

## Kleines ABC der Kampfrichtersprache

Kampfrichter verwenden Kommandos auf japanisch. Die Bedeutung ist eindeutig in den Regeln festgelegt. Manchmal ist allerdings die Bedeutung eines oder mehrerer Begriffe in der Originalsprache nicht bekannt. Im folgenden seien deshalb die zentralen Kommandos erklärt. Man bedenke dabei, dass die lateinische Umschreibung japanischer Silben ungenau ist.

Begriff	Regel - Bedeutung	Herkunft/Original
ai-uchi 相打わ	gleichzeitige Technik	ai = beide, beiderseits uchi = Treffer frühere Bedeutung: beiderseitiges Sterben im Kampf
aka no kachi 赤の勝わ	Kämpfer/-in rot siegt	aka = rot no = Genitiv-Partikel kachi = Sieg
atenaiyoni 当ない容り	Ermahnung (1. Stufe)	ateru = zutreffen -nai = Verneinung yo = Form
atoshibaraku 後暫く	Noch 30 Sekunden bis Kampfzeitende	ato = später, das Übrige shi-bara-ku = einen Augenblick, Moment
chikan 置換	Zeitmessung unterbrechen	chi = setze kan = Unterbrechung
encho sen 延長戦	Verlängerung der Kampfzeit (shobu siehe shobu sanbon) (hajime siehe hajime)	en = Verlängerung cho = lange sen = Kampf, Spiel
fujubun 不十分	Keine Wertung	jubun = zulänglich, genügend fu- = un-, wie <i>ungenügend</i>
fukushin shugo 副審集合	Seitenkampfrichter zum Hauptkampfrichter	Fuku = Vize shin = Schiedsrichter shugo = Zusammenkunft, Treffen -go = verbinden
hajime 初め	Start	hajime = Beginn, Anfang
hansoku chui 反則注意	Verwarnung (3. Stufe)	Warnung chui = Warnung chu = aufpassen, konzentrieren i = Geist han= gegen soku = Regel (han drückt Gegenteil aus)
hansoku make 反則負け	Disqualifikation	hansoku - siehe oben make = Niederlage; makeru-verlieren
Hantei toremas 判定取れます	Aufforderung zur Entscheidung	han = Entscheidung, Urteil tei = entscheiden toru = geben, bekommen
hikiwake	Unentschieden	hiki = urteilen wake = teilen

Begriff	Regel - Bedeutung	Herkunft/Original
引分け ippon 一本	ein voller Punkt	ippon = ichi + hon ichi = eins hon = Zähl-Präfix (je nach Gegenstand im japanischen verschieden)
jogai 場外	Kämpfer/-in aus der Kampffläche herausgetreten	jo = Stellung gai = außerhalb
kachi 勝	Sieg	kachi = Sieg
kansa 監査	Kampfrichter-Obmann	Inspektor kan = überwachen sa = nachforschen
kata 形	Kata	kata = Form, Modell, Stil
keikoku 警告	Verwarnung (2. Stufe)	Warnung kei = Kommando koku = Ankündigung
kiai 気合い	Schrei	ki = Geist, Haltung, Einstellung ai = passen
kiken ni yori 棄権に折	Kämpfer nicht angetreten	kin = verzichten ken = Recht ni = Dativpartikel ori = nach angemessener Zeit
kumite 組手	Kampf	kumu = zusammen etwas tun, kämpfen te = Hand
maai 間合い	Distanz	ma = Raum ai = passen
mienai 見えない	KR nimmt sich aus der Wertung heraus ("Nichts gesehen")	mieru = sehen nai = nicht (da) sein (mimasen ist die höflichere Form)
moto no ichi 元の位置	Kämpfer zurück auf Ausgangsposition	moto = Ursprung no = Genetivpartikel i-chi = Lage, Standort
mubobi 無防備	Selbstgefährdung des Kämpfers/der Kämpferin	mubobi = unbewaffnet mu = nichts bo = beschützen bi = einrichten
naka e 中へ	Kämpfer eintreten zur Startposition	naka = das Innere, Mitte, Zentrum -e = Suffix für an, in, auf, nach, bis
o tagai ni rei お互いに礼	Mannschaften grüßen zueinander	o- = Höflichkeitspräfix tagai = gegenseitig, einander ni = Dativpartikel rei = Gruß, Ehrerbietung
shiai	Wettkampf	shiai = Wettkampf

Begriff	Regel - Bedeutung	Herkunft/Original
試合 shikkaku (o-datsu)	Turnierausschluß	shikkaku = Qualifikation, Eignung datsu = wegnehmen
失格		
shimpan ni rei 審判に礼	Kämpfer grüßen Kampfrichter	shimpan = Kampfrichter ni = Dativpartikel rei = Gruß, Ehrerbietung
shiro no kachi 白の勝わ	Weiß ist Sieger	shiro = weiß no = Genetivpartikel kachi = Sieg
sanbon shobu 三本勝負	Kampf um drei Ippon	sho = Sieg bu = Besiegung san = drei, dreimal (s.a. ippon)
shomen ni rei 正面に礼	Gruß an die Zuschauer	shomen = Front, Fassade ni = an, auf rei = Gruß, Ehrerbietung
shushin 主審	Kampfrichter	shu = Leitender shin = Schiedsrichter
toremassen 取れません	Keine Wertung	toru = geben, bekommen -masen = Verneinungsform
tsuzukete 続けて	Kampfbeginn nach	tsuzukeru = fortsetzen, in einem Zug, ohne Unterbrechung
wazaari 技有り	Halber Punkt	waza = Technik ari= haben
yame 止め	Ende, Schluß	yameru = unterbrechen, anhalten, stoppen
zanshin 残心	Aufmerksamkeit nach der Technik	zan = der Übriggebliebene shin = Geist