



KARATE AUSTRIA
Österreichischer Karatebund

KARATE
WettkampfregeIn



GÜLTIG AB 01.01.2019



INHALT

KUMITE – REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE	4
ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG	5
ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN	8
ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT	9
ARTIKEL 5: KAMPFZEIT	11
ARTIKEL 6: WERTUNGEN	11
ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN	15
ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN	16
ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN	21
ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF	23
ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST	25
ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN	27
ARTIKEL 13: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN	32

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	35
ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG	35
ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN	38
ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT	40
ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN	42
ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE	46

ANHÄNGE

ANHANG 1:	FACHBEGRIFFE	50
ANHANG 2:	GESTIK UND FLAGGENSIGNALE	52
ANHANG 3:	VERHALTENSRICHTLINIEN KAMPFRICHTER	60
ANHANG 4:	ZEICHEN FÜR LISTENFÜHRER	63
ANHANG 5:	LAYOUT DER KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE	64
ANHANG 6:	LAYOUT DER KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	65
ANHANG 7:	DER KARATE-GI	66
ANHANG 8:	WKF-WELTMEISTERSCHAFTEN	67
ANHANG 9:	FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN	68
ANHANG 10:	KARATE WETTKÄMPFE FÜR UNTER 14 JAHREN	69
ANHANG 11:	VIDEO REVIEW	70
ANHANG 12:	OFFIZIELLES PROTESTFORMULAR	75
ANHANG 13:	ABWAAGE	77
ANHANG 14:	ROUND-ROBIN-WETTKAMPF (KUMITE)	78
ANHANG 15:	KATA WETTKAMPF	81
ANHANG 16:	PREMIER LEAGUE KATA WETTKAMPF	82
ANHANG 17:	ÖKB-SONDERREGELUNGEN	83

Die männliche Verlaufsform im Text bezieht sich auch auf weibliche Personen.

KUMITE-REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WKF / vom ÖKB zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit einem zusätzlichen Meter auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Falls sich die Wettkampffläche auf einem Podest befindet, muss ein zusätzlicher Meter als Sicherheitszone gewährleistet sein.
2. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zu Beginn des Kampfes oder bei Wiederaufnahme stehen sich die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen nach oben gedrehten Matten gegenüber.
3. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in zwei Meter Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
4. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Kampffläche bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Fahne.
5. Der Kansa (Match Supervisor) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er hat eine rote Fahne oder ein rotes Signal und eine Pfeife.
6. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
7. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Kampffläche auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn sich die Kampffläche auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.
8. Die Ein-Meter-Grenze muss eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.
Anmerkung: siehe dazu auch Anhang 5: Layout der Kumite-Wettkampffläche.

ERKLÄRUNG:

- I. *Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.*
- II. *Die verwendeten Matten sollten auf der Unterseite rutschfest sein und gut am Boden aufliegen, die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Der Hauptkampfrichter*

richter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen von der WKF / vom ÖKB zugelassen sein.

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die nachfolgend beschriebene offizielle Kleidung tragen.
2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

KAMPFRICHTER

1. Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX)
 - einem weißen, kurzärmeligen Hemd
 - eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel
 - eine schwarze Pfeife
 - ein diskretes weißes Band für die Pfeife
 - eine einfarbig hellgraue Hose ohne Umschlag (ANHANG 9).
 - ungemusterte dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche.
 - weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange, eine von der WKF / vom ÖKB zugelassene religiöse Kopfbedeckung und diskrete Ohrringe tragen.
 - Kampfrichter dürfen einen schlichten Ehering tragen.
3. Falls für Olympische Spiele, Olympische Jugendspiele, kontinentale Meisterschaften und andere Multisport-Veranstaltungen das lokale Organisationskomitee eine speziell für dieses Event entworfene Uniform für Kampfrichter kostenlos zur Verfügung stellt, darf die offizielle Kampfrichteruniform durch diese ersetzt werden, vorausgesetzt, der Veranstalter hat dafür eine Genehmigung durch die World Karate Federation (WKF).

WETTKÄMPFER

1. Wettkämpfer müssen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung tragen, falls nichts anderes vom Executive Committee der WKF / vom Vorstand des ÖKB genehmigt wurde. Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Gi-Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 x 8 cm (siehe ANHANG 7) nicht überschreiten. Nur das originale Herstellerlabel darf

sich auf dem Gi befinden. Zusätzlich kann auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen werden. Ein Wettkämpfer trägt einen roten, der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht länger als drei Viertel des Oberschenkels.

Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau. Bei Wettkämpfen der EKF bzw. WKF müssen Gürtel ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung bzw. ohne andere Beschriftungen sein, nur das übliche Label des Herstellers ist im Gürtel erlaubt. Bei Meisterschaften des ÖKB sind Beschriftungen/Bestickungen am Gürtel erlaubt.

2. Unbeschadet von §1 dieses Artikels, kann die WKF / der ÖKB bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen.
3. Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Gi-Jacke muss mit den seitlichen Bändern zugebunden werden, Jacken ohne solche Bänder dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht aufgekrempt werden. Die Bindebänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Wettkampfes gebunden sein. Falls sie während des Kampfes abreißen sollten, muss ein Wettkämpfer seine Jacke in diesem Kampf jedoch nicht wechseln.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrempt werden.
6. Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind gestattet.
7. Wettkämpfer dürfen aus religiösen Gründen ein von der WKF / vom ÖKB zugelassenes schwarzes Kopftuch tragen, das nur das Haar, nicht den Halsbereich, bedeckt.
8. Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnsparren müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
9. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 - 9.1 Von der WKF / vom ÖKB zugelassene Faustschützer, ein Kämpfer trägt rote, der andere blaue.
 - 9.2 Zahnschutz.
 - 9.3 Von der WKF / vom ÖKB zugelassener Körperschutz / body protector (für alle Kumite-Wettkämpfer), zusätzlich Brustschutz für weibliche Athleten.

- 9.4 Von der WKF / vom ÖKB zugelassene Schienbeinschützer - ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
- 9.5 Von der WKF / vom ÖKB zugelassene Fußschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.

Ein Tiefschutz ist nicht Pflicht, wird aber einer getragen, muss es sich um ein von der WKF / vom ÖKB zugelassenes Modell handeln.

10. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
11. Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
12. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der WKF / vom ÖKB genehmigt sein.
13. Der Kansa (Match Supervisor) ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass Wettkämpfer die zugelassene Schutzausrüstung tragen.
(Bei kontinentalen, internationalen und nationalen Meisterschaften ist die von der WKF zugelassene Ausrüstung in jedem Fall zu akzeptieren und darf nicht abgelehnt werden.)
14. Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

BETREUER

1. Die Betreuer müssen während des gesamten Wettkampfes einen Trainingsanzug tragen, die offizielle Identifikation muss sichtbar sein. Bei Medaillenkämpfen offizieller WKF-Meisterschaften tragen männliche Coaches einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock, alles in dunkler Farbe. Weibliche Coaches dürfen zusätzlich eine von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichterinnen tragen.
Bei Meisterschaften des ÖKB dürfen Coaches auch ein T-Shirt oder ein Poloshirt und eine Trainingshose anstatt eines kompletten Trainingsanzuges tragen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Wettkämpfer tragen nur einen Gürtel. Rot für AKA und blau für AO. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.*
- II. *Der Zahnschutz muss gut angepasst sein.*
- III. *Kommt ein Wettkämpfer unangemessen bekleidet auf die Kampffläche, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.*
- IV. *Wenn die Kampfrichterkommission einverstanden ist, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ausziehen.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

1. Ein Karate-Turnier kann Kumite-Wettkämpfe und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Kumite-Wettkämpfe können in Mannschaftsbegegnungen und Einzelwettkämpfe aufgeteilt sein. Einzelwettkämpfe können in Alters- und Gewichtsklassen unterteilt sein. Gewichtsklassen gliedern sich schließlich in Kämpfe. Der Begriff „Kampf“ bezieht sich auch auf die einzelnen Paarungen innerhalb einer Kumite-Mannschaftsbegegnung.
2. Bei WKF-Weltmeisterschaften und bei EKF-Europameisterschaften werden die vier Medaillengewinner des Vorjahres (Gold, Silber und zweimal Bronze) gesetzt. Für Karate-1-Premier League Turniere, werden die 8 Wettkämpfer mit dem höchsten Ranking am Tag vor der Meisterschaft, gesetzt. Dieses Recht zum Setzen gilt jedoch nicht für Wettkämpfer mit niedrigerem Ranking, falls Top-8 Wettkämpfer nicht antreten.
3. Falls nicht anderes bestimmt wurde, finden die Kämpfe im K.O.-System mit Trostrunde statt. Für das Round-Robin-System finden sich Erklärungen im Anhang 14: Round-Robin-Wettkampf (Kumite).
4. Spezifikationen für die Abwaage finden sich im Anhang 13: Abwaage-Prozedur.
5. Im Einzelbewerb darf nach der Auslosung kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden.
6. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team gewertet. Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass der Wettkämpfer von der gesamten Kategorie disqualifiziert ist, aber sie betrifft nicht die Teilnahme in einer anderen Kategorie.
7. Herrenmannschaften bei Meisterschaften der WKF bzw. EKF bestehen aus sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. Damenmannschaften bestehen aus vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten.
Bei Meisterschaften des ÖKB bestehen sowohl Herren- als auch Damenmannschaften aus vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten.
8. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder der Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
9. Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Kampfreihenfolge der kämpfenden Mannschaftsmitglieder abgeben. Welche der insgesamt sieben bzw. vier Teammitglieder antreten und in welcher Reihenfolge sie kämpfen, kann für jede Runde geändert werden - vorausgesetzt, die neue Aufstellung wird vor Beginn der Mannschaftsbegegnung gemeldet. Einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich. Ein Team wird disqualifiziert (Shikkaku), wenn ein Mitglied oder der Betreuer die Mannschaftsaufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde

schriftlich anzumelden. Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf Basis von Hansoku oder Shikakku verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und der Kampf wird mit 8:0 für den Gegner gewertet.

ERKLÄRUNG:

- I. *Eine "Runde" ist eine einzelne Phase des Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl eine Phase der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix-System (Round-Robin bzw. Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Athlet des Pools gegen jeden anderen Athleten des Pools.*
- II. *Der Begriff Kampf bezieht sich auf einen Einzelkampf zwischen zwei Wettkämpfern hingegen die Begriffe Mannschaftsbegegnung oder Match sind alle Kämpfe zwischen den Mitgliedern von zwei Teams.*
- III. *Die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. Daher sollten stattdessen WKF-ID-Nummern / Startnummern zugeteilt und verwendet werden.*
- IV. *Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft für diese Runde auf. Die Ersatzkämpfer dieser Runde und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.*
- V. *Herrenmannschaften bei Wettkämpfen der WKF bzw. EKF müssen mindestens aus drei und Damenmannschaften mindestens aus zwei Wettkämpfern bestehen, um antreten zu können. Bei Meisterschaften des ÖKB müssen Kumite-Teams aus zumindest zwei Wettkämpfern bestehen, um antreten zu können. Wird diese Mindestanzahl nicht erfüllt, verliert das betreffende Team die Begegnung durch Aufgabe (KIKEN).*
- VI. *Der Referee signalisiert Disqualifikation durch KIKEN, indem er mit dem Zeigefinger zur Seite des fehlenden Wettkämpfers/Team zeigt, dabei „Aka/Ao Kiken“ verlautbart und anschließend „Aka/Ao no Kachi“ verlautbart und zeitgleich das Signal für Kachi (Sieg) für den Gegner anzeigt.*
- VII. *Die Mannschaftsaufstellung kann vom Betreuer (Coach) oder einem dazu ernannten Mannschaftsmitglied eingereicht werden. Wird das Formular vom Betreuer eingereicht, muss dieser klar als solcher zu erkennen sein, ansonsten kann die Annahme verweigert werden. Die Aufstellung muss den Namen des Landes oder des Vereins, die für den Kampf zugeteilte Gürtelfarbe sowie die Kampfreihenfolge der Kämpfer beinhalten. Sowohl die Namen der Wettkämpfer als auch ihre Startnummern müssen genannt werden und das Formular ist vom Betreuer oder einer befugten Person zu unterschreiben.*

- VIII. *Die Betreuer müssen ihre Zulassung (Akkreditierung) zusammen mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams am Wettkampftisch vorzeigen. Der Betreuer (Coach) muss auf dem für ihn bereitgestellten Sessel Platz nehmen und darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes weder durch Worte noch durch Taten behindern.*
- IX. *Kämpfen irrtümlicherweise falsche Wettkämpfer gegeneinander, wird der Kampf bzw. die Begegnung ungeachtet des Ergebnisses für null und nichtig erklärt. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Wettkämpfer sich seinen Sieg am Kontrolltisch bestätigen lassen, bevor er den Bereich verlässt.*

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichter (FUKUSHIN/Judges) und einem Obmann (KANSA/Match Supervisor).
2. Haupt- und Seitenkampfrichter einer Kumite-Begegnung dürfen für EKF/WKF: nicht die gleiche Nationalität oder vom gleichen nationalen Verband sein / für ÖKB: aus dem gleichen Bundesland oder dem gleichen Verein wie die Wettkämpfer stammen.
3. Kampfrichtereinteilung für EKF/WKF-Meisterschaften:
 - Für die Ausscheidungsrunden gibt der Sekretär der Kampfrichterkommission dem Computer-Software-Spezialisten für jede Kampffläche eine Liste mit den Namen der zugeteilten Kampfrichter. Diese Listen werden vom Sekretär am Ende des Referee-briefings nach erfolgter Wettkampf-Auslösung erstellt. Diese Listen dürfen nur Kampfrichter enthalten, die beim Referee briefing anwesend waren in Übereinstimmung mit zuvor erwähnten Kriterien. Der Computer-Software-Spezialist erfasst diese Listen im Computersystem und dann werden für jeden Kampf 4 Judges, 1 Referee und ein Kansa zufällig als Kampfgericht ausgelost.
 - Für Medaillenkämpfe geben die Mattenchefs dem Vorsitzenden der Kampfrichterkommission und dem Sekretär eine Liste mit 8 Kampfrichtern von ihrer jeweiligen Kampffläche, nachdem der letzte Ausscheidungskampf beendet wurde. Nachdem diese Listen vom Vorsitzenden der Kampfrichterkommission genehmigt wurden, wird die Gesamtliste vom Computer-Software-Spezialisten im System erfasst. Das Computersystem bestimmt zufällig 5 von den 8 erfassten Kampfrichtern pro Wettkampffläche und selektiert dann zufällig die Kampfrichtereinteilungen für die Folgekämpfe.
4. Um die Durchführung der Kämpfe/Wettkämpfe zu erleichtern, werden zwei Mattenchefs, ein Mattenchef-Assistent, ein Listenführerüberwacher und ein Listenführer/Zeitnehmer ernannt. Bei Olympischen Meisterschaften gibt es nur einen Mattenchef.

ERKLÄRUNG:

- I. *Zu Kampfbeginn stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen Judge 1 und 2 und rechts von ihm Judge 3 und 4.*

- II. *Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und dem Kampfgericht, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter drehen sich ihm zu und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.*
- III. *Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen, bis auf den Kansa, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen gemeinsam die Kampffläche.*
- IV. *Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der neu eingesetzte Seitenkampfrichter zu dem bisher eingesetzten Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.*
- V. *Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz innehaben, können in Mannschaftsbegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden.*

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

1. Die Kampfzeit beträgt für Kumite Senioren männlich und weiblich (Mannschaft und Einzel) drei Minuten. In der Kategorie U21 beträgt die Kampfzeit für Herren und Damen ebenfalls drei Minuten. Die Kampfzeit für Jugend (U16) und Junioren (U18) beträgt für beide Geschlechter zwei Minuten.
2. Die Kampfzeit beginnt, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.
3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer „noch 15 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das Signal „Zeit abgelaufen“ bedeutet das Ende des Kampfes.
4. Wettkämpfer erhalten zwischen zwei aufeinander folgenden Kämpfen eine Pause, die gleich lang wie die Kampfzeit ist. Muss in zwei aufeinander folgenden Kämpfen die Ausrüstung farblich gewechselt werden, so wird die Pause hier auf fünf Minuten verlängert.

ARTIKEL 6: WERTUNGEN

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - a) **IPPON** 3 Punkte
 - b) **WAZA-ARI** 2 Punkte
 - c) **YUKO** 1 Punkt

2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik entsprechend den folgenden Kriterien in eine Zielregion ausgeführt wird:
 - a) Gute Form
 - b) Sportliche Einstellung (Haltung)
 - c) Kraftvolle Ausführung
 - d) Aufmerksamkeit, Wachsamkeit (ZANSHIN)
 - e) Gutes Timing
 - f) Korrekte Distanz
3. **IPPON** wird gewertet für:
 - a) Jodan-Beintechniken.
 - b) Jede wertbare Technik zum geworfenen oder gefallenen Gegner.
4. **WAZA-ARI** wird gewertet für:
 - a) Chudan-Beintechniken.
5. **YUKO** wird gewertet für:
 - a) Chudan- oder Jodan-Tsuki.
 - b) Jodan- oder Chudan-Uchi.

Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:

- a) Kopf
 - b) Gesicht
 - c) Hals/Nacken
 - d) Bauch
 - e) Brust
 - f) Rücken
 - g) Seite
6. Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, ist nicht zu werten, sondern kann eventuell sogar bestraft werden.
 7. Keine Technik, auch wenn sie technisch korrekt ist, wird gewertet, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden. Führt aber einer der Wettkämpfer eine Wertungstechnik aus, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ gerufen hat, wird diese Technik gewertet.

ERKLÄRUNG:

Eine Wertung wird vergeben, wenn die Technik zu einer der in § 6 genannten Zielregionen ausgeführt wird. Die Technik muss der jeweiligen Zielregion angemessen kontrolliert werden und alle der in § 2 genannten sechs Wertungskriterien erfüllen.

WERTUNG	TECHNISCHE KRITERIEN
Ippon (3 Punkte)	1. Jodan-Beintechniken (Jodan umfasst Gesicht, Kopf, Hals/Nacken). 2. Wertungstechniken, die zum geworfenen oder selbst gefallenen bzw. am Boden befindlichen Gegner ausgeführt werden.
Waza-Ari (2 Punkte)	1. Chudan-Beintechniken (Chudan umfasst Bauch, Brust, Rücken und Seite).
Yuko (1 Punkt)	1. Jeder Fauststoß (Tsuki) in eine der sieben Zielregionen. 2. Jede Schlagtechnik (Uchi) in eine der sieben Zielregionen.

- I. *Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gefasst wird, geworfen wird, ohne dabei festgehalten zu werden, gefährlich geworfen wird oder bei denen der Drehpunkt oberhalb des Gürtels liegt, sind aus Sicherheitsgründen verboten und werden verwarnt oder bestraft.
Ausnahmen sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza usw. Nach dem Wurf muss der Wettkämpfer umgehend eine Wertungstechnik anbringen.*
- II. *Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworfen, rutscht aus, fällt hin oder ist anderweitig zu Boden gegangen und der Gegner punktet, ist die Wertung IPPON, vorausgesetzt der Torso des geworfenen Kämpfers berührt dabei den Boden.*
- III. *Eine Technik mit „**guter Form**“ hat Merkmale, die auf eine wahrscheinliche Wirksamkeit innerhalb des Rahmens traditioneller Karate-Begriffe schließen lassen.*
- IV. *Die **sportliche Haltung** ist Bestandteil der guten Form und meint eine nicht-böswillige Einstellung mit großer Konzentration, die während der Ausführung der Wertungstechnik erkennbar ist.*
- V. ***Kraftvolle Ausführung** bezieht sich auf Kraft und Geschwindigkeit der Technik und den offensichtlichen Willen, eine Wertung zu erzielen.*
- VI. ***Zanshin** ist das Kriterium, welches für eine Wertung am häufigsten fehlt. Es handelt sich um den Zustand permanenter Wachsamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Er wendet das Gesicht nicht ab, während er die Technik ausführt und schaut den Gegner auch nach der Aktion noch an.*
- VII. ***Gutes Timing** bedeutet, eine Technik dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung hat.*
- VIII. ***Korrekte Distanz** bedeutet, dass eine Technik genau in der Distanz ausgeführt wird, in der sie die größtmögliche Wirkung hat. So ist die mögliche Effektivität einer Technik*

geringer, wenn sie während eines schnellen Zurückweichens des Gegners ausgeführt wird.

- IX. **Distanz** bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die vollendete Technik im Ziel oder nahe dem Ziel abgestoppt wird. Für Faust- oder Fußtechniken gilt zum Gesicht, Kopf oder Hals/Nacken eine Distanz zwischen Hautberührung und 5 Zentimetern als korrekt. Jodan-Techniken, die sich innerhalb von 5 Zentimetern zum Ziel befinden und denen der Gegner weder ausweicht noch sie zu blocken versucht, können gewertet werden, vorausgesetzt die Technik erfüllt die anderen Wertungskriterien. Bei Jugend- und Juniorenwettkämpfen (U18) ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals/Nacken erlaubt. Ausgenommen ist eine sehr leichte Berührung („Skintouch“) für Jodan-Beintechniken. Zusätzlich ist in diesen Altersklassen die Wertungsdistanz auf 10 Zentimeter erhöht.
- X. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos, egal wohin und wie sie durchgeführt wird. Eine Technik, der es an guter Form oder Kraft mangelt, ist nicht wertbar.
- XI. Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins treffen. Der Hals/Nacken und auch die Kehle ist eine Zielregion, jedoch ist kein Kontakt an der Kehle erlaubt, auch wenn eine entsprechend kontrollierte Technik, die nicht berührt, gewertet werden kann.
- XII. Eine Technik, die auf den Schulterblättern landet, kann gewertet werden. Techniken auf den Bereich der Schulter zwischen Oberarm und Schulterblättern sowie auf die Schlüsselbeine sind nicht zu werten.
- XIII. Das Signal zum Kampfbende bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkampfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Das Signal bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen erteilen, bis die Wettkämpfer nach Kampfbende die Matte verlassen. Strafen können auch danach noch erteilt werden, aber nur durch die Disziplinarkommission (bei Wettkämpfen der WKF bzw EKF) oder die juristische Kommission (bei Wettkämpfen der WKF bzw. EKF) bzw. ein Schiedsgericht (bei Wettkämpfen des ÖKB).
- XIV. Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing“ laut Definition nicht erfüllt und die korrekte Entscheidung lautet, keine Wertung zu erteilen. Beide Wettkämpfer können aber dennoch die jeweilige Wertung erhalten, wenn sie jeweils zwei Flaggen auf ihrer Seite haben und beide Wertungen vor „Yame“ und vor dem Schlusssignal erfolgt sind.
- XV. Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinander folgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für die höherwertige Technik erteilt, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn eine wertbare Beintechnik auf eine wertbare Fausttechnik folgt, wird die Wertung für die Beintechnik erteilt, unabhängig davon, ob die Fausttechnik zuerst gemacht wurde, da die Beintechnik höherwertiger ist.

Ein Kampf ist entschieden, wenn

- ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht,
- wenn er bei Kampfende die höhere Punktzahl hat,
- „erste alleinige Wertung“-Vorteil (SENSHU)
- wenn er bei Entscheid des Kampfgerichts (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie
- wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.

1. Im Einzelwettkampf kann kein Kampf unentschieden enden. Nur in Mannschafts wettkämpfen und bei Round-Robin-Wettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand, ohne Punkte oder ohne SENSHU endet.

2. Endet ein Kampf nach der Zeit mit Punktegleichstand, wird jener der beiden Wettkämpfer mit SENSHU-Vorteil (= erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte) zum Sieger erklärt. Endet ein Einzelwettkampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, aber ohne SENSHU-Vorteil, fällt die Entscheidung durch eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, die jeweils ihre Stimme abgeben. Man muss sich dabei entweder für den einen oder den anderen Wettkämpfer entscheiden und folgende Entscheidungskriterien beachten:

- a) Haltung, Kampfgeist und Stärke, die die Wettkämpfer gezeigt haben.
- b) Taktische und technische Überlegenheit.
- c) Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.

3. Erhält ein Wettkämpfer, der einen SENSHU-Vorteil erzielen konnte, in den letzten 15 Sekunden Kampfzeit eine Kategorie 2 Verwarnung wegen Kampfvermeiden (Jogai, Davonlaufen, Klammern, Ringen, Drücken, Brust-an-Brust-Stehen, so verliert er automatisch diesen SENSHU-Vorteil. Der Referee signalisiert zuerst das Vergehen des Wettkämpfers, um die Unterstützung der Judges einzuholen.

Wird er dabei von mindestens zwei Judges unterstützt, zeigt er die entsprechende Verwarnung Kategorie 2. Anschließend verkündet er AKA/AO SENSHU TORIMASEN und zeigt gleichzeitig die SENSHU-Gestik, gefolgt vom Zeichen der Annullierung (Tormimase).

Wurde SENSHU während der letzten 15 Sekunden Kampfzeit entzogen, kann keiner der Wettkämpfer in diesem Kampf ein weiteres SENSHU erhalten.

In Fällen, bei denen SENSHU vergeben wurde, aber ein erfolgreicher Video-Protest bestimmt, dass auch der andere Wettkämpfer gepunktet hat und es sich somit nicht um die erste alleinige Wertung handelt, wird die gleiche Prozedur zur Annullierung von SENSHU angewendet.

Die Mannschaft, die mehr Siege (inklusive SENSU-Vorteil-Siege) hat, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl gewonnene als auch verlorene Kämpfe gezählt werden. Der Kampf endet, sobald der Punkteunterschied 8 oder mehr beträgt.

4. Haben zwei Mannschaften die gleiche Sieg- und Punktzahl, findet ein Entscheidungskampf statt. Jedes Team nominiert hierzu einen Kämpfer der Mannschaft, ungeachtet dessen, ob dieser in einem vorangegangenen Kampf der betreffenden Teambegegnung bereits gekämpft hat oder nicht. Kann im Entscheidungskampf kein Sieger nach Punkten ermittelt werden, wird der Kampf per HANTEI entschieden wie im Einzel. Das Ergebnis des HANTEI aus dem Entscheidungskampf entspricht dann dem Ergebnis der gesamten Mannschaftsbegegnung.
5. Hat eine Mannschaft bereits genügend Siege oder Punkte für den Gesamtsieg erreicht, ist die Begegnung beendet, die restlichen Kämpfe werden nicht mehr ausgetragen.
6. Werden in einem Kampf beide Wettkämpfer mit Hansoku disqualifiziert, gewinnt der in der Folgerunde ausgeloste Gegner durch Freilos, allerdings wird bei diesem Folgekampf kein Ergebnis verkündet. Erfolgt diese doppelte Disqualifikation jedoch in einem Medaillenkampf, wird einer der beiden Wettkämpfer durch Hantei zum Sieger erklärt, außer einer der Wettkämpfer hat den SENSU-Vorteil erzielt.

ERKLÄRUNG:

- I. *Kommt es am Ende eines ergebnislosen Kampfes zu einer Kampfrichterentscheidung (HANTEI), tritt der Hauptkampfrichter an den äußeren Rand der Kampffläche zurück, ruft "HANTEI" und pfeift zweimal. Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Meinung per Flagge an und der Hauptkampfrichter stimmt gleichzeitig per Handzeichen ab. Der Hauptkampfrichter pfeift anschließend noch einmal kurz, kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.*
- II. *Unter SENSU (= erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte) wird verstanden, dass ein Wettkämpfer erstmalig in einem Kampf bei einer Aktion eine Wertung erzielen konnte, bei der sein Gegner vor dem Yame keine Wertung erzielen konnte. In Fällen, wo beide Wettkämpfer vor dem Yame punkten, erhält keiner SENSU, aber beide haben weiterhin die Möglichkeit später im Kampf SENSU zu bekommen.*

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN

Es gibt zwei Kategorien verbotener Verhaltensweisen: Kategorie 1 und Kategorie 2.

KATEGORIE 1:

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt ohne Rücksicht auf die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zu Kehle.
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3. Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

KATEGORIE 2:

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
2. Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde.
3. Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI).
4. Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche bzw. Kampfverhalten (Kann nicht erteilt werden bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit.)
6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, mit Ausnahme bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik.
8. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird sofort versucht, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
9. Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
11. Sprechen oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

ERKLÄRUNG:

1. *Wettkampf-Karate ist ein Sport und daher sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Austrainierte erwachsene Wettkämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber es ist Tatsache, dass Kopf, Gesicht, Hals/Nacken, Gelenke und Leiste besonders leicht verletzbar sind. Daher werden alle Techniken bestraft, die*

zu einer Verletzung führen, außer der Getroffene hat diese selbst verursacht. Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Ist jemand dazu nicht in der Lage, muss unabhängig von der Art der verwendeten Techniken eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettkampf erforderlich.

- II. **KONTAKT ZUM GESICHT – SENIOREN:** Für Senioren-Wettkämpfe ist eine nicht-verletzende, leichte, kontrollierte „Berührung“ zum Gesicht, Kopf und Hals/Nacken erlaubt (jedoch nicht zur Kehle). Halten die Kampfrichter einen Kontakt für zu stark, aber sind die Siegchancen des Wettkämpfers nicht verringert worden, kann eine Verwarnung (CHUKOKU) erteilt werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen führt zu KEIKOKU. Ein weiteres Vergehen führt zu HANSOKU CHUI. Jeder weitere Kontakt, auch wenn er die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigt, führt dennoch zu HANSOKU.
- III. **KONTAKT ZUM GESICHT – JUGEND UND JUNIOREN:** Für Jugend- und Juniorenwettkämpfe ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht, Hals/Nacken mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft wie oben in § II beschrieben, außer er wurde durch den Getroffenen selbst verursacht (MUBOBI). Jodan-Beintechniken dürfen ganz leicht berühren („Skintouch“) und können dennoch gewertet werden. Alles, was über eine leichte Berührung hinausgeht, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, außer der Getroffene ist selbst verantwortlich (MUBOBI).
- IV. Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Wartezeit vor einer Entscheidung erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern. Beispiele hierfür sind starkes Atmen durch eine verletzte Nase oder kräftiges Reiben des Gesichts.
- V. Vorangegangene Verletzungen können bei neuerlichem Kontakt zu unverhältnismäßigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt mit einbeziehen. Zum Beispiel kann ein relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, auf Grund der kumulativen Wirkung mit einer Verletzung aus einem vorherigen Kampf. Vor Beginn eines Kampfes bzw. einer Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die Startkarten nach medizinischen Befunden anschauen und sich vergewissern, dass die Wettkämpfer kampffähig sind. Der Hauptkampfrichter ist zu informieren, falls ein Wettkämpfer bereits wegen einer Verletzung behandelt wurde.
- VI. Wettkämpfer, die bei einem leichten Kontakt überreagieren, damit der Gegner bestraft wird, beispielsweise indem sie sich das Gesicht halten, taumeln oder unnötigerweise hinfallen, werden umgehend selbst bestraft.
- VII. Das Vortäuschen einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein ernsthafter Regelverstoß. Einem Wettkämpfer, der eine Verletzung vortäuscht, wird SHIKKAKU erteilt, z.B. wenn

ein unabhängiger Arzt bei einem Sportler, der zusammenbricht und sich auf dem Boden rollt, keine diesen Verhaltensweisen entsprechende Verletzung feststellt.

- VIII. *Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu übertreiben, ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten und daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwerere Fälle von Übertreiben, beispielsweise herumtaumeln, hinzufallen, aufzustehen und wieder hinzufallen, können auch direkt mit HANSOKU bestraft werden, je nachdem, wie schwerwiegend der Verstoß ist.*
- IX. *Ein Wettkämpfer, der SHIKKAKU für das Vortäuschen einer Verletzung erhält, wird von der Kampffläche aus sofort an den offiziellen Wettkampfarzt weitergeleitet, der umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Der offizielle Wettkampfarzt übermittelt seinen Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission bzw. den Kampfrichterchef des Turniers. Wettkämpfern, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.*
- X. *Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und auch der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst verschuldet.*
- XI. *Wurftechniken werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Beinfegetechniken, z.B. Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Die einzige Ausnahme bei der ein Gegner mit beiden Händen gefasst werden darf, ist bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik.*
Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Gürtelhöhe des werfenden Wettkämpfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann.
Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma etc., sind ausdrücklich verboten, ebenso wie Würfe, bei denen der Werfer zuerst zu Boden geht („Selbstopferungswürfe“), wie z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi usw.
Es ist ebenfalls verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, auszuheben und zu werfen oder nach unten zu greifen, um ihm die Beine wegzuziehen. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheiden die Kampfrichter, ob eine Strafe angebracht ist. Ein Wettkämpfer darf den Gegner mit einer Hand am Arm oder Karate-Gi fassen, um ihn zu werfen oder eine unmittelbare Wertungstechnik anzubringen – er darf ihn jedoch nicht für mehrere Techniken halten. Fassen mit einer Hand ist erlaubt, wenn umgehend eine Wertungstechnik oder ein Wurf angebracht wird, oder um sich vor einem Hinfallen zu schützen.
Fassen mit beiden Händen ist nur bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik erlaubt.

- XII. *Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.*
- XIII. *JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird. Es ist zu beachten, dass das erste JOGAI zu verwarnen ist. Die Definition von JOGAI lautet nicht länger „wiederholtes Verlassen der Kampffläche“, sondern schlicht „jedes Verlassen der Kampffläche, welches nicht vom Gegner verursacht wurde“. Beträgt die verbleibende Kampfzeit weniger als 15 Sekunden, erteilt der Hauptkampfrichter dem betreffenden Wettkämpfer mindestens direkt HANSOKU-CHUI.*
- XIV. *Ein Wettkämpfer, der eine wertbare Technik ausführt und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, erhält die Wertung aber keine Verwarnung oder Strafe für Jogai. Gelingt es dem Wettkämpfer jedoch nicht, mit dem Angriff zu punkten, gilt das Verlassen der Kampffläche als Jogai.*
- XV. *Verlässt AO die Kampffläche, direkt nachdem AKA punktet, bezieht sich das „YAME“ unmittelbar auf die Wertung und AO's Verlassen der Kampffläche wird nicht geahndet. Verlässt AO die Kampffläche, bevor oder während AKA punktet (und AKA befindet sich innerhalb der Kampffläche), werden sowohl AKA's Wertung als auch AO's Strafe für Jogai erteilt.*
- XVI. *Es ist wichtig, zu verstehen, dass mit „Kampfvermeiden“ Situationen gemeint sind, in denen ein Wettkämpfer versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten durch zeitverschwendendes Verhalten zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder absichtlich die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwarnet oder bestraft werden.*
Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch fünfzehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu KEIKOKU. Sind aber nur noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt HANSOKU CHUI erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor KEIKOKU in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits HANSOKU CHUI erhalten, wird er mit HANSOKU disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

- XVII. *Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.*
- XVIII. *Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich mit einem zu langen Gyaku-Zuki zu weit nach vor und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff zu blocken. Solche offenen Angriffe stellen einen Akt von Mubobi dar und können nicht gewertet werden.
In einer taktisch-theatralischen Geste drehen sich manche Kämpfer unmittelbar nach einer Technik ab, um spöttisch ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Sie wollen so die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf sich ziehen. Dabei lassen sie die Deckung fallen und die Wachsamkeit gegenüber dem Gegner wird vernachlässigt. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von Mubobi. Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.*
- XIX. *Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.*

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN

CHUKOKU	CHUKOKU wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt.
KEIKOKU	KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoß in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstöße, die nicht ernsthaft genug sind, um HANSOKU-CHUI zu erteilen.
HANSOKU CHUI	Dies ist eine Verwarnung vor einer Disqualifikation und wird normalerweise erteilt, wenn im jeweiligen Kampf bereits ein KEIKOKU ausgesprochen wurde, kann aber bei ernsthaften Regelverstößen, die noch kein HANSOKU erfordern, auch direkt erteilt werden.
HANSOKU	Dies ist die Disqualifikation als Strafe für einen sehr ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

SHIKKAKU	<p>Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, vom Wettkampf oder vom Kampf. Um das Ausmaß von SHIKKAKU zu bestimmen, muss die Kampfrichter-kommission hinzugezogen werden. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Kommandos des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, sowie wenn andere Verhaltensweise die Regeln oder den Geist des Wettkampfes verletzen.</p> <p>In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefaulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.</p>
-----------------	--

ERKLÄRUNG:

- I. *Es gibt drei verschiedene Stufen von Verwarnungen: CHUKOKU, KEIKOKU und HANSOKU CHUI. Eine Verwarnung ist eine Korrekturmaßnahme, um zu zeigen, dass der Wettkämpfer gegen die Wettkampffregeln verstößt, jedoch ohne unmittelbar eine Strafe zu verhängen.*
- II. *Es gibt zwei verschiedene Stufen von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren, entweder von dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder vom gesamten Turnier (SHIKKAKU), möglicherweise gefolgt von einer längeren Sperre.*
- III. *Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.*
- IV. *Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer höheren Verwarnung oder zu einer Strafe führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung für einen übermäßigen Kontakt auszusprechen und dann eine Verwarnung der gleichen Stufe für einen zweiten übermäßigen Kontakt.*
- V. *CHUKOKU wird normalerweise für den ersten Regelverstoß erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch den Regelverstoß nicht beeinträchtigt wurden.*
- VI. *KEIKOKU wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch den Regelverstoß leicht beeinträchtigt wurden.*
- VII. *HANSOKU CHUI kann direkt oder nach einem KEIKOKU erteilt werden und kommt zur Anwendung, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch den Regelverstoß ernsthaft beeinträchtigt wurden.*
- VIII. *HANSOKU wird für Kumulativstrafen erteilt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch den Regelverstoß praktisch auf Null reduziert wurden.*
- IX. *Jeder Wettkämpfer, der HANSOKU für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für Wettkämpfe*

erforderliche Kontrolle auszuüben, wird der Kampfrichterkommission gemeldet. Diese entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder zukünftigen Wettkämpfen ausgeschlossen wird.

- X. *SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer selbst muss kein Vergehen begangen haben – es genügt, wenn der Betreuer oder nicht am Kampf teilnehmende Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass es dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet. Glauben die Kampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.*
- XI. Denkt der Hauptkampfrichter, dass ein Betreuer den laufenden Kampf stört, unterbricht er den Kampf (YAME), geht zu diesem Betreuer und zeigt ihm das Signal für unhöfliches Benehmen. Danach eröffnet der Hauptkampfrichter den Kampf wieder (TSUZUKETE HAJIME). Stört der Betreuer weiterhin, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf erneut, geht erneut zu dem Betreuer und fordert ihn auf, die Kampffläche zu verlassen. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf nicht eher wieder, bis der Betreuer den Kampfflächenbereich verlassen hat. Hierbei handelt es sich nicht um eine SHIKKAKU-Situation und der Verweis des Betreuers gilt nur für den jeweiligen Kampf oder die jeweilige Begegnung.
- XII. *SHIKKAKU muss öffentlich bekannt gegeben werden.*

ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf aufgibt, oder vom Hauptkampfrichter vom Kampf herausgenommen wird. Der Grund für die Aufgabe kann auch eine Verletzung sein, die nicht durch den Gegner verursacht wurde. KIKEN ist eine Disqualifikation für diese gesamte Kategorie, jedoch beeinträchtigt KIKEN nicht die Teilnahme in einer anderen Kategorie.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU.
Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU.
3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht noch einmal antreten.

4. Ein Kämpfer, der verletzt wird und den Kampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Genehmigung des Arztes nicht noch einmal im Wettkampf antreten.
5. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt. Nur der Arzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.
6. Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür drei Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht beendet, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird (Artikel 13, § 8d) oder ob eine längere Behandlungszeit gewährt wird.
7. Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Hauptkampfrichter den Arzt und beginnt gleichzeitig mit den Fingern die Sekunden bis zehn zu zählen.
In allen Fällen, in denen das Zählen der 10-Sekunden gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die Zehn-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden.

ERKLÄRUNG:

- I. *Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig, muss ein entsprechender Vermerk in der Startkarte gemacht werden. Das Ausmaß der Kampfunfähigkeit muss für andere Kampfrichter klar daraus ersichtlich sein.*
- II. *Ein Wettkämpfer kann durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wenn sich mehrere kleinere Vergehen der Kategorie 1 addiert haben. Möglicherweise hat der Sieger keine nennenswerte Verletzung erlitten.*
- III. *Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut „Arzt“ ruft.*
- IV. *Solange der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.*
- V. *Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.*
- VI. *Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.*
- VII. *Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden gegebenenfalls erteilte Wertungen gestrichen und der Punktestand des Gegners auf acht Punkte gesetzt.*

ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Mattenchef sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Kampfrichter-Schiedsgerichts-Kommission (Appeals Jury) eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht diese Kommission die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.
5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss vom Coach spätestens eine Minute nach Kampfbegabe angekündigt werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Mattenchef an und erhält vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und bei Mattenchef mit der entsprechenden Protestgebühr einzureichen. Der Mattenchef übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Mitglied der Appeals Jury, die ihrerseits fünf Minuten Zeit hat, um zu einer Entscheidung zu kommen.
6. Der Protestierende überreicht einem Mitglied der Appeals Jury das von der WKF / vom ÖKB vorgesehene Protest-Entgelt sowie den schriftlichen Protest.
7. **Zusammensetzung der Appeals Jury**
Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers nominiert werden. Alle Mitglieder dieser Kommission müssen aus verschiedenen Landesverbänden (Vereinen) kommen. Ebenfalls werden drei zusätzliche Mitglieder der Appeals Jury nominiert, die bei einem Interessenskonflikt (z.B. gleicher Landesverband wie eine der Parteien, Verwandtschaft bzw. Verschwägerung mit einer der Parteien und/oder vom Protest betroffene Kampfrichter eingeschlossen) zum Einsatz.
8. **Berufungsverfahren**
Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist verantwortlich die Appeals Jury einzuberufen und das Protest-Entgelt entgegenzunehmen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Appeals Jury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären. Jedes der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben. Enthaltungen sind nicht möglich.
9. **Abgewiesene Proteste**
Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den

Protestierenden über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird.

10. Stattgegebene Proteste

Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die Appeals Jury mit dem Organisationskomitee der Meisterschaft in Verbindung, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen.

Eingeschlossene Möglichkeiten sind:

- Vorangegangene Entscheidung, die gegen die Regel verstoßen, wieder aufzuheben.
- Ergebnisse betroffener Kämpfe aus dem Pool wieder aufzuheben, die der Fehlentscheidung folgten.
- Die betroffenen Kämpfe zu wiederholen.
- Eine Empfehlung gegenüber der WKF / ÖKB-Kampfrichterkommission auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, ein angemessenes und wohl überlegtes Urteil in Bezug auf Maßnahmen, die den Ablauf der Veranstaltung stark beeinträchtigen, zu fällen. Die Ausscheidungskämpfe zu wiederholen, ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.

Die Appeals Jury benennt ein Mitglied, das den Protestierenden über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird, der dem Protestierenden sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

11. Vorfallsbericht

Nach Abhandlung des Protestes in der beschriebenen Art und Weise, tritt die Appeals Jury erneut zusammen und verfasst einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Kampfrichterchef des Turniers übermittelt.

12. Rechte und Bedingungen

Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur durch eine Entscheidung der ÖKB-Kampfrichterkommission (bei Meisterschaften der WKF bzw. EKF: Executive Comitee) aufgehoben werden. Die Appeals Jury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

13. Spezielle Vorschrift für die Verwendung des Videobeweises

HINWEIS: Diese spezielle Vorschrift ist getrennt und unabhängig von den anderen Vorschriften in Artikel 11 und den dazugehörigen Erläuterungen zu betrachten.

Bei WKF-Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Europameisterschaften, World Games und bei Multisport-Veranstaltungen ist die Verwendung des Videobeweises vorgeschrieben. Die Verwendung des Videobeweises wird außerdem für andere Wettkämpfe empfohlen, wann immer dies möglich ist. Der Ablauf des Video-Protests ist im Anhang 11 erläutert.

ERKLÄRUNG:

- I. *Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfgerichtes und **die präzisen Details dessen, was beanstandet wird**, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer.*
- II. *Der Protest wird von der Appeals Jury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Dabei kann sie Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.*
- III. *Wird dem Protest durch die Appeals Jury stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Das Protest-Entgelt wird dem Protestierenden zurückerstattet.*
- IV. *Erachtet die Appeals Jury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Protest-Entgelt geht an die WKF / den ÖKB.*
- V. *Nachfolgende Kämpfe und Runden werden nicht verschoben, auch wenn ein offizieller Protest in Vorbereitung ist. Es ist die Aufgabe des Kansas, sicherzustellen, dass der Kampf regelkonform durchgeführt wurde.*
- VI. *Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Hauptkampfrichter entsprechend.*

ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN

KAMPFRICHTERKOMMISSION

Die Kampfrichterkommission hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Die Sicherstellung der richtigen Vorbereitung jeden Turniers in Absprache mit der Organisationskommission (Organisator) in Hinblick auf die Einrichtung der Wettkampfflächen, die Bereitstellung und Aufteilung der Ausrüstung und sämtlicher erforderlicher Ausstattung, Ablauf der Kämpfe, Aufsicht, Sicherheitsvorkehrungen etc.

2. Die Ernennung und Zuteilung der Mattenchefs (Tatami Manager) zu den jeweiligen Kampfflächen und die Ergreifung von Maßnahmen, welche durch den Bericht der Mattenchefs erforderlich werden.
3. Die Beaufsichtigung und Koordinierung der gesamten Kampfrichterleistungen.
4. Die Benennung offizieller Vertreter, falls erforderlich.
5. Das Fällen verbindliche Entscheidungen in Fragen technischer Natur, die während eines Kampfes auftreten können und die im Regelwerk nicht geregelt sind.

MATTENCHEF (TATAMI MANAGER) UND MATTENCHEF ASSISTENTEN

Der Mattenchef (Tatami Manager) hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Benennung, Einteilung und Überwachung von Haupt- und Seitenkampfrichtern für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich.
2. Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
3. Den Hauptkampfrichter anzuweisen, den Kampf zu unterbrechen, wenn der Kansa einen Verstoß gegen die Wettkampffregeln feststellt.
4. Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Kampfrichterkommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.
5. Benennung von 2 Kampfrichtern (WKF: mit WKF-Referee-A Lizenz) für die Tätigkeit als Video-Beweis-Supervisors.

COACH SUPERVISORS

Die Pflichten der Coach Supervisors sind im Anhang 11 – VIDEO REVIEW beschrieben.

HAUPTKAMPFRICHTER (REFEREE)

Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf, dies beinhaltet den Kampf zu starten, zu unterbrechen und zu beenden.
2. Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach ein Regelverstoß begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.

5. Den Kampf zu unterbrechen, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai anzeigen.
6. Fouls (einschließlich Jogai) anzuzeigen und so die Zustimmung der Seitenkampfrichter abzufragen.
7. Die Unterstützung der Seitenkampfrichter abzufragen, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.
8. Die Seitenkampfrichter zu einer Besprechung (SHUGO) zusammenzurufen, um Shikkaku zu erteilen.
9. Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des Turniers und der Appeals Jury die jeweilige Entscheidung falls erforderlich zu erklären.
10. Verwarnungen und Strafen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter auszusprechen.
11. Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.
12. Eine Abstimmung mit den Seitenkampfrichtern durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekannt zu geben.
13. Unentschiedene Situationen aufzulösen.
14. Den Sieger bekannt zu geben.
15. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung, inklusive der Kontrolle des Verhaltens des Coaches, anderer Wettkämpfer oder anderer Begleitpersonen des Wettkämpfers im Hallenbereich.
16. Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.

SEITENKAMPFRICHTER (JUDGES)

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

1. Punkte und Jogai selbständig anzuzeigen.
2. Ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen abzugeben, die der Hauptkampfrichter anzeigt.
3. Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben.

Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisieren dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in folgenden Fällen:

- a) Wenn sie eine Wertung sehen.
- b) Wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat (Jogai).
- c) Wenn sie der Hauptkampfrichter auffordert, ihre Meinung über ein Foul abzugeben.

KANSA (MATCH SUPERVISOR)

Der Kansa unterstützt den Mattenchef bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter gegen die Wettkampffregeln verstoßen, hebt der Kansa sofort die rote Flagge und pfeift. Der Mattenchef weist dann den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen und den Regelverstoß zu korrigieren.

Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des Kansa zu offiziellen Dokumenten.

Vor Beginn jeden Kampfes kontrolliert der Kansa, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer zugelassen ist. Auch wenn der Organisator die Ausrüstung vor der Aufstellung kontrollieren lässt, liegt die Verantwortung dafür, dass sie regelkonform ist, immer noch beim Kansa. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der Kansa (Match Supervisor) nicht mit.

Leitfaden

In folgenden Situationen hebt der Kansa die rote Flagge und pfeift:

- Der Referee vergisst Senshu anzuzeigen.
- Der Referee vergisst Senshu zu entziehen.
- Der Referee gibt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
- Der Referee gibt dem falschen Wettkämpfer eine Verwarnung/Strafe.
- Der Referee gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen Kategorie 2 für Übertreiben.
- Der Referee gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen Mubobi.
- Der Referee gibt eine Wertung für eine Technik, die nach Yame oder nach Ablauf der Kampfzeit gemacht wurde.
- Der Referee gibt einem Wettkämpfer eine Wertung, die dieser gemacht hat, als er außerhalb der Kampffläche war.
- Der Referee gibt eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während Ato Shibaraku.
- Der Referee gibt die falsche Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 während Ato Shibaraku.
- Der Referee unterbricht den Kampf nicht, wenn zwei oder mehr Fahnen eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
- Der Referee unterbricht den Kampf nicht, wenn ein Coach Video Review fordert.
- Der Referee folgt nicht der Mehrheit der Flaggen.
- Der Referee ruft im Fall der 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt.
- Der Referee macht Hantei/Hikiwake, obwohl Senshu erteilt wurde.
- Ein Judge hält die Fahnen in der falschen Hand.
- Die Wertungstafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.
- Die Technik, die der Coach fordert, wurde nach Yame oder nach Ablauf der Kampfzeit ausgeführt.

In folgenden Situationen greift der Kansa nicht in die Entscheidung des Kampfgerichtes ein:

- Die Judges zeigen eine Wertung nicht an.
- Die Judges zeigen Jogai nicht an.
- Die Judges unterstützen den Referee nicht, wenn er eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 oder Kategorie 2 fordert.
- Beim Grad des Kontaktes Kategorie 1, den das Kampfgericht entscheidet.
- Beim Grad der Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2, den das Kampfgericht entscheidet.
- Der Kansa hat keine Stimme oder Autorität in Bezug auf die Bewertung, z. B. ob eine Technik wertbar ist
- Wenn der Referee den Schlussgong nicht hört, pfeift der Score-Supervisor, nicht der Kansa.

LISTENFÜHRERÜBERWACHER

Der Listenführerüberwacher führt ein separates Kampfprotokoll über die Wertungen des Hauptkampfrichters und beaufsichtigt gleichzeitig die Arbeit der benannten Zeitnehmer und Listenführer.

ERKLÄRUNG:

- I. *Geben zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer an, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf nicht, hebt der Obmann die rote Flagge und pfeift. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf aus einem anderen Grund als dem, dass zwei oder mehr Seitenkampfrichter etwas anzeigen, ruft er „YAME“ und macht gleichzeitig das erforderliche Handzeichen. Die Seitenkampfrichter zeigen dann ihre Meinung an und der Hauptkampfrichter verkündet die Entscheidung, für die zwei oder mehr Seitenkampfrichter stimmen.*
- II. *Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung oder Strafe durch zwei oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte, Verwarnungen oder Strafen.*
- III. *Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung, Strafe oder Verwarnung durch mehr als einen Seitenkampfrichter angezeigt und die Seitenkampfrichter zeigen ein unterschiedliches Level an, wird die niedrigere Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt, außer es gibt eine Mehrheit für ein bestimmtes Level unter den Seitenkampfrichtern.*
- IV. *Gibt es eine Mehrheit, aber keine Einstimmigkeit, unter den Seitenkampfrichtern für ein bestimmtes Level von Wertung, Verwarnung oder Strafe, dann setzt die Mehrheit das Prinzip des Vorranges des niedrigeren Levels außer Kraft.*

- V. *Bei HANTEI haben die vier Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.*
- VI. *Der Kansa (Match Supervisor) hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass der Kampf bzw. die Begegnung den Wettkampfbregeln gemäß durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei solchen Entscheidungen wie z.B., ob eine Technik gepunktet hat oder ob ein JOGAI passiert ist. Sein Verantwortungsbereich beschränkt sich auf die Verfahrensregeln. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der Kansa (Match Supervisor) nicht mit.*
- VII. *Falls der Hauptkampfrichter das Signal zur Beendigung des Kampfes überhört, pfeift der Listenführerüberwacher.*
- VIII. *Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf ausschließlich gegenüber dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission oder der Appeals Jury. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.*
- IX. *Wenn sich Coaches nicht angemessen verhalten oder nach Meinung des Hauptkampfrichters den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stören, darf dieser sie nach seinem alleinigen Ermessen vom Wettkampfbereich verweisen und die Fortführung des Kampfes verzögern, bis seiner Anweisung Folge geleistet wird. Die Autorität des Hauptkampfrichters erstreckt sich in gleichem Maße auf die Begleitpersonen des Wettkämpfers, die sich im Wettkampfbereich aufhalten.*

ARTIKEL 13: BEGINN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN

1. Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in Anhang 1 und 2 dargestellt.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer verbeugen sich an ihrer Startposition (vorderer Rand der roten, umgedrehten Matten), der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.
3. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „YAME“. Wenn nötig, fordert der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer auf, ihre Startpositionen wieder einzunehmen (MOTO NO ICHI).
4. Kehrt der Hauptkampfrichter auf seine Position zurück, zeigen die Seitenkampfrichter mittels Flaggensignalen ihre Meinung an. Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Hauptkampfrichter zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region und erteilt dann die jeweilige Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf dann wieder mit dem Kommando „TSUZUKETE HAJIME“.
5. Erzielt ein Wettkämpfer in einem Kampf eine klare Führung von acht Punkten, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“, dann kehren er und die Wettkämpfer zu ihren

Startpositionen zurück. Der Sieger wird dann bekannt gegeben, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.

6. Nach Ablauf der Kampfzeit wird der Wettkämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Punkte hat, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
7. Steht es im Einzel oder im Entscheidungskampf einer Teambegegnung nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden und es wurde kein SENSHU erteilt, ermittelt das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Sieger per HANTEI.
8. In folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:
 - a. Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden.
 - b. Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.
 - c. Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begangen hat.
 - d. Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein Wettkämpfer oder beide nicht weiterkämpfen können auf Grund von Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.
 - e. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner greift und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
 - f. Wenn ein Wettkämpfer oder beide fallen oder geworfen werden und nicht umgehend eine effektive Technik gemacht wird.
 - g. Wenn beide Wettkämpfer fassen oder ringen, ohne umgehend den Versuch eine Technik oder eines Wurfes zu machen.
 - h. Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen.
 - i. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
 - j. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
 - k. Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Regelverstoß begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich machen, den Kampf zu unterbrechen.
 - l. Wenn der Mattenchef es anordnet.

ERKLÄRUNG:

- l. *Zu Beginn des Kampfes ruft der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer an ihre Startlinien. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er sie wieder verlassen. Die Wettkämpfer müssen sich ordnungsgemäß voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend.*

Der Hauptkampfrichter kann eine Verbeugung einfordern, wenn sie nicht freiwillig erfolgt, indem er dies wie in Anhang 2 beschrieben signalisiert.

- II. *Der Hauptkampfrichter überprüft, ob beide Wettkämpfer ruhig auf ihren Positionen stehen, bevor er den Kampf wiedereröffnet. Wettkämpfer, die auf und ab springen oder anderweitig zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wiederbeginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit möglichst geringer Verzögerung wiedereröffnen.*
- III. *Die Wettkämpfer verbeugen sich zu Beginn und Ende jedes Kampfes voreinander.*

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WKF / vom ÖKB zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit einem zusätzlichen Meter auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Falls sich die Wettkampffläche auf einem Podest befindet, sollte auf allen Seiten ein zusätzlicher Meter als Sicherheitszone gewährleistet sein.
2. Die Kata-Wettkampffläche ist eine einfarbige Fläche mit der Ausnahme, dass der äußere Rand der 8 x 8 Meter großen Mattenfläche eine andere Farbe haben muss.
3. Die Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander an einem Tisch am Rand der Matte mit Blick zu den Wettkämpfern, wobei der Hauptkampfrichter (Judge 1) am nächsten zum Softwaretechniker am Ende des Tisches sitzt.

ERKLÄRUNG:

- I. *Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen etc. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.*
- II. *Die verwendeten Matten sollten auf der Unterseite rutschfest sein und gut am Boden aufliegen, die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Der Mattenchef muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen von der WKF / vom ÖKB zugelassen sein.*

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die nachfolgend beschriebene offizielle Kleidung tragen.
2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

KAMPFRICHTER

1. Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.

2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX)
 - einem weißen, kurzärmeligen Hemd
 - eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel
 - eine schwarze Pfeife
 - ein diskretes weißes Band für die Pfeife
 - eine einfarbig hellgraue Hose ohne Umschlag (ANHANG 9).
 - ungemusterte dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche.
 - weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange, eine von der WKF / vom ÖKB zugelassene religiöse Kopfbedeckung und diskrete Ohrringe tragen.
 - Kampfrichter dürfen einen einfachen Ehering tragen.

3. Falls für Olympische Spiele, Olympische Jugendspiele, kontinentale Meisterschaften und andere Multisport-Veranstaltungen das lokale Organisationskomitee eine speziell für dieses Event entworfene Uniform für Kampfrichter kostenlos zur Verfügung stellt, darf die offizielle Kampfrichteruniform durch diese ersetzt werden, vorausgesetzt, der Veranstalter hat dafür eine Genehmigung durch die World Karate Federation (WKF).

WETTKÄMPFER

1. Wettkämpfer müssen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung tragen, falls nichts anderes vom Executive Committee der WKF / vom Vorstand des ÖKB beschlossen wurde. Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Gi-Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 x 8 cm (siehe ANHANG 7) nicht überschreiten. Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden. Zusätzlich kann auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen werden. Die Wettkämpfer/Teams müssen einen einfarbig roten oder blauen Gürtel entsprechend dem jeweiligen Wettkämpferpool tragen. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht länger als drei Viertel des Oberschenkels.
Bei Wettkämpfen der EKF bzw. WKF müssen Gürtel ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung bzw. ohne andere Beschriftungen sein, nur das übliche Label des Herstellers ist im Gürtel erlaubt. Bei Meisterschaften des ÖKB sind Bestickungen/Beschriftungen am Gürtel erlaubt.

2. Unbeschadet von §1 dieses Artikels, kann die WKF / der ÖKB bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen.

3. Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen. Die Gi-Jacke muss mit den seitlichen Bändern zugebunden werden, Jacken ohne solche Bänder dürfen nicht getragen werden.

4. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht aufgekrempt werden.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrempt werden.
6. Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Katavorführung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind gestattet.
7. Wettkämpfer dürfen aus religiösen Gründen ein von der WKF / vom ÖKB zugelassenes schwarzes Kopftuch tragen, das nur das Haar, nicht den Halsbereich, bedeckt.
8. Wettkämpfer dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen.
9. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
10. Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
11. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der WKF / vom ÖKB genehmigt sein.
12. Der Kansa (Match Supervisor) ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass Wettkämpfer die zugelassene Schutzausrüstung tragen. (Bei kontinentalen, internationalen und nationalen Meisterschaften ist die von der WKF zugelassene Ausrüstung in jedem Fall zu akzeptieren und darf nicht abgelehnt werden.)
13. Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

BETREUER

1. Die Betreuer müssen während des gesamten Wettkampfes einen Trainingsanzug tragen, die offizielle Identifikation muss sichtbar sein. Bei Medaillenkämpfen offizieller WKF-Meisterschaften tragen männliche Coaches einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock, alles in dunkler Farbe. Weibliche Coaches dürfen zusätzlich eine von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichter tragen. Bei Meisterschaften des ÖKB dürfen Coaches auch ein T-Shirt oder ein Poloshirt und eine Trainingshose anstatt eines kompletten Trainingsanzuges tragen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Kommt ein Wettkämpfer unangemessen bekleidet auf die Kampffläche, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.*

- II. *Wenn die Kampfrichterkommission einverstanden ist, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ausziehen.*
- III. *Die Jacke des Karate-Gi darf während der Vorführung der Kata nicht entfernt werden.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

HINWEIS: Die Organisation der Olympischen Kata-Wettkämpfe weicht von dem folgenden Artikel 3 ab und wird in den WKF-Regeln (englische Version) extra beschrieben.

1. Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt. Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen dreiköpfigen Teams. Jedes Team ist entweder männlich oder weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt.
2. Bei WKF-Welt- und Kontinentalmeisterschaften werden die vier Medaillengewinner (Gold, Silber, zweimal Bronze) der vorangegangenen Meisterschaft gesetzt. Bei Karate-1-Premier-League Turnieren werden die acht am Tag vor der Meisterschaft bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste gesetzt. Das Recht darauf, gesetzt zu werden, überträgt sich in Abwesenheit der zu setzenden Wettkämpfer nicht auf rangniedrigere Plätze.
3. Die Anzahl der Gruppen für die Ausscheidungskämpfe richtet sich nach der Anzahl der Wettkämpfer.
4. Das Ausscheidungssystem für Kata unterteilt die Wettkämpfer (Einzel oder Teams) in gleich große Gruppen von je acht (mit den beschriebenen Ausnahmen für weniger als 11 oder mehr als 96 Wettkämpfer) und reduziert die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe auf 4, die in die nächste Runde kommen – bis nur noch zwei Gruppen von Wettkämpfern (Einzel oder Teams) übrig sind, wonach aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils höchsten Wertung gegeneinander im Finale antreten (der Gewinner bekommt Gold, der Verlierer Silber) und aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils zweithöchsten Wertung gegen die Wettkämpfer mit der dritthöchsten Wertung aus der jeweils anderen Gruppen im Kampf um die zwei dritten Plätze (Bronzemedailienkämpfe) antreten.
 - Bei drei oder weniger Wettkämpfern ist nur eine einzige Kata zu zeigen, um die Plätze eins bis drei zu bestimmen.
 - Bei vier Wettkämpfern werden zwei Gruppen zu je zwei gebildet für die erste Runde und die beiden Gewinner treten gegeneinander im Finale an, während die Verlierer die dritten Plätze einnehmen.
 - Bei 5-10 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet und aus jeder Gruppe kommen die drei höchstbewerteten Wettkämpfer in die Medailienkämpfe. Die Gruppe folgt dann

dem normalen Ablauf, das heißt die Wettkämpfer mit der höchsten Wertung kämpfen um den ersten und den zweiten Platz – und Nummer zwei trifft Nummer drei aus der anderen Gruppe und umgekehrt – außer es sind insgesamt nur fünf Wettkämpfer, in welchem Fall die Nummer drei aus der größeren Gruppe den dritten Platz durch ein Freilos gewinnt.

- Bei 11-24 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden die je vier besten Wettkämpfer zwei Gruppen zu je vier, wonach die zweite Kata die Rangfolge der sechs Wettkämpfer (je drei aus jeder Gruppe) bestimmt, die in der dritten Runde auf normale Weise um die Medaillen kämpfen.
5. Grundsätzlich sind 8 Wettkämpfer in einer Gruppe – aber wenn die Anzahl der Wettkämpfer 64 übersteigt, jedoch unter 97 liegt, werden die zu 64 überzähligen Wettkämpfer auf die 8 Gruppen verteilt bis zu einem Maximum von 12 Startern pro Gruppe.
 6. Beträgt die Anzahl der Wettkämpfer 97 oder mehr, wird die Anzahl der Gruppen auf 16 verdoppelt – was zu einer geringeren Anzahl von Wettkämpfern pro Gruppe führt – aber es werden immer noch die ersten vier jeder Gruppe ausgewählt, so dass es in der nächsten Runde 8 Gruppen zu je 8 Wettkämpfern (insgesamt 64 Wettkämpfer) gibt.
 7. Für alle Wettkämpfer einer Gruppe muss während der ganzen Runde das gleiche Kampfgericht eingesetzt werden.
 8. Es gibt keine Trostrunde, außer dies wird für einen Wettkampf ausdrücklich anderes angegeben.
 9. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.
 10. In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (BUNKAI). Für KATA & BUNKAI zusammen stehen insgesamt fünf Minuten Zeit zur Verfügung. Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Darbietung. Ein Team, das sich vor oder nach der Darbietung nicht verbeugt oder die fünf Minuten überschreitet, wird disqualifiziert. Der Gebrauch von traditionellen Waffen, zusätzlicher Ausrüstung oder Bekleidung ist nicht gestattet.

ERKLÄRUNG:

- I. Die folgende Tabelle fasst die Anzahl der Pools und Gruppen je nach Teilnehmerzahl zusammen:

Anzahl Wettkämpfer/Teams	Anzahl Gruppen	Benötigte Katas bis zum Sieg	Anzahl Wettkämpfer/Teams in Runde zwei
2	1	1	0 (keine zweite Runde)
3	1	1	0 (keine zweite Runde)
4	2	2	Medaillenkampf (nur Finale)
5-10	2	2	Medaillenkämpfe
11-24	2	3	8
25-48	4	4	16
49-96	8	4	32
97 oder mehr	16	5	64

MANUELLE ANPASSUNG DES KATA-BEWERTUNGSSYSTEMS

Bei Wettkämpfen, wo das elektronische Bewertungssystem nicht verfügbar ist, können manuelle Handwertungstafeln verwendet werden. In dem Fall signalisiert der Chefkampfrichter durch einen Pfiff das Zeigen der Wertungstafeln und pfeift erneut, sobald der Ansager alle Wertungen vorgelesen hat. Die sieben Kampfrichter für das Kampfgericht werden vom Tatami Manager oder dem Tatami Manager Assistenten ausgewählt.

Außerdem wird dann nur eine Wertung für die technische und die athletische Ausführung zusammen erteilt. Die Kampfrichter müssen dabei berücksichtigen, dass die technische Ausführung 70% und die athletische Ausführung 30% der Gesamtwertung ausmacht.

Gibt es bei der Anwendung des manuellen Systems ein Unentschieden, müssen die betreffenden Wettkämpfer eine zusätzliche noch nicht gezeigte Kata vorführen und die Kampfrichter müssen bei diesem Stechen für beide Wettkämpfer eine unterschiedliche Wertung abgeben.

Bei nationalen Wettkämpfen darf das Flaggensystem gemäß der Regeln vom 1.1.2018 übergangsweise bis zum 31.12.2019 angewendet werden.

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Für alle offiziellen WKF-Wettkämpfe wird das siebenköpfige Kampfgericht für jede Runde von einem computergesteuerten Zufallsgenerator ausgelost.
2. Auf jeder Kampffläche wird ein Hauptkampfrichter ausgewählt, der jede erforderliche Kommunikation mit dem Softwaretechniker führt und alle unvorhergesehenen Vorkommnisse mit den Kampfrichtern regelt.
3. Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts: Für die Vorrunden händigt der Sekretär der Kampfrichterkommission dem für das elektronische Auslosungssystem zuständigen Software-System-Techniker eine Liste mit allen verfügbaren Kampfrichtern der einzelnen Kampfflächen aus. Diese Liste wird vom Sekretär der Kampfrichterkommission nach der Auslosung der Wettkämpfer am Ende des Kampfrichter-Briefings erstellt. Die Liste darf nur Kampfrichter umfassen, die beim

Briefing anwesend waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Techniker die Liste in das System ein und für jede Runde werden per Zufallsgenerator sieben Kampfrichter aus der Mattenbesetzung als Kampfgericht ausgelost.

Für die Medaillenkämpfe stellen die Tatami Manager nach dem letzten Kampf der Vorrunden eine Liste mit allen verfügbaren Offiziellen von ihrer Kampffläche für den Vorsitzenden der Kampfrichterkommission und den Sekretär zusammen. Nach Genehmigung der Liste durch den Vorsitzenden der Kampfrichterkommission wird sie an den Software-Techniker übergeben, der sie ins System einträgt. Das System lost dann per Zufallsgenerator das Kampfgericht aus, welches nur 7 Offizielle von der jeweiligen Kampffläche beinhaltet.

4. Zusätzlich zum Softwaretechniker und dem Ansager assistiert bei Team-Medaillenkämpfen ein Zeitnehmer dem Kampfgericht, der die maximale Vorführungszeit stoppt.
5. Ansager und Softwaretechniker können ein- und dieselbe Person sein.
6. Darüber hinaus muss die Organisation Helfer bereitstellen, die mit der WKF-Kata-Liste vertraut sind und die gewählten Katas bei den Wettkämpfern vor der jeweiligen Runde erfragen und notieren und zum Softwaretechniker bringen. Der Tatami Manager ist für die Überwachung dieses Helfers verantwortlich.
7. Bei Wettkämpfen, die nicht für das WKF-Ranking zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter je Kampfgericht auf fünf reduziert werden. In diesem Fall werden nur die höchste und die niedrigste Wertung aus der Gesamtsumme gestrichen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Alle Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander vor dem offiziellen Wettkampftisch, möglichst hinter einem einzigen Tisch.*
- II. *Der Hauptkampfrichter sitzt direkt neben dem Softwaretechniker, der am Ende des Tisches sitzt.*

Es dürfen nur Kata von der offiziellen Kata Liste gezeigt werden.

5.1 Offizielle Kata Liste

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seishan
19	Gojushiho	53	Matusumura Rohai	87	Seisan (Sesan)
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchi Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchi Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchi Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Neiseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Hinweis: Die Namen einiger Kata sind doppelt auf Grund der gängigen Variationen bei der Umschrift in lateinische Buchstaben. In einigen Fällen kann eine Kata in verschiedenen Stilen (ryu-ha) unterschiedliche Namen tragen – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name in unterschiedlichen Stilen unterschiedliche Kata bezeichnen.

5.2 Beurteilung

Kampfrichter beurteilen die Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams anhand zweier Hauptkriterien (technische und athletische Ausführung).

Die Darbietung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet, außer bei Team-Medaillenkämpfen, wo die Darbietung ebenso wie die Zeitnehmung mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach dem Bunkai endet.

Leichte Variationen des Karatestils (Ryu-ha) des Wettkämpfers sind gestattet.

Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata zeigen. Eine schon gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden, auch nicht im Rahmen eines Stechens. Nur Katas von der oben angeführten Kataliste sind erlaubt.

5.3 Punktesystem

Die technische Ausführung und die athletische Ausführung werden voneinander getrennt jeweils auf einer Skala von 5.0 bis 10.0 in Schritten von 0.2 bewertet – wobei 5.0 die niedrigste mögliche Wertung für eine als durchgeführt geltende Kata darstellt und 10.0 für eine perfekte Vorführung steht. Eine Disqualifikation wird durch eine Wertung von 0.0 angezeigt.

Das System löscht die beiden höchsten und niedrigsten Wertungen für die technische und athletische Ausführung und berechnet die Gesamtwertung, die sich zu 70 % aus der technischen Ausführung und zu 30 % aus der athletischen Ausführung zusammensetzt.

Bunkai ist ebenso viel Bedeutung beizumessen, wie der Kata selbst.

5.4. Auflösen von Gleichständen

Haben mehrere Wettkämpfer die gleiche Punktezahl erhalten, wird dieser Gleichstand durch ein Stechen aufgelöst, bei welchem die Wettkämpfer eine zusätzliche Kata zeigen, die darüber entscheidet, wer sich vor dem anderen platziert.

Ein Gleichstand wird nur dann durch ein Stechen aufgelöst, wenn dies erforderlich ist, um zu ermitteln, welcher Wettkämpfer in die nächste Runde einzieht, oder wer in einem Medaillenkampf siegt.

Zwar gibt es bei einem Stechen eine Punktwertung, jedoch behalten die Wettkämpfer ihre ursprüngliche Wertung. Die Wertung für die zusätzliche Stichkata beeinflusst die Reihenfolge der anderen Wettkämpfer, die sich für die nächste Runde qualifiziert haben, nicht.

5.5 Bewertungskriterien

Kata-Darbietung	Bunkai-Darbietung (anwendbar auf Team-Medaillenkämpfe)
1. Technische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Übergangsbewegungen d. Timing e. Korrekte Atmung f. Fokus (Kime) g. Übereinstimmung: Konsistenz des KIHON des Stils (Ryu-ha) während der gesamten Vorführung 	1. Technische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Übergangsbewegungen d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (Kime) g. Konformität (mit der Kata): Anwendung der tatsächlich ausgeführten Techniken der Kata
2. Athletische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Gleichgewicht 	2. Athletische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Gleichgewicht

5.6 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team muss aus den folgenden Gründen disqualifiziert werden:

1. Darbietung der falschen Kata oder Ansage der falschen Kata.
2. Fehlende Verbeugung vor oder nach der Kata-Darbietung.
3. Eine deutlich Pause oder Unterbrechung in der Kata-Darbietung.
4. Beeinträchtigung der Kampfrichtertätigkeit (z. B. wenn ein Kampfrichter aus Sicherheitsgründen ausweichen muss oder Körperkontakt mit einem Kampfrichter).
5. Herunterfallen des Gürtels während der Darbietung.
6. Überschreitung der Gesamtzeit von 5 Minuten für Kata und Bunkai.
7. Ausführen einer Beinschere-Technik zum Nackenbereich im Bunkai (Jodan Kani Basami)
8. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

5.7 Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie auftreten, berücksichtigt werden:

- a) Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
- b) Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführung eines Blocks oder am Ziel vorbei schlagen.
- c) Asynchrone Bewegung, z.B. Beenden einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team fehlende Synchronisierung bei einer Bewegung.
- d) Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unangemessene Atmung, muss bei der Bewertung der Kata durch die Kampfrichter als sehr ernstes Foul betrachtet werden – gleichwertig mit der Bestrafung eines vorübergehenden Gleichgewichtsverlustes.
- e) Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
- f) Zeitverschwenden, einschließlich ausgedehntem Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung.
- g) Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der Bunkai.

ERKLÄRUNG:

- I. Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Vorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch einen Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen, ebenso wie Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht.
- II. Vorzuspielen, man sei bewusstlos ist in der Bunkai-Vorführung unangemessen: nachdem der Wettkämpfer zu Boden gegangen ist, sollte er sich auf einem Knie aufsetzen oder ganz aufstehen.
- III. Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.
- IV. Die Teammitglieder müssen sowohl Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung zeigen als auch Synchronisation.
- V. Die Verantwortung dafür, dass die am Wettkampftisch genannte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist, liegt allein beim Betreuer oder beim Wettkämpfer.
- VI. Zwar sind Beinscheren-Techniken zum Nackenbereich im Bunkai (Kani Basami) verboten, eine solche Beinscheren-Technik zum Körperbereich ist aber erlaubt.

VII. Beim Auflösen von Gleichständen durch ein Stechen bleibt die ursprüngliche Punktezahl der Wettkämpfer aufrecht. Andere Wertungen um den Sieger zwischen Wettkämpfern zu ermitteln, beeinflussen den offiziellen Punktestand nicht.

VIII. *Beispiel Ergebnis Punktwertung*

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7	Gesamt	Faktor	Ergebnis
Technische Ausführung	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletische Ausführung	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									GESAMT: 24.48	

IX. *Bei Wettkämpfen, die nicht für das WKF-Ranking oder die Olympia-Rangliste zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter auf fünf reduziert werden – in diesem Fall werden nur die höchste und die niedrigste Wertung anstatt der zwei höchsten und niedrigsten Wertungen eines Wettkämpfers gelöscht.*

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

1. Die Wettkämpfer – oder Teams – werden in Achtergruppen auf die Wettkampfflächen verteilt.
2. Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams die Wahl ihrer Kata den Helfern mitteilen, die die Information an den Softwaretechniker des elektronischen Wertungssystems weitergeben.
3. Zu Beginn jeder Runde stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rande der Wettkampffläche mit Blick zu den Kampfrichtern auf. (Eine Runde bedeutet, dass jeder Wettkämpfer der Gruppe eine Kata zeigt.) Nach den Verbeugungen, zunächst „SHOMEN NI REI“ und danach „OTAGAI NI REI“, verlassen die Wettkämpfer die Kampffläche.
4. Beim Aufruf geht der Wettkämpfer oder das Team zur Startposition für die Kata.
5. Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
6. Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der Kata nennen und beginnt dann die Vorführung.
7. Am Ende der Vorführung, welches mit der Verbeugung nach der Kata definiert ist, muss der Wettkämpfer die Bekanntgabe der Bewertung abwarten, sich nochmals verbeugen und dann die Kampffläche verlassen.
8. Am Ende jeder Gruppe stellen sich alle Wettkämpfer der Gruppe auf und der Techniker (Ansager) gibt bekannt, welche vier in die nächste Runde einziehen. Die Namen der Top

vier werden auf dem Monitor angezeigt. Die Wettkämpfer verbeugen sich dann und verlassen die Wettkampffläche.

9. Vor den Medaillenkämpfen nennt der Ansager die Top drei Wettkämpfer der beiden Gruppen, welche in die Medaillenkämpfe einziehen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Die Startposition für die Kata befindet sich innerhalb der Kampffläche.*
- II. *Für eine schematische Illustration der Platzierungen beim Kata-Wettkampf gemäß der regulären WKF-Regeln siehe ANHANG 16: PREMIER LEAGUE KATA-WETTKAMPF*

ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach der beanstandeten Runde. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Mattenchef sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Kampfrichter-Schiedsgerichts-Kommission (Appeals Jury) eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht diese Kommission die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.
5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss vom Coach spätestens eine Minute nach Ende der Vorführung angekündigt werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Mattenchef an und erhält vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und bei Mattenchef mit der entsprechenden Protestgebühr einzureihen. Der Mattenchef übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Mitglied der Appeals Jury, die ihrerseits fünf Minuten Zeit hat, um zu einer Entscheidung zu kommen.
6. Der Protestierende überreicht einem Mitglied der Appeals Jury das von der WKF / vom ÖKB vorgesehene Protest-Entgelt sowie den schriftlichen Protest.

7. **Zusammensetzung der Appeals Jury**

Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers nominiert werden. Alle Mitglieder dieser Kommission müssen aus verschiedenen Landesverbänden (Vereinen) kommen. Ebenfalls werden drei zusätzliche Mitglieder der Appeals Jury nominiert, die bei einem Interessenskonflikt (z.B. gleicher Landesverband wie eine der Partei, Verwandtschaft bzw. Verschwägerung mit einer der Parteien und/oder vom Protest betroffene Kampfrichter eingeschlossen) zum Einsatz.

8. **Berufungsverfahren**

Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist verantwortlich die Appeals Jury einzuberufen und das Protest-Entgelt entgegenzunehmen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Appeals Jury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären. Jedes der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben. Enthaltungen sind nicht möglich.

9. **Abgewiesene Proteste**

Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Protestierenden über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird.

10. **Stattgegebene Proteste**

Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die Appeals Jury mit dem Organisationskomitee der Meisterschaft in Verbindung, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen.

Eingeschlossene Möglichkeiten sind:

- Vorgegangene Entscheidung, die gegen die Regel verstoßen, wieder aufzuheben.
- Eine Empfehlung gegenüber der WKF / ÖKB-Kampfrichterkommission auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, ein angemessenes und wohl überlegtes Urteil in Bezug auf Maßnahmen, die den Ablauf der Veranstaltung stark beeinträchtigen, zu fällen. Die Ausscheidungskämpfe zu wiederholen, ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.

Die Appeals Jury benennt ein Mitglied, das den Protestierenden über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird, der dem Protestierenden sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

11. **Vorfallsbericht**

Nach Abhandlung des Protestes in der beschriebenen Art und Weise, tritt die Appeals Jury erneut zusammen und verfasst einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest,

der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Kampfrichterchef des Turniers übermittelt.

12. Rechte und Bedingungen

Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur durch eine Entscheidung der ÖKB-Kampfrichterkommission (bei Meisterschaften der WKF bzw. EKF: Executive Comitee) aufgehoben werden. Die Appeals Jury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

ERKLÄRUNG:

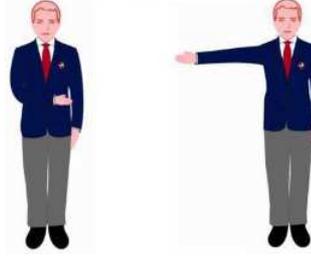
- I. *Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfgerichtes und **die präzisen Details dessen, was beanstandet wird**, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer.*
- II. *Der Protest wird von der Appeals Jury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Dabei kann sie Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.*
- III. *Wird dem Protest durch die Appeals Jury stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Das Protest-Entgelt wird dem Protestierenden zurückerstattet.*
- IV. *Erachtet die Appeals Jury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Protest-Entgelt geht an die WKF / den ÖKB.*
- V. *Nachfolgende Kämpfe und Runden werden nicht verschoben, auch wenn ein offizieller Protest in Vorbereitung ist. Es ist die Aufgabe des Hauptkampfrichters, sicherzustellen, dass die Runde regelkonform durchgeführt wurde.*
- VI. *Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Hauptkampfrichter entsprechend.*

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATO SHIBARAKU	Nur noch wenig Zeit	Der Zeitnehmer gibt 15 Sekunden vor dem Ablauf der Kampfzeit ein akustisches Signal und der Referee verkündet „Atoshi Baraku“
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
MOTO NO ICHI	Ausgangsposition	Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein.
TSUZUKETE	Kämpft weiter	Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen im Falle einer nicht angeordneten Unterbrechung.
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter – fängt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.
SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.
HANTEI	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die SKR ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der HKR gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der HKR kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet das Ergebnis der Mehrheitsentscheidung, indem er den Sieger in gewohnter Weise bekannt gibt.
HIKIWAKE	Unentschieden	Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt drei Punkte	Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

AKA (AO) WAZA-ARI	Rot (Blau) bekommt zwei Punkte	Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.
AKA (AO) YUKO	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.
CHUKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.
KEIKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU	Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger aufwärts im 45°-Winkel auf den jeweiligen Wettkämpfer und verkündet den Sieg für den Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, verkündet der HKR „Aka (Ao) Senshu“, während er den gebeugten Arm mit der Handfläche zu seinem eigenen Gesicht zeigend, anhebt.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
TORIMASEN	Annullieren / Zurücknehmen	Die Wertung oder die Entscheidung wird annulliert. Der HKR kreuzt die Hände in einer abwärts führenden Bewegung.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

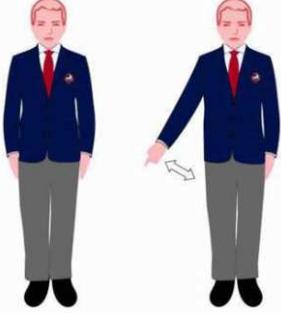
KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS

<p>SHOMEN-NI-REI</p> <p>Der HKR streckt die Arme nach vorne, Handfläche vorwärts gerichtet.</p>	
<p>OTAGAI-NI-REI</p> <p>Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich voreinander zu verbeugen.</p>	
<p>SHOBU HAJIME</p> <p>„Fangt an zu kämpfen!“ Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.</p>	
<p>YAME</p> <p>„Stopp!“ Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.</p>	
<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>„Kämpft weiter! Fangt an!“ Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.</p>	

<p>YUKO (1 PUNKT)</p> <p>Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.</p>	
<p>WAZA-ARI (2 PUNKTE)</p> <p>Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.</p>	
<p>IPPON (3 PUNKTE)</p> <p>Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.</p>	
<p>TORIMASEN / RÜCKNAHME DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG</p> <p>Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der HKR zum betreffenden Kämpfer, sagt „AKA“ oder „AO“, kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Bewegung mit nach unten gedrehten Handflächen, um anzuzeigen, dass die vorangegangene Wertung zurückgenommen wird.</p>	
<p>SENSHU (VORTEIL DER ERSTEN ALLEINIGEN WERTUNG)</p> <p>Der HKR hält bei gebeugtem Arm die Hand nach innen gedreht auf der Seite des Wettkämpfers, um den Vorteil der ersten alleinigen Wertung anzuzeigen.</p>	

<p>NO KACHI (SIEG)</p> <p>Nach Kampfende verkündet der HKR „AKA (oder AO) No Kachi“ und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.</p>	
<p>KIKEN</p> <p>„Aufgabe“ Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.</p>	
<p>SHIKKAKU</p> <p>„Disqualifikation, Verweis von der Fläche“ Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in die Richtung des betreffenden Wettkämpfers und weist dann nach außen und hinten mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“ Dann gibt er den Sieg für den Gegner bekannt.</p>	
<p>HIKIWAKE</p> <p>„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe und Round Robin) Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der HKR die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.</p>	
<p>VERGEHEN KATEGORIE 1 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)</p> <p>Der HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.</p>	

<p>VERGEHEN KATEGORIE 2 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)</p> <p>Der HKR zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.</p>	
<p>KEIKOKU</p> <p>„Verwarnung“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel abwärts in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.</p>	
<p>HANSOKU CHUI</p> <p>„Verwarnung vor einer Disqualifikation“ Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.</p>	
<p>HANSOKU</p> <p>„Disqualifikation“ Der HKR zeigt ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel aufwärts auf den betreffenden Athleten. Dann ernennt er den Gegner zum Sieger.</p>	
<p>PASSIVITÄT</p> <p>Der HKR rotiert die Fäuste vor der Brust umeinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	

<p>ÜBERMÄSSIGER KONTAKT</p> <p>Der HKR zeigt den SKR einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.</p>	
<p>ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG</p> <p>Der HKR hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>VORTÄUSCHEN EINER VERLETZUNG</p> <p>Der HKR hält sich beide Hände neben das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>JOGAI</p> <p>„Verlassen der Kampffläche“ Der HKR zeigt den SKR ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.</p>	
<p>MUBOBI (Selbstgefährdung)</p> <p>Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um den SKR zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.</p>	

<p>KAMPFVERMEIDEN</p> <p>Der HKR macht eine kreisende Bewegung mit dem nach unten gerichteten Zeigefinger, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, UMGEHEND EINE TECHNIK ODER EINEN WURF ANZUBRINGEN</p> <p>Der HKR hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE</p> <p>Der HKR führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN</p> <p>Der HKR berührt mit der offenen Hand seine Stirn, sein Knie oder seinen Ellbogen, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	
<p>SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES VERHALTEN</p> <p>Der HKR legt den Zeigefinger auf den Mund, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.</p>	

SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“
Der HKR ruft die SKR nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.



FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FOUL

Verwarnung bei einem Foul. Die entsprechende Flagge wird eingerollt und gekreist, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2.



VERGEHEN KATEGORIE 1

Die Flaggen werden mit gestreckten Armen gekreuzt in Richtung AKA (AO), je nachdem, wer das Vergehen begangen hat.



SITZPOSITION SEITENKAMPFRICHTER



VERGEHEN KATEGORIE 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.



JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.



KEIKOKU



HASOKU-CHUI



HANSOKU



Dieser Anhang soll den Haupt- und Seitenkampfrichtern in solchen Situationen als Hilfe dienen, für die das Regelwerk und die Erklärungen keine eindeutige Regelung anbieten.

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

Folgt unmittelbar auf eine wertbare Technik eine Technik, die zu starkem Kontakt verursacht, erteilen die Kampfrichter nicht die Wertung, sondern stattdessen eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 1 (außer der Getroffene hat den Kontakt selbst verschuldet).

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN

Karate ist eine Kampfkunst und verlangt dem Wettkämpfer hohe Verhaltensmaßstäbe ab. Es ist inakzeptabel, dass Wettkämpfer sich nach einem leichten Kontakt das Gesicht reiben, umherlaufen oder taumeln, sich krümmen, ihren Zahnschutz rausnehmen oder ausspucken oder anderweitig vorgeben, dass der Kontakt ernsthaft war. Auf diese Weise werden die Kampfrichter animiert, eine höhere Strafe gegen den Gegner zu verhängen. Diese Verhaltensweise ist Betrug und entehrt unseren Sport; es muss schnellstmöglich bestraft werden.

Gibt ein Wettkämpfer vor, ein Kontakt sei übermäßig gewesen und die Kampfrichter entscheiden stattdessen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Wertungskriterien erfüllt hat, wird die Wertung erteilt und eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für Vortäuschen. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die entsprechende Technik in Wirklichkeit eine Wertung war, ist zumindest HANSOKU CHUI und in schweren Fällen HANSOKU oder SHIKKAKU.

Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er außer Atem ist (als Folge einer Technik) oder er einfach nur auf einen Treffer reagiert, selbst wenn die Technik eine Wertung für den Gegner ist. Wettkämpfern, die in Folge eines Treffers außer Atem sind, sollte Zeit eingeräumt werden, um wieder zu Atem zu kommen, bevor der Kampf wieder gestartet wird.

Schwieriger ist die Situation, wenn ein Wettkämpfer einen härteren Kontakt erhält und zu Boden geht, dann womöglich wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown zu stoppen) und wieder hinfällt. Die Kampfrichter müssen sich bewusst machen, dass eine Jodan-Beintechnik 3 Punkte wert ist und da viele Mannschaften und Wettkämpfer finanziell für Medaillenplätze entlohnt werden, ist die Versuchung umso größer, sich zu unmoralischem Verhalten hinreißen zu lassen. Es ist wichtig, dieses als solches zu erkennen und die angemessenen Verwarnungen oder Strafen zu verhängen.

MUBOBI

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird erteilt, **wenn der Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wurde.**

So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, mit einem langen, tiefen Gyaku-Zuki eintaucht, ohne dabei auf den Jodan-Konter des Gegners zu achten, das

Kämpfen aufhört, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hätte, die Deckung vernachlässigt oder die Konzentration verliert, oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde bzw. nicht geblockt werden konnte. Erklärung XVIII zu Artikel 8 besagt:

Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

Ein Wettkämpfer, der durch sein eigenes Verschulden getroffen wurde und die Beeinträchtigung übertreibt, um die Kampfrichter irrezuführen, wird sowohl für Mubobi verwarnt oder bestraft als auch **zusätzlich** für Übertreiben, da zwei Vergehen vorliegen. Es sollte stets berücksichtigt werden, dass eine Technik mit übermäßigem Kontakt unter keinen Umständen gewertet werden kann.

ZANSHIN

Zanshin beschreibt den Zustand permanenter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Manche Wettkämpfer drehen den Körper teilweise vom Gegner ab, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, beobachten ihn aber weiter und sind bereit, weiter zu handeln. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen diesem fortgesetzten Zustand von Bereitschaft und solchen Fällen zu unterscheiden, in denen der Wettkämpfer sich abdrehet, die Deckung und auch die Konzentration vernachlässigt und so im Endeffekt zu kämpfen aufhört.

ABFANGEN EINER CHUDAN-BEINTECHNIK

Sollen die Kampfrichter eine Chudan-Beintechnik werten, wenn der Gegner das Bein fängt, bevor es zurückgezogen werden kann?

Vorausgesetzt, dass der Angreifer ZANSHIN beibehält und alle sechs Wertungskriterien erfüllt wurden, gibt es keinen Grund, die Technik nicht zu werten. Theoretisch hätte in einem echten Kampfszenario eine kraftvolle Fußtechnik den Gegner außer Gefecht gesetzt und das Bein wäre deshalb gar nicht gefangen worden. Angemessene Kontrolle, die Zielregion und die Erfüllung der sechs Wertungskriterien sind die ausschlaggebenden Faktoren bei der Entscheidung, ob es sich um eine Wertungstechnik handelt oder nicht.

WÜRFE UND VERLETZUNGEN

Da das Fassen und Werfen des Gegners unter bestimmten Bedingungen erlaubt ist, obliegt es allein den Betreuern, sicherzustellen, dass ihre Wettkämpfer entsprechend trainiert und in der Lage sind, den Fall abzufangen bzw. sicher zu landen (Fallschule).

Wird ein Wettkämpfer, unter den im Artikel 6 und 8 beschriebenen und erlaubten Umständen, geworfen und verletzt sich dabei, weil er das sichere Fallen nicht beherrscht, so sollte der Wettkämpfer, der den Wurf ausgeführt hat, nicht verwarnt oder bestraft werden. Selbstverursachte Verletzungen können entstehen, wenn ein Wettkämpfer den Fall nicht abfängt, sondern auf seinem ausgestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen auf sich zieht.

Eine möglicherweise gefährliche Situation entsteht dann, wenn ein Wettkämpfer beide Beine des Gegners fasst, um diesen auf den Rücken zu werfen oder wenn ein Wettkämpfer sich abduckt und den Gegner angebt, bevor er ihn wirft. Die Erklärung XI zu Artikel 8 besagt: „... und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist.“ Da es bei dieser Art von Würfen schwierig ist, eine sichere Landung zu gewährleisten, sind sie verboten.

PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER

Wenn ein Wettkämpfer geworfen oder gefegt wurde und sich der Oberkörper am Boden befindet (Rumpf bzw. Torso), während der Gegner eine Wertungstechnik macht, ist die Wertung IPPON.

Macht ein Wettkämpfer eine Technik, während der Gegner noch fällt, berücksichtigen die Kampfrichter bei ihrer Entscheidung die Fallrichtung, denn wenn der Gegner von der Technik wegfällt, ist diese nicht wirksam und wird auch nicht gewertet.

Befindet sich der Oberkörper (Torso) des Gegners nicht am Boden, wenn der Wettkämpfer eine wirksame Wertungstechnik macht, gelten die in Artikel 6 beschriebenen Wertungen. Demnach lauten die Wertungen für Wertungstechniken an einem Gegner, der noch fällt, der sitzt oder kniet, steht oder in die Luft springt sowie in allen anderen Situationen, in denen sich der Oberkörper nicht auf der Tatami befindet, folgendermaßen:

1. Jodan-Beintechniken, drei Punkte (IPPON)
2. Chudan-Beintechniken, zwei Punkte (WAZA-ARI)
3. Tsuki und Uchi, ein Punkt (YUKO)

ABSTIMMUNGSVERFAHREN

Um den Kampf zu unterbrechen, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“ und führt die dabei erforderliche Gestik aus. Wenn der Hauptkampfrichter wieder auf seiner Ausgangsposition zurückgeht, zeigen die Seitenkampfrichter ihre Meinungen zu Wertungen und Jogai oder – nach Auffordern durch den Hauptkampfrichter – auch andere Fouls. Der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, da kein Überdenken erlaubt ist.

Gibt es mehr als einen Grund für die Kampfunterbrechung, behandelt der Hauptkampfrichter jeden Aspekt einzeln. Wenn beispielsweise ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik gemacht hat und der andere einen übermäßigen Kontakt oder wenn es Mubobi und Übertreiben bei ein und demselben Wettkämpfer gab.

Kommt der Videobeweis zum Einsatz, ändert das Videobeweis-Gremium nur dann die Entscheidung des Kampfgerichtes, wenn beide Mitglieder des Gremiums darin übereinstimmen. Nach der Überprüfung teilen sie ihr Urteil umgehend dem Hauptkampfrichter mit, der gegebenenfalls notwendige Änderungen der ursprünglichen Entscheidung vornimmt.

JOGAI

Kampfrichter dürfen nicht vergessen, Jogai anzuzeigen, indem sie mit der jeweiligen Flagge auf den Boden klopfen. Hat der Hauptkampfrichter wieder seine Position eingenommen, zeigen sie dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.

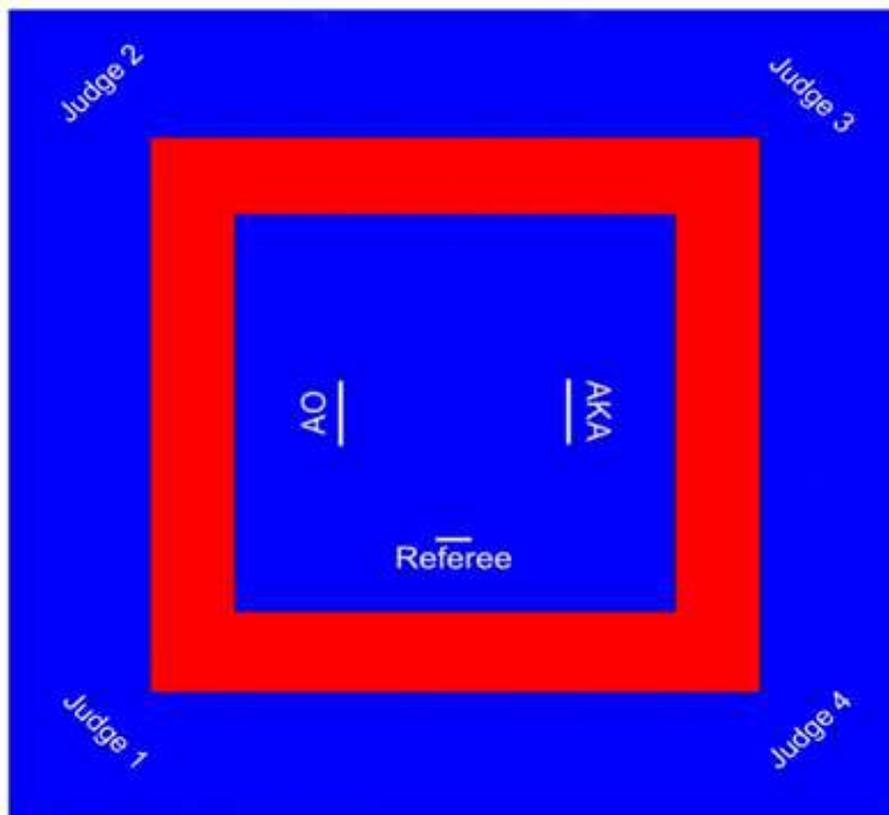
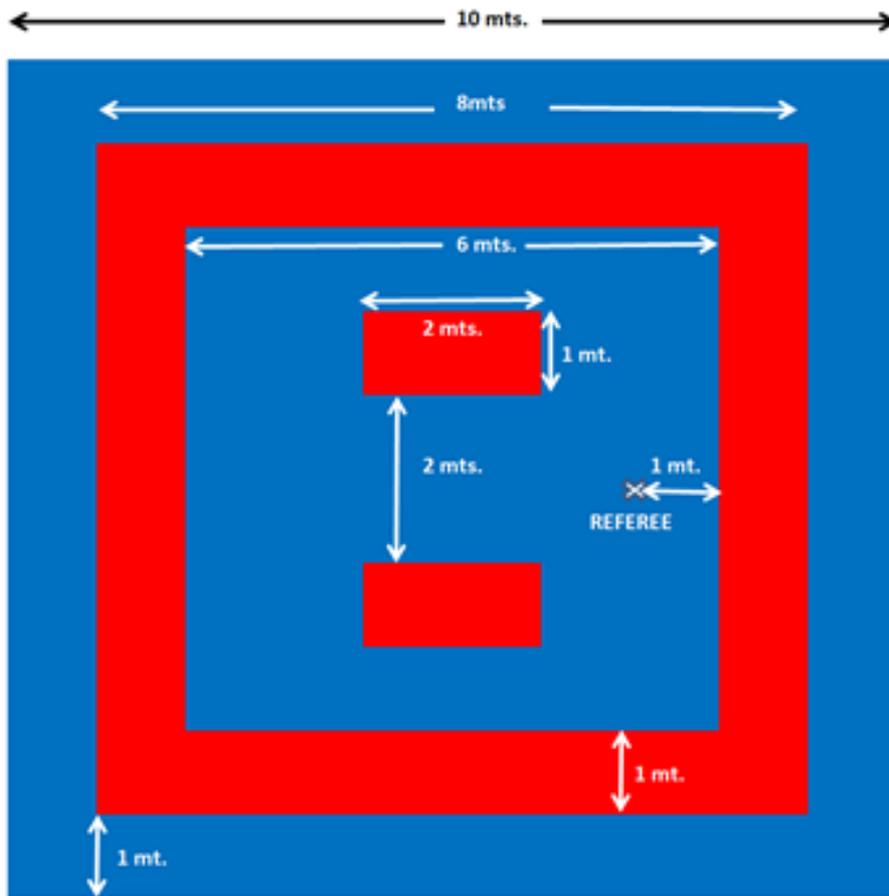
ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

Bei einem Vergehen der Kategorie 1 streckt der Seitenkampfrichter die gekreuzten Flaggen für AKA mit der roten Fahne nach vorne und für AO mit der blauen Fahne nach vorne in die Richtung des jeweiligen Wettkämpfers. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer den Regelverstoß (das Foul) begangen hat.

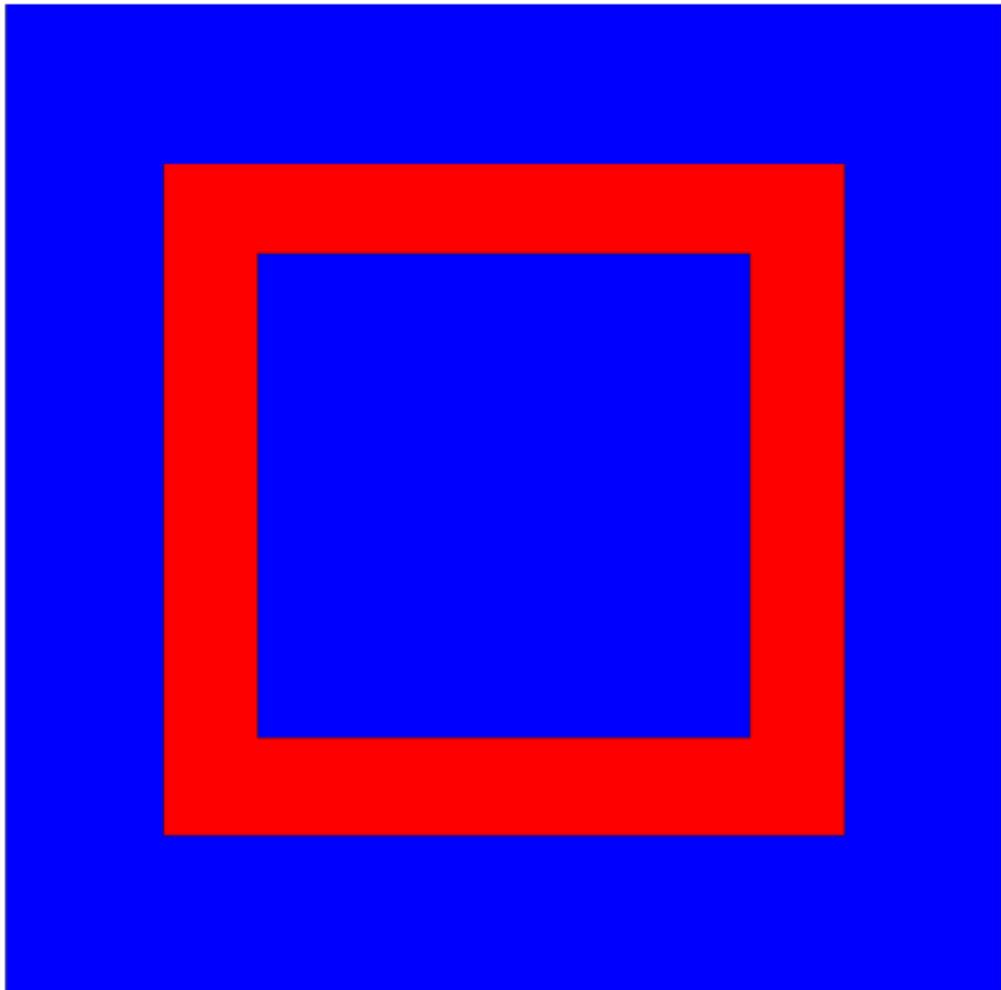
ANHANG 4: ZEICHEN FÜR LISTENFÜHRER

	IPPON	3 Punkte
	WAZA-ARI	2 Punkte
	YUKO	1 Punkt
	SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung
	KACHI	Gewinner
	MAKE	Verlierer
	HIKIWAKE	Unentschieden
C1C	Foul Kategorie 1 – CHUKOKU	Verwarnung
C1K	Foul Kategorie 1 – KEIKOKU	Verwarnung
C1HC	Foul Kategorie 1 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C1H	Foul Kategorie 1 – HANSOKU	Disqualifikation
C2C	Foul Kategorie 2 – CHUKOKU	Verwarnung
C2K	Foul Kategorie 2 – KEIKOKU	Verwarnung
C2HC	Foul Kategorie 2 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C2H	Foul Kategorie 2 – HANSOKU	Disqualifikation
KK	KIKEN	Aufgabe
S	SHIKKAKU	Ernsthafte Disqualifikation

ANHANG 5: LAYOUT DER KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE



Kampfrichtertisch



Judges (KR): 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 Software-Techniker (WKF)



Judges (KR): 5 – 4 – 3 – 2 – 1



Werbefläche für WKf (ÖKB, Landesverband) – 20 x 10 cm

Vereinswerbefläche – 15 x 10 cm

Rückenfläche reserviert für den Veranstalter – 30 x 30 cm

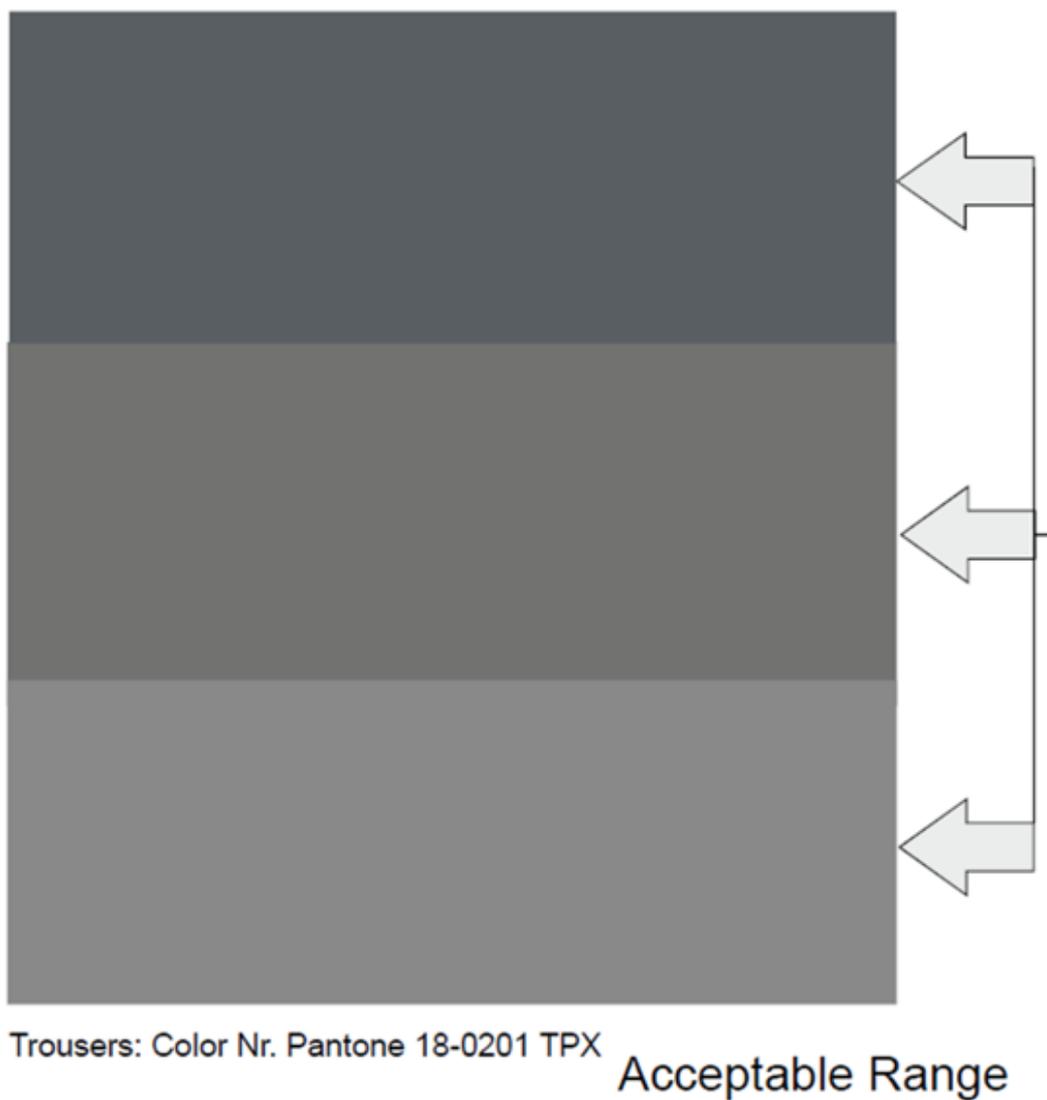


Vereins-, Landesverbands-, Nationalabzeichen – 12 x 8 cm

Karateanzug-Herstellerlabel – 5 x 4 cm

ANHANG 8: WKF-WELTMEISTERSCHAFTEN; RAHMENBEDINGUNGEN & KATEGORIEN

KADETTEN, JUNIOREN & U21 WELTMEISTERSCHAFT				SENIOREN WELTMEISTERSCHAFT	
Allgemeines	Kategorien			Allgemeines	Kategorien
<p>Die Meisterschaft dauert 5 Tage.</p> <p>Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden</p> <p>Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen).</p> <p>Je nach den Gegebenheiten vor Ort werden die Kämpfe auf fünf (5) oder sechs (6) Kampfflächen ausgetragen.</p> <p>Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten für Jugend und Junioren und 3 Minuten für U21.</p> <p>Bunkai wird von den Kata-Teams (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.</p>	Unter 21	Kadetten	Junioren	<p>Die Meisterschaft dauert 6 Tage.</p> <p>Die Mannschaftswettbewerbe Kumite finden nach den Ausscheidungsrounden der Einzelwettbewerbe statt.</p> <p>Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden.</p> <p>Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen).</p> <p>Die Meisterschaften werden auf vier (4) Kampfflächen in Reihe (4 Tage) ausgetragen und auf einer (1) erhöhten Kampffläche für die Medaillenkämpfe und Finals (2 Tage).</p> <p>Für das Catering der Kampfrichter und Offiziellen müssen spezielle Bereiche und Zeitpläne erstellt werden.</p> <p>Die Kampfzeit im Kumite beträgt 3 Minuten für alle Kategorien.</p> <p>Bunkai wird von den Kata-Teams (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.</p> <p>HINWEIS: Die Zuordnung zu den Altersklassen erfolgt über das Alter des Wettkämpfers am ersten Tag der jeweiligen Veranstaltung (d.h. am ersten Wettkampftag der jeweiligen Kategorie).</p>	Kata Einzel (Alter 16+)
	Kata Einzel (Alter 18, 19, 20)	Kata Einzel (Alter 14/15)	Kata Einzel (Alter 16/17)		Männlich Weiblich
	Männlich Weiblich	Männlich Weiblich	Männlich Weiblich		Kumite Einzel männlich (Alter 18+)
	Kumite Einzel männlich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel männlich (Alter 14/15)	Kumite Einzel männlich (Alter 16/17)		-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg		Kumite Einzel weiblich (Alter 18+)
	Kumite Einzel weiblich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel weiblich (Alter 14/15)	Kumite Einzel weiblich (Alter 16/17)		-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg		Kata-Team (Alter 16+)
			Kata-Team (Alter 14-17)		Männlich Weiblich
			Männlich Weiblich		Kumite Team (Alter 18+)
					Männlich Weiblich
Gesamt	12	10	13	16	



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

Hosen: Color Nr. Pantone 18-0201 TPX

Jacke: Color Navy Blue Color Nr. 19-4023 TPX

Verpflichtend für das WKF Youth Camp und die WKF Youth League
Empfohlen für WKF Kontinentale und Nationale Verbände

KATEGORIEN UNTER 14 JAHREN

U12 Kumite männlich (10 und 11 Jahre)	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg
U12 Kumite weiblich (10 und 11 Jahre)	-30 kg, -35 kg, -40 kg, +40 kg
U12 Kata männlich (10 und 11 Jahre)	
U12 Kata weiblich (10 und 11 Jahre)	
U14 Kumite männlich (12 und 13 Jahre)	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg
U14 Kumite weiblich (12 und 13 Jahre)	-42 kg, -47 kg, +47 kg
U14 Kata männlich (12 und 13 Jahre)	
U14 Kata weiblich (12 und 13 Jahre)	

ABÄNDERUNGEN DER WETTKAMPFREGELN FÜR KATEGORIEN UNTER 14 JAHREN

Kumite für Kategorien U14:

- Für Techniken zum Kopf und Nacken (Jodan Bereich) ist kein Kontakt erlaubt
- Jeder Kontakt zum Jodan Bereich, wie leicht auch immer, muss bestraft werden
- Eine korrekt ausgeführte Technik zum Kopf oder Nacken ist wertbar bis zu einer Distanz von 10 cm.
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten
- Keine Schutzausrüstung ist erlaubt, die nicht WKF/ÖKB genehmigt ist
- WKF Facemask und Brustschutz für Kinder werden verwendet

Kumite für Kategorien U12:

- Alle Techniken zu Trefferflächen (Jodan und Chudan) müssen kurz vor dem Ziel gestoppt werden
- Jeder Kontakt zum Jodan Bereich, wie leicht auch immer, muss bestraft werden
- Eine korrekt ausgeführte Technik zu irgendeiner Trefferzone ist wertbar bis zu einer Distanz von 10 cm.
- Auch kontrollierte Techniken zum Körper (Chudan Bereich) sind nicht wertbar wenn sie mehr als nur die Oberfläche berühren
- Feger und Wurftechniken sind nicht erlaubt
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten
- Die Kampfplatzgröße kann von 8x8 m auf 6x6 m reduziert werden, wenn dies vom Veranstalter gewünscht wird
- Teilnehmer sollten mindestens zwei Kämpfe pro Kategorie haben
- Keine Schutzausrüstung ist erlaubt, die nicht WKF/ÖKB genehmigt ist
- WKF Facemask und Brustschutz für Kinder werden verwendet

Für Kinder unter 10 Jahren wird der Kumite-Wettkampf als Wettkampf Paar gegen Paar organisiert, bei dem jedes Paar in Zusammenarbeit Karatetechniken in einer Kampfzeit von eineinhalb Minuten zeigt. Der Wettkampf wird Paar gegen Paar bewertet, beim Hantei wird die Entscheidung aufgrund der Hantei-Entscheidungskriterien für Kumite-Wettkämpfe getroffen – allerdings paarweise.

Kata für Kategorien U14:

Grundsätzlich gibt es keine Abänderungen zu den Standardregeln, allerdings kann die Kata-Liste begrenzt werden.

Kata für Kategorien U12:

Grundsätzlich gibt es keine Abänderungen zu den Standardregeln, allerdings kann die Kata-Liste begrenzt werden.

Wettkämpfer die beim ersten Versuch ihre Kata nicht beenden können, sollten eine zweite Möglichkeit erhalten, die Kata zu zeigen, ohne dass dies einen Einfluss auf die Bewertung hat.

Video-Review-Regeln für WKF-Kumite-Wettkämpfe

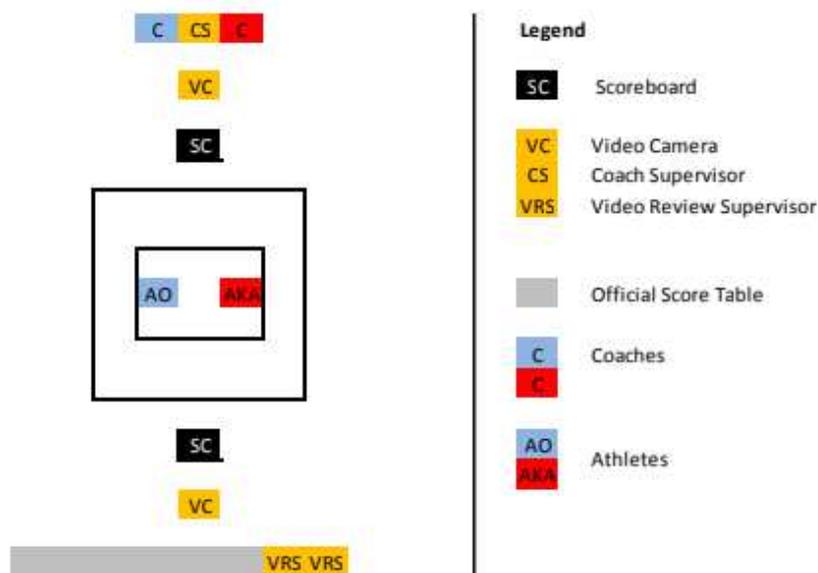
(Einzel und Team)

Video Review Team

Definition	Abkürzung	Vorkämpfe	Medaillenkämpfe
Video Review Tisch	VRT	2	2
Video Review Supervisor	VRS	2	2
Coach Supervisor	CS	1	2

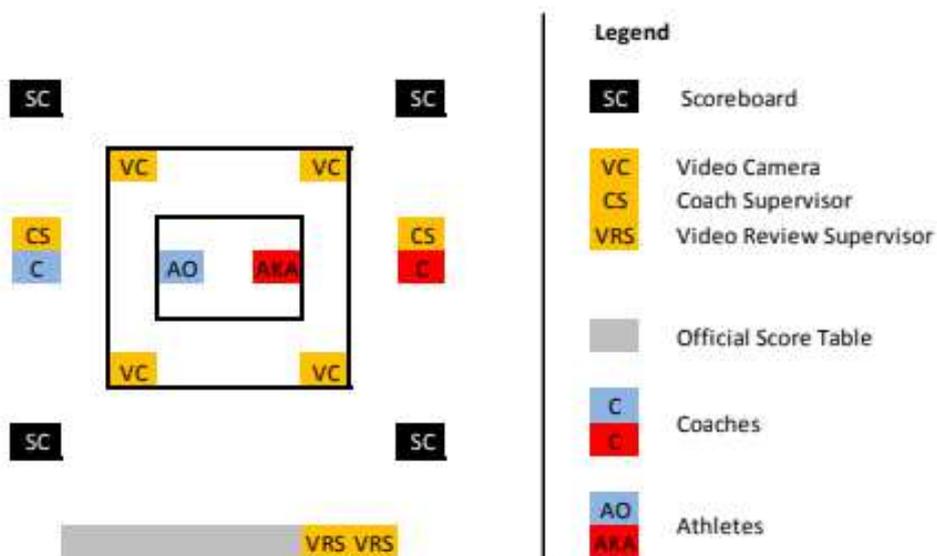
1. **Vor Beginn des Wettkampfes** ernennt auf jeder Kampffläche der Tatami Manager 2 Referee-A zu Video Review Supervisors (VRS). Beide VRS sitzen am Video Review Tisch, wo das Video Review System und die Bildschirme sind. Die Video Review Supervisor (2 VRS) sind mit einer roten (abgelehnt) und einer grünen (stattgegeben) Karte ausgestattet. Nur die beiden Supervisor dürfen sich an dem Video Review (VR) Tisch befinden.
2. **Vor jeder Runde** übergibt der Coach Supervisor (CS) den jeweiligen Coaches einen Joy Stick mit einem Knopf. Der CS sitzt während des Kampfes zwischen den beiden Coaches. Für die Finals wird die Anzahl der CS verdoppelt, wobei jedem Coach ein CS zugewiesen wird, der an seiner Seite sitzt. Eine orangene elektronische Karte mit den Buchstaben „VR“ ist auf der Punktetafel jeweils links vom Punktstand der Wettkämpfer zu sehen. Der CS und beide VRS sind zu Kommunikationszwecken mit Funkgeräten ausgestattet. Sollte es irgendwelche technischen Probleme mit dem Joy Stick geben, wird das herkömmliche System mit roter (AKA) bzw. blauer (AO) Karte für die Coaches angewendet.
3. Das Verfahren für eine VR-Anforderung wird nur angewendet, wenn ein Coach glaubt, dass eine Wertung seines Wettkämpfers ignoriert wurde. Um übermäßige Kampfverzögerungen zu vermeiden, haben die VRS dafür Sorge zu tragen, dass der Protest zügig abgewickelt wird.
4. Eine Wertung kann nur dann erteilt werden, wenn die Technik(en) des/der jeweiligen Sportler(s) ausgeführt wurde(n), bevor der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ gestoppt hat.
5. Wird VR auf mehr als einer Kampffläche angewendet, werden pro Kampffläche nur 2 Videokameras verwendet (siehe Grafik zur Positionierung der Videokameras).

Aufbau bei mehreren Kampfflächen



Wenn nur eine einzige Kampffläche verwendet wird (z.B. Olympische Spiele / Olympische Jugendspiele), kommen 4 Videokameras samt Ausrüstung zum Einsatz. Die Kameras befinden sich dann auf den Ecken nahe der Sicherheitszone. Die Ausrüstung wird von einem VRO bedient.

Aufbau bei einer einzigen Kampffläche

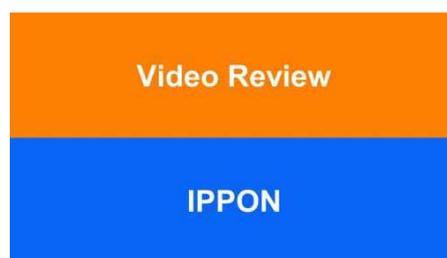


6. Ablauf einer Video Review-Anforderung

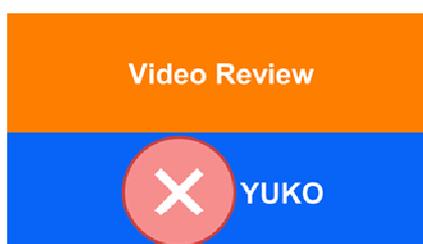
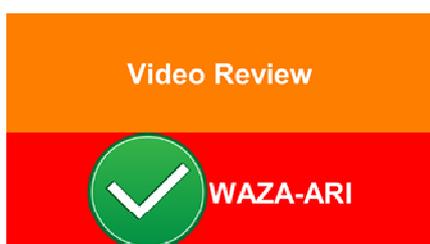
- Der einen VR anfordernde Coach drückt den Knopf auf dem Joy Stick, dann ist gleichzeitig ein Tonsignal von der Punktetafel zu hören und die elektronische VR-Karte auf der Punktetafel fängt an zu blinken.



- Der Hauptkampfrichter unterbricht sofort den Kampf und der VRO stoppt die Aufnahme.
- Der CS informiert sofort über Funk die VRS über den Gegenstand der VR-Anforderung des Coaches. Auf der Punktetafel wird dann angezeigt, um welche Technik und welchen Wettkämpfer es sich handelt. Treten zwei Anforderungen gleichzeitig auf, zeigt die Punktetafel beide gleichzeitig an.



- Die VRS spulen die Aufnahme zurück zu der Stelle, wo die strittige Situation beginnt.
- Die VRS prüfen, analysieren und entscheiden innerhalb möglichst kurzer Zeit.
- Die Entscheidung für eine Punktevergabe muss einstimmig erfolgen, andernfalls gilt sie als abgelehnt. Die Entscheidung wird von einem der VRS verkündet, indem dieser aufsteht und die grüne (JA) oder rote (NEIN) Karte hebt. Wenn die grüne Karte gehoben wird, zeigt der VRS mit der anderen Hand auch an, welche Wertung der Hauptkampfrichter erteilen soll. Gleichzeitig wird die Entscheidung folgendermaßen auf der Punktetafel angezeigt: Wird dem Video Review stattgegeben, zeigt die Punktetafel ein grünes Zeichen zusammen mit der Technik an. Wird der Video Review abgewiesen, zeigt die Punktetafel ein rotes Kreuz zusammen mit der Technik an.



- Wird die VR-Anforderung abgelehnt, verschwindet die orangene Karte automatisch von der Punktetafel und der Coach hat keine Möglichkeit für weitere VR-Anforderungen in allen folgenden Matches des jeweiligen Wettkämpfers in dieser Kategorie, mit Ausnahme der Halbfinals und Medaillenkämpfe. Zu diesem Zweck entzieht der CS den Joystick oder die Karte des Coaches.



- Verliert ein Wettkämpfer das VR-Anforderungsrecht während der Vorkämpfe, qualifiziert sich aber für einen Medaillenkampf, wird dort ein zusätzliches VR-Anforderungsrecht gewährt.
7. Wird das Round-Robin-System (ohne Medaillenkämpfe) angewendet, kann der Coach keinen weiteren VR für diesen Wettkämpfer für die verbleibenden Matches des Pools anfordern, aber dann wieder, wenn der Wettkämpfer das Halbfinale oder die Medaillenkämpfe erreicht.
 8. Eine Ablehnung im VR bedeutet nicht, dass der Coach oder Team-Führer nicht einen schriftlichen Protest (Artikel 11 der WKF-Kata und Kumite-Wettkampfregele) einreichen kann.
 9. Wenn ein Wettkämpfer den Coach verbal oder gestisch dazu auffordert, einen VR anzufordern, wird dies als ein Vergehen der Kategorie 2 betrachtet und eine Verwarnung oder Strafe muss erteilt werden. Wenn der Coach in diesem Fall den VR anfordert, wird dieser Ablauf nicht abgebrochen, sondern der VR findet statt, auch wenn der Wettkämpfer in Kategorie 2 verwarnt oder bestraft wird.
 10. Wenn ein Wettkämpfer dem Coach signalisiert, keinen VR anzufordern, weil die Technik nicht gut genug war, wird dies auch als ein Vergehen der Kategorie 2 betrachtet und eine Verwarnung oder Strafe muss erteilt werden.
 11. Drückt ein Coach den Knopf auf dem Joy Stick und bereut dies augenblicklich danach, so wird der Ablauf nicht abgebrochen, sondern der VR entsprechend durchgeführt.
 12. Wenn ein Coach einen VR anfordert und zur gleichen Zeit zwei oder mehr Seitenkampfrichter für den gleichen Wettkämpfer eine Wertung anzeigen, bleibt die elektronische orangene Karte des Wettkämpfers auf der Punktetafel bestehen.



- 13.** Wenn ein Coach einen VR anfordert, aber die Technik nach Meinung des Kampfgerichtes unkontrolliert oder zu hart war, muss eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 erteilt werden; die elektronische orangene Karte des Wettkämpfers bleibt auf der Punktetafel bestehen.
- 14.** In dem Fall, dass das VR-Team auf Grund von technischen Problemen (Elektrizität, Kamera oder Computer-Probleme etc.) nicht in der Lage ist, das Video zu analysieren und eine Entscheidung zu treffen, bleibt das Recht für eine VR-Anforderung für den Wettkämpfer bestehen. Siehe Punkt 2 für den Fall einer Fehlfunktion des Joy Sticks.
- 15.** Die Mindestgröße für die VR Karten für die VRS ist das A5-Format im folgenden Design:



- 16.** Die Mindestgröße für die VR Karten für die CS ist das A5-Format im folgenden Design:



Probewiegen

Wettkämpfer dürfen ihr Gewicht eine Stunde vor Beginn des offiziellen Wiegens auf den offiziellen Waagen (die beim offiziellen Wiegen verwendet werden) testen. Es gibt keine Begrenzung, wie oft ein Wettkämpfer sein Gewicht während des inoffiziellen Wiegens testen darf.

Offizielles Wiegen**Ort:**

Die Gewichtskontrolle findet immer nur an einem Ort statt. Dies kann entweder in der Wettkampfhalle, im offiziellen Hotel oder Dorf (für jede Veranstaltung festzusetzen) sein. Der Ausrichter muss separate Räume für Männer und Frauen bereitstellen.

Waagen:

Der gastgebende Nationalverband stellt kalibrierte elektronische Waagen in ausreichender Anzahl (mindestens 4 Stück) bereit, die nur eine Dezimalstelle anzeigen, z.B. 51,9 kg; 154,6 kg. Die Waage soll auf einem festen Untergrund ohne Teppich stehen.

Zeit:

Das Wiegen muss spätestens am Tag vor dem Wettkampftag der jeweiligen Kategorie stattfinden, außer es ist für den betreffenden Wettkampf anders ausgewiesen. Die offizielle Wiege-Zeit für WKF-Veranstaltungen wird rechtzeitig im Bulletin veröffentlicht. Für alle anderen Veranstaltungen werden diese Informationen im Voraus auf den OK-Kommunikationskanälen veröffentlicht. Es liegt in der Verantwortung des Wettkämpfers, diese Informationen zur Kenntnis zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der nicht innerhalb der Wiegefrist erscheint oder dessen Gewicht nicht innerhalb des für die jeweilige Kategorie, in der er gemeldet ist, erlaubten Bereichs liegt, wird disqualifiziert (KIKEN).

Toleranz:

Die zugelassene Toleranz für alle Kategorien beträgt 0,200 kg.

Ablauf:

Pro Geschlecht werden mindestens zwei WKF-Offiziellen für das Wiegen benötigt. Einer, um die Akkreditierung/den Pass des Wettkämpfers zu prüfen, einer, um das exakte Gewicht in die offizielle Wiegeliste einzutragen. Zusätzlich sollten sechs Personen (Offizielle/Freiwillige) durch den gastgebenden Nationalverband bereitgestellt werden, um den Zufluss der Wettkämpfer zu regeln. Zwölf Stühle sollten bereitstehen. Um die Privatsphäre der Wettkämpfer sicher zu stellen, müssen sowohl die Offiziellen als auch das andere Wiege-Personal vom gleichen Geschlecht sein wie die Wettkämpfer.

1. Das offizielle Wiegen wird Kategorie nach Kategorie und Athlet nach Athlet durchgeführt.
2. Alle Betreuer und Delegierten müssen den Wiege-Raum verlassen, bevor das offizielle Wiegen beginnt.
3. Die Wettkämpfer dürfen während der offiziellen Wiegefrist nur einmal auf der Waage stehen.

4. Jeder Wettkämpfer bringt zum Wiegen seine Akkreditierungskarte für die Veranstaltung mit und zeigt sie dem Offiziellen, der die Identität des Wettkämpfers überprüft.
5. Der Offizielle fordert den Wettkämpfer dann auf, die Waage zu betreten.
6. Der Wettkämpfer sollte beim Wiegen nur Unterwäsche tragen (Männer/Jungen – Unterhose, Frauen/Mädchen – Unterhose und BH). Socken oder zusätzliche Kleidung müssen abgelegt werden.
7. Die Wettkämpfer dürfen ihre Unterwäsche ausziehen – ohne dabei von der Waage zu treten – damit sie das Minimum oder Maximum des Gewichtslimits ihrer Kategorie erreichen.
8. Die Offiziellen, die das Wiegen überwachen, notieren das Gewicht des Wettkämpfers in Kilogramm (auf eine Dezimalstelle genau).
9. Die Wettkämpfer verlassen die Waage.

HINWEIS: Fotografieren oder Filmen ist im Wiege-Bereich nicht gestattet. Dies beinhaltet auch die Benutzung von Mobiltelefonen oder anderen Geräten.

ANHANG 14: ROUND-ROBIN-WETTKAMPF (KUMITE)

1. Wettkampfformat

Round-Robin wird für den Olympischen Kumite-Wettkampf verwendet und außerdem für Wettkämpfe mit sehr wenigen Teilnehmern.

Die in der WKF angewendete Variante des Round-Robin-Systems sieht zwei separate Pools vor, die unabhängig voneinander den Jeder-gegen-Jeden-Kreislauf in ihrem Pool absolvieren. Die WKF verwendet dieses Format zur Qualifikation für die Medaillenkämpfe, bei denen in den Halbfinals die Gewinner der beiden Pools auf die Zweitplatzierten des jeweils anderen Pools treffen.

Bei einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern (durch Aufgabe oder Verletzung) wird dieser Platz in den Runden, die nicht stattfinden können, als Freilos für die Wettkämpfer gewertet. Passiert dies im Wettkampfverlauf selbst, werden alle Runden, die bereits gegen den betreffenden Wettkämpfer, der das Round-Robin-System nicht zu Ende kämpfen kann, absolviert wurden, als Freilose für die vorherigen Gegner gewertet.

Die Sieger und Zweitplatzierten der Pools werden ermittelt anhand der Anzahl der Siege, wobei ein Sieg zwei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte bedeutet.

Die Sieger der Halbfinals ziehen ins Finale ein, wo sie um Gold und Silber kämpfen, während die beiden Verlierer der Halbfinals Bronze erhalten.

2. Setzen

Die Anforderungen für das Setzen im Round-Robin-Wettkampf sind wie folgt:

- Bei den Olympischen Wettkämpfen werden die Nr. 1 bis Nr. 4 der Olympiarangliste in verschiedene Pools gesetzt.

- Bei anderen Wettkämpfen (einschließlich Kontinentalspiele mit Round-Robin) werden die zwei Wettkämpfer, die am Tag vor dem Wettkampf die höchste Position in der WKF-Rangliste habe, in verschiedene Pools gesetzt.

3. Stich-Entscheidung

Für den Fall, dass es ein Unentschieden zwischen 2 oder mehr Wettkämpfern gibt, die die gleiche Anzahl an Punkten haben, werden die nachfolgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht. Das heißt, steht der Gewinner nach Anwendung des ersten Kriteriums fest, müssen die folgenden nicht mehr zur Anwendung gebracht werden.

1. Sieger des Kampfes/der Kämpfe zwischen den 2 oder mehr betroffenen Kämpfern
2. Höhere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen erzielt wurde
3. Geringere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen abgegeben wurde
4. Wer mehr Ippons in allen Kämpfen erzielt hat
5. Wer weniger Ippons in allen Kämpfen abgegeben hat
6. Wer mehr Waza-Aris in allen Kämpfen erzielt hat
7. Wer weniger Waza-Aris in allen Kämpfen abgegeben hat
8. Wer mehr Yukos in allen Kämpfen erzielt hat
9. Wer weniger Yukos in allen Kämpfen abgegeben hat
- 10 a. Bei Olympischen Wettkämpfen: Die bessere tagesaktuelle Position in der Olympiarangliste gemäß Qualifikationssystem
- 10 b. Bei allen anderen Wettkämpfen: Der Sieger eines zusätzlichen Stichkampfes

Sobald bei 3 oder mehr Wettkämpfern die ersten beiden Halbfinalisten ermittelt werden konnten, beginnt das Stich-Entscheidungs-Verfahren von vorne.

4. Verletzung eines Wettkämpfers während der Ausscheidungsrunde

Verletzt sich ein Wettkämpfer während der Ausscheidungsrunde und kann nicht weiterkämpfen, bleiben die Wertungen der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe unverändert. Die Ergebnisse aller Kämpfe (abgeschlossen, laufend, ausstehend) werden gelöscht (Ergebnisse annulliert) und die Punkte verfallen.

5. Disqualifikation eines Wettkämpfers

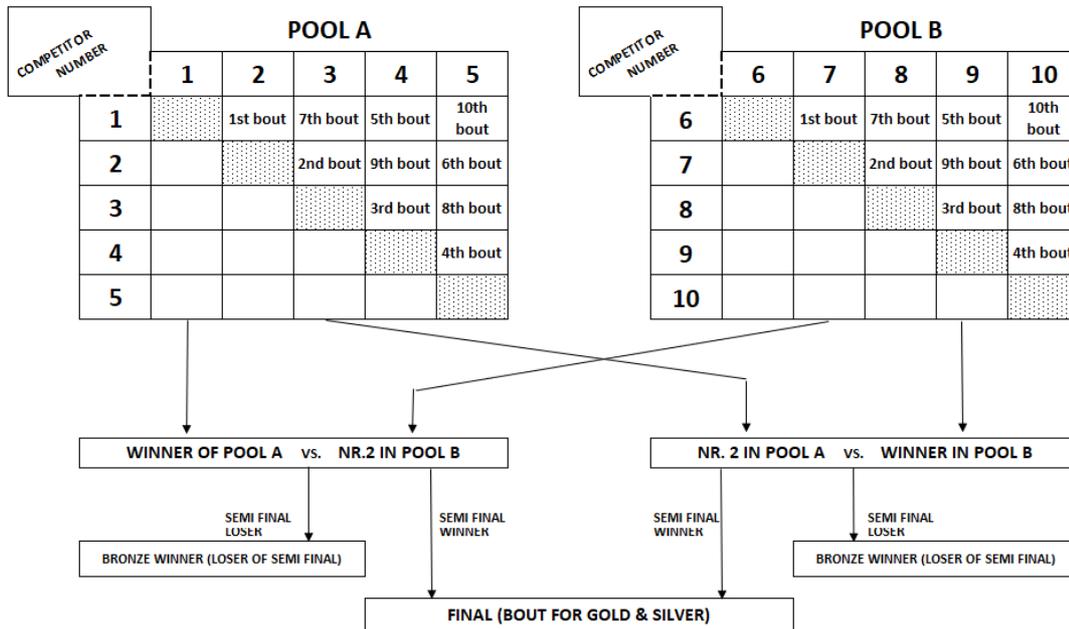
Ein Wettkämpfer kann von einem Kampf disqualifiziert werden und den Wettkampf fortsetzen. In dem Fall gewinnt sein Gegner entweder mit 4:0 oder mit mehr, wenn darüber hinaus Wertungen erzielt wurden (z.B. 5:0, 6:0 etc.) und die anderen Ergebnisse bleiben bestehen. Ein Wettkämpfer kann vom gesamten Wettkampf disqualifiziert werden: Die Wertungen der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe bleiben unverändert. Die Ergebnisse aller Kämpfe (abgeschlossen, laufend, ausstehend) werden gelöscht (Ergebnisse annulliert) und die Punkte verfallen.

Wird ein bereits qualifizierter Wettkämpfer am Ende der Ausscheidungsrunde wegen Fehlverhaltens disqualifiziert (Shikkaku):

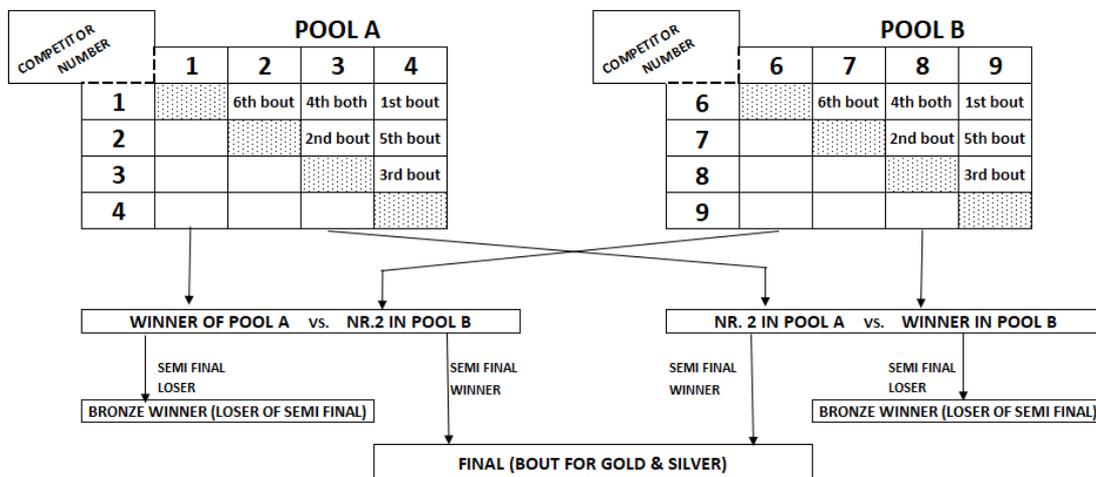
- Gelangt der Halbfinalgegner kampfflos ins Finale
- Kämpfen die beiden anderen Wettkämpfer in dem anderen Halbfinale
- Wird nur eine Bronzemedaille verliehen

ERKLÄRUNG:

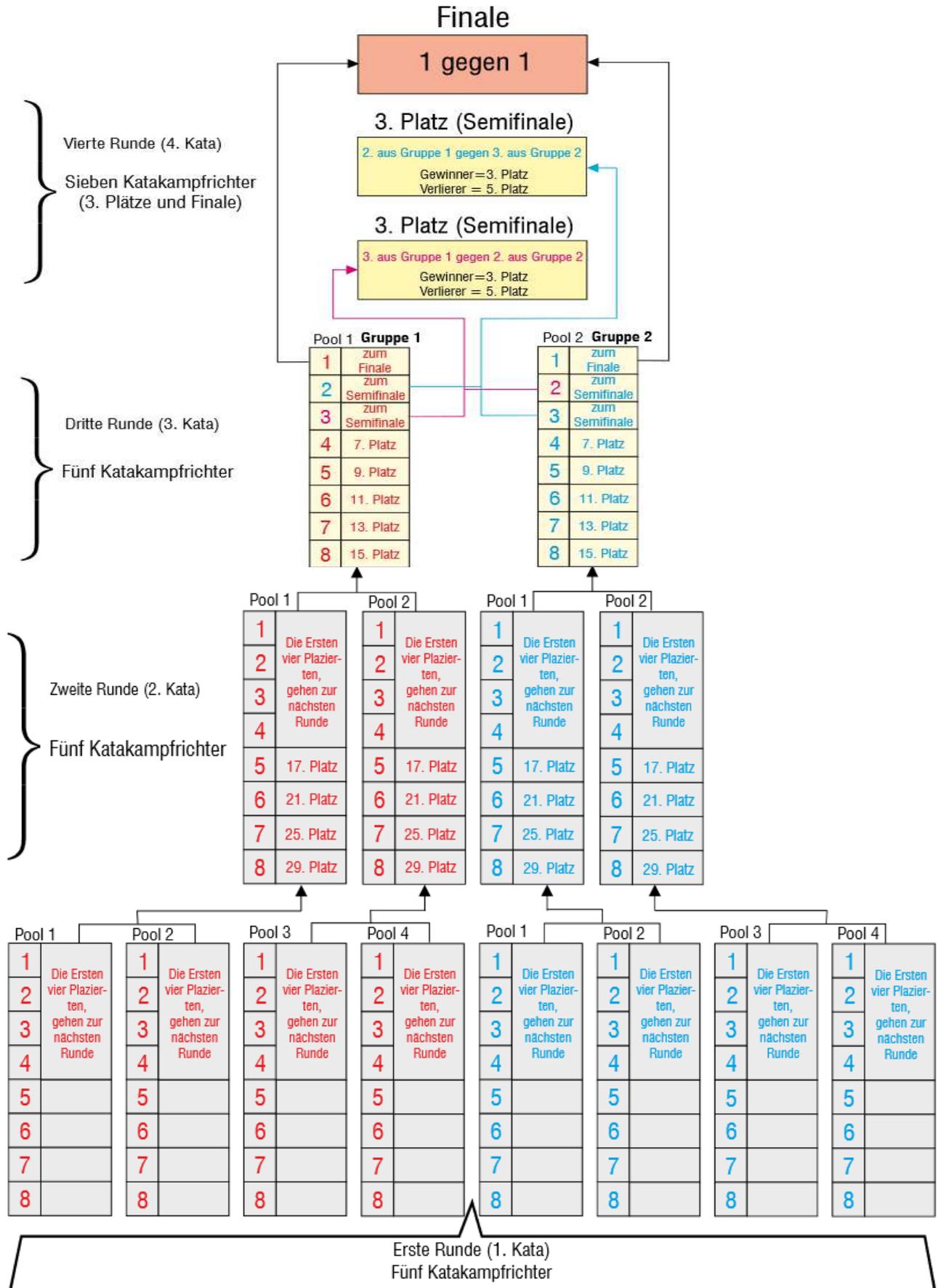
I. Die folgende Abbildung verdeutlicht das Wettkampfformat für einen Wettkampf mit zehn Teilnehmern:



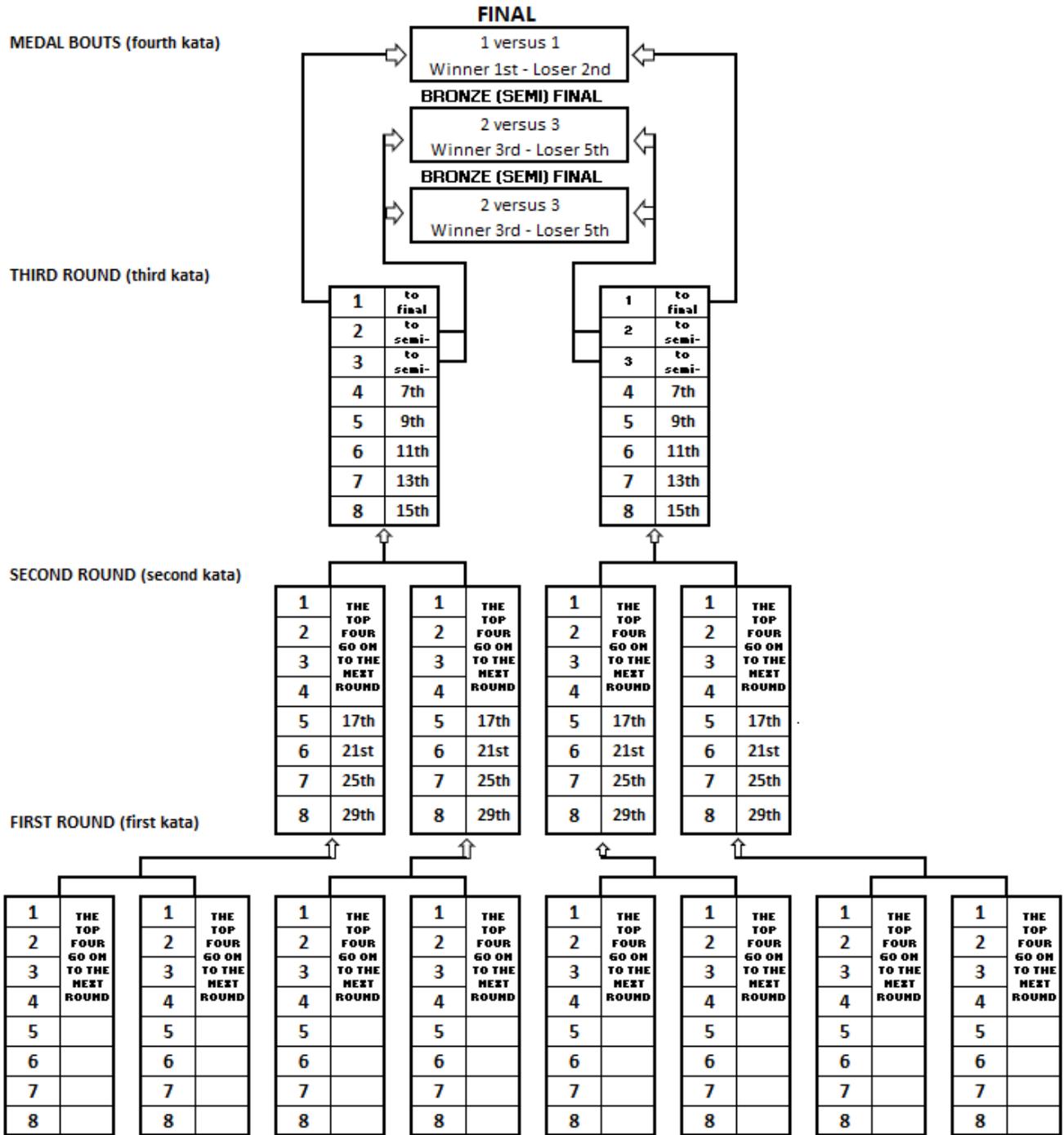
II. Die folgende Abbildung illustriert das Wettkampfformat für einen Wettkampf mit acht Teilnehmern:



ANHANG 15: KATA-WETTKAMPF



ANHANG 16: PREMIER LEAGUE KATA-WETTKAMPF



KATA-EINZELBEWERBE MIT 4 ODER WENIGER STARTERN

- Jeder Starter zeigt eine Kata
- Nachdem alle 4 Starter ihre Kata gezeigt haben, gibt es hintereinander 4mal Hantei. Der erste Starter wird noch einmal aufgerufen und die 5 Judges zeigen mittels Platzierungskarten die Platzierung, die sie ihm geben. Danach folgt das Hantei für Starter 2, 3 und 4 mit gleichem Ablauf. Jeder Kampfrichter muss dabei jeweils einmal Platz 1, einmal Platz 2, einmal Platz 3 und einmal Platz 4 vergeben.
- Die Gesamtnoten der Platzierungen ergeben das Gesamtergebnis: geringste Platzierungssumme: erster Platz, ...
- Bei Punktegleichheit müssen die betroffenen Sportler eine Stichkata - diese muss eine andere Kata als die zuvor gezeigte sein – zeigen. Alle Stichkata werden nochmals mit dem gleichen oben beschriebenen Prozedere bewertet, bis die Platzierungen endgültig feststehen.

KATA-TEAMBEWERBE MIT 3 ODER 4 TEILNEHMENDEN MANNSCHAFTEN

- Jedes Team zeigt eine Kata
- Nachdem alle 3 oder 4 Teams ihre Kata (ohne Bunkai) gezeigt haben, gibt es hintereinander 4mal Hantei. Der erste Starter wird noch einmal aufgerufen und die 5 Judges zeigen mittels Platzierungskarten die Platzierung, die sie ihm geben. Danach folgt das Hantei für Starter 2, 3 und 4 mit gleichem Ablauf. Jeder Kampfrichter muss dabei jeweils einmal Platz 1, einmal Platz 2, einmal Platz 3 und einmal Platz 4 vergeben.
- Jene 2 Teams mit den geringsten Platzierungssummen bestreiten im Anschluss das Finale, in dem sie eine andere Kata und Bunkai vorzeigen (Flaggensystem). Dabei ist das Team mit der zweitgeringsten Punktesumme der Vorrunde Aka und das Team mit der geringsten Punktesumme der Vorrunde Ao.
- Die restlichen zwei Teams belegen die dritten Plätze.

KUMITE-EINZELBEWERBE MIT 4 ODER WENIGER STARTERN

- In diesen Bewerben kommt das Matrix-System („jeder kämpft gegen jeden“) zur Anwendung.
- Alle Kämpfe werden ausgekämpft, d.h. es gibt kein Unentschieden (bei Punktegleichheit bzw. falls keine Punkte erzielt wurden → Hanteientscheidung).
- Siegermittlung bei 3 Startern:
 - Anzahl der Siege
 - positive Wertungen (für einen Sieg durch Kiken, Hansoku oder Shikkaku des Gegners erhält der Sieger 8 positive Wertungen für diesen Kampf)
 - direkte Begegnung
 - zusätzliche StICKKämpfe
- Siegermittlung bei 4 Startern:
 - Anzahl der Siege
 - haben 2 Kämpfer die gleiche Anzahl von Siegen, zählt das direkte Duell
 - haben 3 Kämpfer die gleiche Anzahl von Siegen, zählen zuerst die positiven Wertungen, dann das direkte Duell
 - zusätzliche StICKKämpfe

KUMITE-TEAMBEWERBE MIT 3 ODER 4 TEILNEHMENDEN MANNSCHAFTEN

- Nehmen nur 3 Mannschaften teil, so wird kommt das Matrix-System zur Anwendung.
- Nehmen 4 Mannschaften teil, so kommt das Spinnensystem (K.O-System) zur Anwendung.

Die Siegermittlung erfolgt analog zur Siegerermittlung in den Kumite-Einzelbewerben.