemd.

Aka Shiro

- 0 > chûi 1 kijk naar het gevecht en oordeel die ene chûi telt nog niet te zwaar behalve bij enchô-sen
- 0 > chûi 2 (genten 1) **aka** wint, voor de uitzondering lees hierboven.
- 0 > chûi 3 (genten 1 + chûi 1) **aka** wint.
- 0 > waza ari + chûi 1 **shiro** wint.
- 0 > waza ari + chûi 2 (genten 1) **shiro** wint waza ari is hoger dan genten 1.
- 0 > waza ari + chûi 3 (genten 1 + chûi 1) **aka** wint
- 0 > waza ari chûi 4 (genten 2) dit is zonder uitzondering shikkaku. **aka** wint

Fluiten

Ippon , waza ari en hantei elk met

Waza ari naar ippon

Fumei

Mitomezu

Hansoku

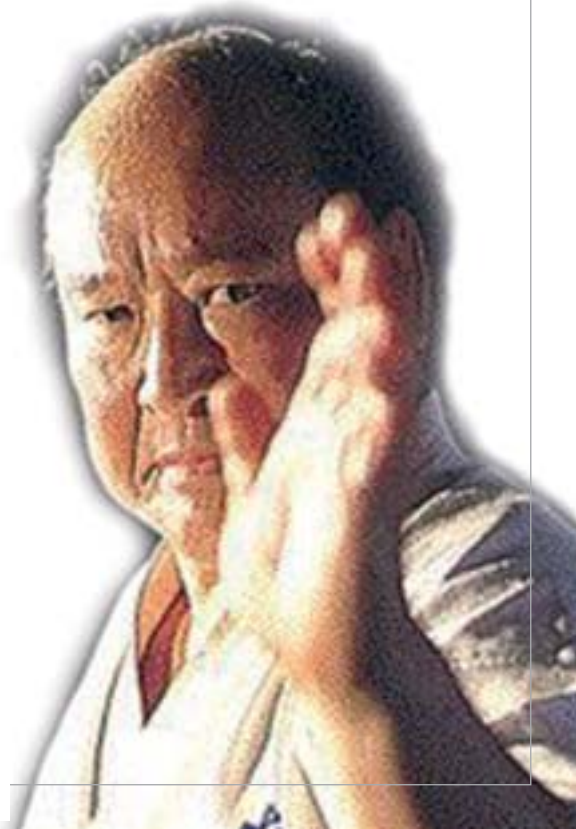
1 x kort en krachtig

1 x kort en krachtig en 1 x lang

1 x kort en krachtig

1 x lang

kort en krachtig achter elkaar



Het begin

Bij het begin van een wedstrijd controleert de HSR eerst of het de juiste personen betreft. De HSR controleert alles wat nodig mocht zijn en zoals het door de organiserende partij/organisatie bepaald is, piercing, kammen, pennen, naalden, bandages, tape, scheen en wreef beschermers, borstbescherming, kruisbescherming, mondbescherming, etc. De HSR zorgt er voor dat aka altijd aan zijn rechterzijde staat.

Aka / Shiro



Nakae



De HSR roept de beide deelnemers op de mat, **aka nakae**, hij wijst met open hand en gestrekte arm naar de borst van aka en brengt heel kortdaat de gestrekte arm en nog steeds met open hand naar de plaats waar aka moet komen te staan (meestal is dit duidelijk aangegeven) en **shiro nakae** met hetzelfde ceremonieel en laat ze tegenover elkaar in fudo dachi staan, let er op de beide vechters groeten wanneer ze op de mat komen. Voor het woordje **nakae** kunnen ook andere termen gebruikt worden maar ik kies altijd voor **nakae** wat hier zoveel als “kom hier” betekent.

Shomen ni rei



De HSR gaat op 1m afstand, maar zodanig dat hij tussen de 2 vechters staat, staan. Hij roept dan, beide armen gestrekt voor zich houdend, handen open en de handpalmen naar elkaar toe of naar voren, de afstand tussen de beide handen is ca schouderbreedte (dit moet een krachtige en kordate beweging zijn), **shomen ni rei**, de vechters draaien zich om, naar voren, en groeten osu.

Shushin ni rei



Dan wijst de HSR met beide open handen naar zichzelf, ellebogen ongeveer schouderhoogte, en roept **shushin ni rei**, de 2 vechters draaien zich naar hem toe en groeten osu.

Otagai ni rei



De HSR roept **otagai ni rei**, gelijktijdig gaan zijn handen iets omhoog en maakt vuisten. De ellebogen blijven schouderhoogte, om gelijk weer te zakken maar dan de handpalmen naar beneden. De vechters draaien zich naar elkaar toe en groeten osu.

kamaete



De HSR roept **kamaete**, en stapt in gevechtshouding. De 2 vechters komen ook in gevechtshouding staan (liefst met een kiai) maar blijven wel achter hun meetlijn.

HR / LA

HR / LV

HR / RV

HR / RA

Ji-kan



De HSR appelleert bij iedere HR voor attentie, dit gebeurt heel demonstratief en per scheidsrechter apart door met de wijsvinger naar de betreffende HR te wijzen, hij kan, indien hij dat nodig acht, daarbij fluiten. Als laatste wijst hij naar de tijdwaarnemer en roept daarbij, **ji-kan**, wat in dit geval zoveel betekent als, tijd klaar.

Hajime



Nadat de tijdwaarnemer geknikt heeft maakt de HSR chudan gyaku tsuki en roept tegelijkertijd **hajime** en de wedstrijd begint

Yame



Het einde van een wedstrijd wordt aangekondigd door middel van een ge-luidssignaal, bel, trom, hoorn, etc. en doormiddel van een zakje (het liefst rood en gevuld met erwten of zo), dat naar het midden van de mat gegooid wordt. Onmiddellijk roept de HSR **yame** en springt, met zijn rechterarm naar voren gestoken, tussen de 2 vechters, dit moet een flitsende actie zijn, waarbij hij wel de nodige voorzichtigheid in acht moet nemen, na het gevecht gestopt te hebben zet hij de 2 vechters tegenover elkaar op de meetlijn in fudo dachi , of indien de organisatie dat wenst **shomen ni muite**, gezicht naar voren, maar dan ook in fudo dachi.

Langzaam achteruit lopend herinnert de HSR zijn HR (de vechters en het publiek) wat de resultaten van de 2 vechters zijn, b.v. shiro chûi 1 aka waza ari , het is heel verstandig dat je altijd een vast patroon in je opsommingen hebt, ik begin altijd/meestal met diegene waar het minst over te vertellen valt. Wanneer de HSR aan het einde van de mat gekomen is roept hij luid en duidelijk, **Hantei O torimasu, Hantei**, of **Hantei O onegai shimasu Hantei** (en als je dat wilt onmiddellijk gevolgd een kort fluitsignaal).

Score Aka



Score Shiro



Hantei



De HR reageren gelijk met hun vlaggen en met het daarbij behorende korte fluitsignaal. De HSR telt de resultaten allemaal apart, weer naar elke HR wijzend, dus b.v. hikiwake ichi, shiro ichi, aka ichi, ni, shushin aka, gelijk gevolgd door aka no gachi. Weer zou ik je willen adviseren een vast patroon/systeem te hanteren, je zult merken dat, dat heel prettig werkt ook voor je HR (ik begin altijd/meestal bij het laagste resultaat).

Neem dan ook je tijd om eerst goed naar de uitslagen van je HR te kijken en ga dan pas tellen. Het komt regelmatig voor dat je 2 hikiwake en 2 aka hebt, helaas zijn er nog steeds mensen die vinden dat dan aka gewonnen heeft, dat is absoluut niet het geval, wanneer de HSR vindt dat hij met zijn stem hikiwake moet geven zijn er 3 hikiwake en is het verlengen geblazen, dus wanneer, hoe dan ook, de stand 2 x 2 is, 2 hikiwake, 2 aka of 2 shiro, ligt de beslissing altijd bij de HSR.

1. Het materiaal dat voor het breken gebruikt wordt, zijn houten planken van de cederboom (Cryptomeria), de maten van de planken zijn 33cm x 21cm x 2,4 cm (13inch x 8inch x 0,9 inch)Het scheidsrechters comité moet beoordelen of de planken voldoen aan de normen die hun organisatie stelt, daar is over het algemeen geen verschil in.
2. De breektesten gebeuren in een bepaalde volgorde b.v., seiken, kakato, shuto en hiji, of die technieken die door de organiserende partij bepaald zijn. Het minimum aantal planken die gebroken dienen te worden is meestal 2 planken en in een maximale tijd van 2 minuten. Het totaal van de gebroken planken kan bepalend zijn voor een eventuele eindbeslissing.
3. De steunen/standaards/blokken, om de planken op te plaatsen, moeten van beton (of iets van de zelfde waarde) en uit één stuk zijn.
4. Indien een deelnemer meer dan het minimum wilt breken kan hij zelf het aantal bepalen.
5. Om te laten zien dat er gecontroleerde planken voor de test gebruikt worden legt de verantwoordelijke official, vlak voor het breken, een katoenen lapje op de te breken planken.
6. Het is door de deelnemers verboden de planken en/of de steunen aan te raken, vóór het breken, dit mag alleen door de verantwoordelijke official gebeuren, wel is het de deelnemers toegestaan de afstanden tussen de planken en de steunen te bepalen.
7. Indien bij de eerste poging alle planken gebroken zijn, is de breektest succesvol, **kansui**, zijn de planken niet allemaal gebroken, is de breektest niet succesvol, **shippai**.
8. In geval van shippai krijgt de deelnemer nog één kans maar dan met het minimum aantal planken, dus 2.
9. Indien de deelnemer weer faalt krijgt hij een 0 voor deze breektest.
10. Tijdens de breektest dienen alle instructies, die door de verantwoordelijke official gegeven worden, prompt te worden opgevolgd, indien dit niet het geval is kan shippai en zelfs shikkaku gegeven worden, de zelfde regel geldt wanneer de maximale tijd van 2 minuten wordt overschreden.
11. Wanneer een breektest klaar is schuiven alle deelnemers twee plaatsen op (met de klok mee) voor de volgende techniek.

Tameshiwara gebeurt onder leiding van 5 scheidsrechters inclusief de HSR.

De HSR controleert of iedere deelnemer op de juiste plaats staat en controleert of er bij elke deelnemer een official (de HR of de door de organisatie aangestelde officials) staat, dan laat hij alle deelnemers groeten, zowel naar de **shomen** als naar de **kôhō** kant (de officials groeten mee), indien er publiek rondom de mat zit kan naar alle vier de kanten van de mat gegroet worden.

De HSR kondigt eerst de breektechniek en geeft het startsignaal aan elke deelnemer apart door **kamaete** of **ichini-tsuite** en daarna **hajime** te roepen.

Na de breektest geeft de official, die bij de deelnemer hoort, direct het resultaat aan door middel van, bij een gelukte breektest, de arm schuin omhoog (zoals bij ippon) te steken en duidt met zijn vingers het aantal gebroken planken aan en roept **kansui** daarna laat hij de deelnemer in seesa zitten.

Kansui 4 planken Shippai 1e poging Shippai 2e poging



Bij deelnemers die niet succesvol waren maakt de official het hikiwake gebaar of wijst met zijn wijsvinger schuin naar beneden, spreek dit goed af zodat alle officials het zelfde doen (b.v. 1^e poging hikiwake

2^e poging wijsvinger) en roept **shippai** en laat de deelnemer in fudodachi staan. De HSR roept de resultaten (met de klok mee) nog eens een voor een af, bij naam en of nummer, zodat de resultaten genoteerd kunnen worden, de officials geven dit wéér aan zoals hier boven genoemd is.

Deelnemers die falen krijgen een herkansing maar dan met het minimaal aantal planken, dus 2, en dat wordt op de zelfde wijze afgehandeld als hier boven beschreven staat.

Na het breken laat de HSR alle deelnemers 2 plaatsen, met de klok meedraaiend, opschuiven voor de volgende breektest.

Na alle breektesten laat de HSR alle deelnemers opstaan en naar **shomen** en naar de **kôhō** groeten, wanneer je begonnen bent om naar de vier windstreken te groeten moet je ook zo eindigen. Het van de mat afgaan dient op de juiste Kyokushin manier te gebeuren, nummer 1 als eerste deze draait zich aan de rand van de mat om en groet, osu, draait zich terug om en loopt van de mat af.

Er zijn uiteraard verschillende mogelijkheden om de breektesten te doen, dat bepaald de organiserende partij, maar dit is er een van de manieren die ik het meest gezien heb. Er wordt helaas niet meer zoveel gebroken vooral omdat hout toch wel een kostbare geschiedenis geworden is, daarom is het misschien wel goed dat er nu iets op papier als handleiding staat.

Jeugdwedstrijden zijn wel het moeilijkst om te jureren, omdat je als scheidsrechter een bijna drievoudige verantwoordelijkheid op je schouders krijgt gedrukt, het zijn kinderen, kleine mensjes vanaf 8 jaar oud, die nog niet precies weten van, wat, hoe of waar en zo graag willen vechten zoals in de films en die er geen rekening mee houden dat het ook bij hun zelf pijn kan doen, dat is een nieuwe ervaring waar je ze als scheidsrechter bij moet helpen.

Als scheidsrechter ben je er altijd, maar zeker bij kinderen van 8 t/m 17 jaar, om hen te helpen en te zorgen dat er geen rariteiten plaats vinden.

Het probleem bij de jeugd is **leeftijd x lengte x gewicht** en dat is voor elke organiserende partij een crime, een kind van 12 jaar dat 65kg weegt en 1,70m lang is kun je niet in de groep van 12 jarigen laten vechten maar ook niet in de groep van 15 jarigen, dus zullen er altijd compromissen gemaakt moeten worden, waar niemand eigenlijk vrede mee heeft, daarom zullen er zich altijd kleine problemen op jeugdwedstrijden blijven voordoen. Het is daarom ook de taak van alle scheidsrechters (uiteeraard is de HSR de belangrijkste spreekbuis voor alle scheidsrechters) zeer alert te zijn en de kinderen tegen zichzelf in bescherming te nemen, door o.a.;

1. Bij een te grote overmacht, gelijk op een adequate en resolute wijze in te grijpen.
2. Te zorgen dat je, je goed aan de regels houdt die voor dit soort evenementen en door de organiserende partij gesteld zijn.
3. Dat je de kinderen (die vaak zeer nerveus zijn zonder dat je dat goed ziet) op hun gemak stelt op zo danige wijze dat ze vertrouwen in de scheidsrechters krijgen. Zorg er voor dat je, je met de kinderen letterlijk en figuurlijk op gelijke hoogte zet en praat hun taal.
4. Blijf echter strak en rechtvaardig en zorg er voor dat, dit ook goed bij de kinderen overkomt.
5. Laat duidelijk, maar op een voor kinderen verstaanbare wijze, merken dat de scheidsrechters de leiding hebben en ga net zoals bij de volwassen niet in discussie met noch de kinderen noch met de coaches.

Er zijn misschien nog wel veel meer zaken op te noemen waar je op moet letten, onthoudt een gouden regel, **DE SCHEIDSRECHTERS** zijn er voor **DE KINDEREN** en moeten de **verantwoordelijkheid** en het **vertrouwen** dat ze van de organisatie, van de ouders en, het belangrijkste, van **DE KINDEREN** zelf hebben gekregen waard zijn. Goede scheidsrechters op een jeugdtoernooi maken veel meer reclame voor de kyokushin dan welke advertentie dan ook.

De jeugd wordt meestal in poules onder gebracht in groepen van ongeveer 5 deelnemers, dit kan bij grote toernooien wel meer zijn, controleer even of de verhoudingen leeftijd x lengte x gewicht ongeveer kloppen, vinden de verantwoordelijke scheidsrechters dat, dat niet het geval is moeten ze reclameren bij de organisatie.

Alle deelnemers aan een jeugdtoernooi zijn verplicht het volgende te dragen;

1. bitje, mondbeschermer
2. kruisbeschermer, tok of schelp
3. vuistbeschermers (welke wordt meestal vermeld in het inschrijfformulier)
4. scheen en wreefbeschermers zonder bamboe of dergelijke
5. hoofdbeschermer
6. bij de meisjes borstbeschermers maar zeker geen borstplaat

Het staat elke organisatie natuurlijk vrij om andere maatregelen te nemen zolang het maar om de veiligheid van de kinderen gaat.

Indien nodig (dit geldt ook bij de volwassenen) kan er met 2 HR, of met een schaduwscheiderechter gewerkt worden, wordt er met een ander systeem dan het poulesysteem gewerkt, zijn de finales wel met 4 HR.

Pools

De kinderen vechten een ronde, er zijn geen verlengingen dus gelijk beslissen. Om het leuk te houden voor de kinderen krijgen alle kinderen punten, ook de verliezer, b.v. winnaar 3 punten, hikiwake 2 punten en de verliezer 1 punt, de winnaars moeten zich bij de jurytafel melden en daar moet de HSR op toe zien. Het is te adviseren de tijdsduur van de pools aan te passen aan de leeftijd b.v.,

1. 8 t/m 10 jarige 1 min.
2. 11 t/m 13 jarige 1,5min.
3. 14 t/m 17 jarige 2 min.

Uiteraard heeft de organisatie het recht hierin wijzigingen aan te brengen.

Voor alle 8 t/m 13 jarige zijn **alle** rechtstreekse trappen zoals, Mae, Yoko, ushiro kaka-to geri, naar het gezicht ten strengste verboden en worden gelijk met genten bestraft, trappen zoals mawasi en ushiro mawasi geri zijn wel toegestaan. Voor de rest is het gewoon Kyokushin Karate.

Het is aan te raden om per pool te groeten zodat ze alleen nog maar onagai ni rei moeten doen. Alle andere Kyokushin regels gelden ook voor de jeugd.

VOORBESPREKING VAN EEN WEDSTRIJD

Het is eigenlijk een must om voor elke wedstrijd een voorbespreking met de coaches en de scheidsrechters te hebben, dit kan gezamenlijk, maar mijn voorkeur gaat uit naar twee aparte voorbesprekingen. De bespreking dient er voor om alle punten en wedstrijdreglementen nog eens goed door te nemen.

Hier de **voornaamste** punten;

1. mondbeschermer
2. kruisbeschermer
3. borstbeschermer
4. piercings, kammen, etc.
5. mouwen afgerold
6. hoofdbeschermer jeugd
7. vuistbeschermer jeugd
8. scheen/wreef beschermer jeugd of indien geëist door de organisatie

Wat zijn de penalty's voor de ernstige verboden technieken,
Genten:

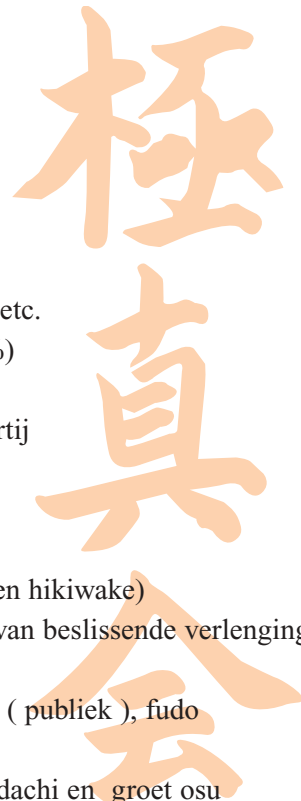
1. stoten naar het gezicht
2. doelbewuste stoot naar de keel
3. doelbewuste stoot naar de rug
4. doelbewuste uitgevoerde techniek na "YAME" van de HSR
5. doelbewuste uitgevoerde techniek wanneer de tegenstander op de grond ligt
6. rechtstreekse trappen naar kruis en knieën
7. rechtstreekse trappen naar het gezicht (jeugd)

Na welke chûi het genten is b.v. chûi 2 is genten 1

Genten verliest altijd of bij welke uitzondering niet, maar dan is het altijd hikiwake
Waza ari staat boven genten, genten 2 of chûi 4 is altijd shikkaku

Uiteraard kan elke organisatie zelf items naar believen toevoegen en/of wijzigen.

Shiai	wedstrijd/toernooi
Shiai-jo	wedstrijdmat/veld
Shushin	hoofdscheidsrechter
Fukushin	hoekscheidsrechter
Shinpan	Arbiter
Shobu	wedstrijdronde
Waza ari	1/2 punt = 50%
Ippon	punt = 100%
Chûi	waarschuwing
Chûi 1 etc.	1 ^e officiële waarschuwing etc.
Genten	strafpunt (- 1/2 punt = 45%)
Shikkaku	diskwalificatie
Hansoku-make	diskwalificatie voor die partij
Yuko	toegestane techniek
Hansoku	niet toegestane techniek
Honsen	verlenging
Enchô-sen shobu hantei	beslissende verlenging (geen hikiwake)
Enchô-sen	kyokushin verkorte versie van beslissende verlenging
Nakae	kom (vrij vertaald)
Shomen ni rei	draai naar de officials tafel (publiek), fudo dachi en groet osu
Kôhō ni rei	draaiom (achterkant), fudodachi en groet osu
Shushin ni rei	draai naar de hoofdscheidsrechter, fudodachi en groet osu
Otagai ni rei	draai naar elkaar, fudodachi en groet osu
kamaeta	gevechtshouding.
Hajime	begin/start
Yame	stop
Ji-kan	tijd
Shinpan ni rei	wisselende scheidsrechters groeten elkaar
Maware migi	draai rechtsom (hidari = linksom)
Hantei	beslissing
Hantei O torimasu, hantei	vragen om een beslissing (gebiedender)
Hantei O onegai shimasu, hantei	hantei vragen om een beslissing (beleefder)
Gachi	winst
Make	verlies
Kiken	opgave
Fusenshō gachi	winnaar door niet opkomen dagen
Shiro	wit
Aka	rood



Akushu	handenschudden
Shomen ni muite	vechters kijken naar (official tafel) het publiek
Jôgai	buiten de mat (moet met 2 benen)
Tsukami	pakken
Kakaekomi	clinchen
Kôhô	achterkant
Oshi	duwen
Fumei	niet duidelijk, niet gezien
Mitomezu	niets aan de hand
Zôkkô	doorgaan
Zutsuki	kopstoot
Haigo kara no kôgeki	van achteren aanvallen
Taoreta aite to kôgeki	liggende tegenstander aanvallen
Hikiwake	gelijkspel
Gammen kôgeki	aanvallen naar het gezicht (handen, ellebogen)
Kinteki kôgeki	aanvallen naar het kruis
Shotei oshi	met shotei duwen
Tameshiwari	breken
Ichini-tsuite	stand by
Shippai	breken niet geslaagd
Kansui	breken geslaagd

fout



goed



voor Hantei



Score aka



Score shiro



Hantei



Ippon HR



Ippon HSR



Waza ari HR



Waza ari HSR



Waza ari awasete ippon



Waza ari 12345 Ippon 3sec./5sec



Hikiwake HR



Hikiwake HSR



Mitomezu HR



Mitomezu HSR



Fumei



Hansoku



Chûi'enGenten



Chûi



shikkaku



aka/shiro



Nakae



Shomen ni rei



shushin ni rei



Otagai ni rei



Ship pai 1e poging Ship pai 2e poging



HR/LA



HR/LV



HR/RV



HR/RA



Ji-kan



Kamaete



hajime



Yame



Kansû 4 planken



time-out



*Met dank aan:
Con Voermans sensei NL.
Keiko Yoshida sensei JA.*