

## Lexikon der Wettkampf-Kommandos und –Begriffe

ai uchi	gleichzeitiger Angriff
aka	rot
aka (shiro) kara hajime	"Die rote (weiße) Seite beginnt !" (Kihon/Jiyu Ippon Kumite)
aka (shiro) no kachi	Sieg für Rot (Weiß)
aka (shiro) no kiken niyori	Aufgabe des Kampfes durch Rot (Weiß)
ato shibaraku	Ansage 30 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit
awazete ippon	"Ergibt einen ganzen Punkt!"
bunkai	Anwendung der Kata
chui	Verwarnung
deai	direktes Kontern eines Angriffs
enbusen	Schrittlinie der Kata
enchosen	Verlängerung, die erste positive Wertung siegt (sudden death)
hajime	"Fangt an !"
hansoku	Regelverstoß
hansoku chui	Verwarnung wegen Regelverstoß
hansoku make	Niederlage wegen Regelverstoß
hantei(-toremas)	Urteil - Aufforderung an die Seitenrichter zur Anzeige der Wertung
hayai	Anzeige, daß ein Angriff zuerst im Ziel war
hikiwake	unentschieden
ippon	ein ganzer Punkt
jogai	außerhalb der Kampffläche
kachi	Sieg
keri	Fußtechnik
kiken	Aufgabe
maai	falsche Distanz
make	Niederlage
mienai	Die Aktion/Technik ist nicht gesehen worden.
moto no ichi	Aufforderung, an die Startlinien zurück zu gehen
nakae	"Gehe zur Mitte !" (von außerhalb der Kampffläche)
nuketemasu	der Angriff verfehlte das Ziel
otagai ni rei	Gruß der Kämpfer untereinander
sai shiai	Verlängerung
sentei kata	ausgewählte Kata (mittlere Katagruppe)
shikkaku	Disqualifikation, Ausschluß vom Wettkampf
shinpan ni rei	Gruß zu den Kampfrichtern
shiro	weiß
shobu ippon	Sieg/Niederlage durch einen Punkt
shomen ni rei	Gruß zum Publikum
(fukushin) shugo	Besprechung der Kampfrichter
soremade	"Das ist Alles!" (Ende der Kampfzeit)
tokui kata	Spezialkata
torimasen	keine Wertung

## Lexikon der Wettkampf-Kommandos und –Begriffe

tsuzukete	"Macht weiter!"
uketemasu	der Angriff war geblockt
waza ari	ein halber Punkt
yame	"Halt!"
zanshin	Aufmerksamkeit, Wachsamkeit