

# Verwaltungskonzept

**Name der Veranstaltung:** Kampfrichtertisch bei Wettkämpfen

**Veranstaltungsort:** \_\_\_\_\_

**Beschreibung:** Die Personen am Kampfrichtertisch haben folgende Aufgaben:  
 1. Punktetafel betätigen  
 2. Kampfzeit zu stoppen  
 3. Haltegriffzeit zu stoppen  
 4. Listenführung (siehe auch Konzept: Wettkampfausrichtung)

**Addiersystem**

| Bewertung  | Punkte | Strafen      |
|------------|--------|--------------|
| KOKA       | 3      | SHIDO        |
| YUKO       | 5      | SHIDO        |
| WAZARI-ARI | 7      | SHIDO        |
| IPPON      | 10     | HANSOKU-MAKE |

- Wer 10 Punkte erreicht hat ist der Sieger
- Bei Strafen erhält der Gegner die entsprechende Wertung

**Haltegriffzeit:**

| Zeit       | Bewertung |
|------------|-----------|
| 10-14 Sek. | KOKA      |
| 15-19 Sek. | YUKO      |
| 20-24 Sek. | WAZA-ARI  |
| 25 Sek.    | IPPON     |

- **Haltender hat bereits...**
  - ... 5 Punkte - Haltegriffzeit: 20 Sek.
  - ... 8 Punkte - Haltegriffzeit: 15 Sek.
  - ... 9 Punkte - Haltegriffzeit: 10 Sek.
- **Haltgriff am Ende der Kampfzeit:**  
 Kampfzeit weiterlaufen lassen bis...
  - a) Ablauf der Haltegriffzeit
  - b) "Toketa"
  - c) "Mate"

**Komandos:**

| Komando   | Bedeutung            | Aufgabe                         |
|-----------|----------------------|---------------------------------|
| HAJIME    | kämpft!              | START: Kampfzeit                |
| MATTE     | Unterbrechung        | STOP: Kampfzeit/Haltegriff      |
| OSAE-KOMI | Haltegriff angesetzt | StART: Haltegriffzeit           |
| TOKETA    | Haltegriff gelöst    | STOP: Kampfzeit/Haltegriffzeit  |
| SONO-MAMA | nicht bewegen        | STOP: Kampfzeit/Haltegriffzeit  |
| YOSHI     | weiterkämpfen        | START: Kampfzeit/Haltegriffzeit |
| SORE-MADE | Kampfende            | STOP: Kampfzeit/Haltegriffzeit  |

- "SONO-MAMA"- Haltegriffzeit nicht löschen
- "TOKTA"- Haltegriffzeit dem Kampfrichter mitteilen z.B.: "11"
- Kampfzeit oder Haltegriffzeit abgelaufen - rufen "ZEIT"
- Die Anzeige der Stoppuhren bis zum nächsten Kampf erhalten