



ÖSTERREICHISCHER KARATEBUND

Wettkampfregelein Kata und Kumite



VERSION 9.0
GÜLTIG AB 01.01.2015



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	10
ARTIKEL 6: WERTUNGEN	11
ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN	14
ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN	15
ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN	20
ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF	22
ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST	24
ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN	27
ARTIKEL 13: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN	31

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	33
ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG	33
ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN	33
ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT	34
ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN	35
ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE	38

ANHÄNGE

ANHANG 1:	FACHBEGRIFFE	40
ANHANG 2:	GESTIK UND FLAGGENSIGNALE	42
ANHANG 3:	VERHALTENSRICHTLINIEN KAMPFRICHTER	50
ANHANG 4:	ZEICHEN FÜR LISTENFÜHRER	53
ANHANG 5:	LAYOUT DER KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE	54
ANHANG 6:	LAYOUT DER KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	55
ANHANG 7:	DER KARATE-GI	56
ANHANG 8:	WKF-WELTMEISTERSCHAFTEN	57
ANHANG 9:	FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN	58
ANHANG 10:	ÖKB-SONDERREGELUNGEN	59

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

KUMITE-REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.
2. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (vom ÖKB zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit zwei Metern zusätzlich auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben.
3. 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.
4. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in einem Meter Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
5. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
6. Der Kansa (Match Supervisor) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er hat eine rote Flagge oder ein rotes Signal und eine Pfeife.
7. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
8. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Tatami auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn die Tatami sich auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.
9. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

ERKLÄRUNG:

1. *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. Sie sollten nicht so dick wie Judomatten sein, da diese die Karate-Bewegungen erschweren. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen können, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen vom ÖKB zugelassen sein.*

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die nachfolgend beschriebene offizielle Uniform 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 und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - einem einreihigen, marineblauen Blazer mit zwei silbernen Knöpfen
 - einem weißen, kurzärmeligen Hemd
 - eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel
 - eine einfarbig hellgraue Hose ohne Umschlag (ANHANG 11).
 - ungemusterte dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche.
 - weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange und eine vom ÖKB zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen.

WETTKÄMPFER

1. Wettkämpfer müssen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung tragen. Das Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Gi-Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 x 8 cm (siehe ANHANG 9) 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. 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 Bestickungen am Gürtel erlaubt.

2. Unbeschadet von § 1 dieses Artikels, kann 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 aufgekrepelt werden.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrepelt 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 dezenter Haargummi oder Zopfband ist gestattet. Weibliche Wettkämpferinnen dürfen eine vom ÖKB zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen.
7. Weibliche Wettkämpferinnen dürfen ein 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 Arzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
9. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 - 9.1 Vom ÖKB zugelassene Faustschützer, ein Kämpfer trägt rote, der andere blaue.
 - 9.2 Zahnschutz.
 - 9.3 Vom ÖKB zugelassener Körperschutz / body protector (für alle Kumite-Wettkämpfer), zusätzlich Brustschutz für weibliche Athleten.
 - 9.4 Vom ÖKB zugelassene Schienbeinschützer - ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
 - 9.5 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 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 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. In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Weltmeisterschaften 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 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.*

1. Ein Karate-Turnier kann Kumite-Wettkämpfe und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Kumite-Wettkämpfe können in Mannschafts- 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. Im Einzelbewerb darf kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden.
3. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team gewertet.
4. 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.
5. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder der Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
6. 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 vorab gemeldet. Einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.
7. Ein Team wird disqualifiziert, wenn ein Mitglied oder der Betreuer die Mannschaftsaufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden.
8. Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf der Basis von Hansoku oder Shikaku verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und der Kampf wird mit 8:0 für den Gegner gewertet.

ERKLÄRUNG:

1. *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 einmal.

- II. Die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. Daher sollten stattdessen Startnummern zugeteilt und verwendet werden.
- III. Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft auf. Die Ersatzkämpfer dieser Runde und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.
- IV. 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 Mindestzahl nicht erfüllt, verliert das betreffende Team die Begegnung durch Aufgabe (KIKEN).
- V. 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 Kampfreiheitenfolge 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.
- VI. Die Betreuer müssen ihre Zulassung (Akkreditierung) zusammen mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams am Wettkampftisch abgeben. 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.
- VII. Kämpfen irrtümlicherweise falsche Wettkämpfer gegeneinander, wird 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 Referee (SHUSHIN/Hauptkampfrichter), vier Judges (FUKUSHIN/Seitenkampfrichter) und einem Match Supervisor (KANSA/Obmann).

2. Haupt- und Seitenkampfrichter einer Kumite-Begegnung dürfen nicht aus dem gleichen Bundesland (Verein) wie die Wettkämpfer stammen.
3. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich Zeitnehmer, Ansager, Ausrufer, Listenführer und Listenführerüberwacher benannt.

ERKLÄRUNG:

- I. *Zu Beginn eines Kampfes stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen die Seitenkampfrichter 1 und 2 und rechts von ihm die Seitenkampfrichter 3 und 4.*
- II. *Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und dem Kampfgericht, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden 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 (Mannschaft und Einzel) drei Minuten. Für Kumite Senioren weiblich beträgt die Kampfzeit zwei Minuten. In der Kategorie U21 beträgt die Kampfzeit für Herren drei Minuten und für Damen 2 Minuten. Die Kampfzeit für Jugend (U16) und Junioren (U18) beträgt 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 10 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, um die Ausrüstung wechseln und sich erholen zu können. Muss in der Trostrunde in zwei aufeinander folgenden Kämpfen die Ausrüstung farblich gewechselt werden, so beträgt die Pause hier ausnahmsweise fünf Minuten.

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 Kampfzeit-Endsignal 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 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 räumt der Hauptkampfrichter dem Wettkämpfer Zeit ein, um umgehend zu versuchen, eine wertbare Technik zu erzielen.*
- 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 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 Kampfende 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

Kampfende die Matte verlassen. Strafen können auch danach noch erteilt werden, aber nur durch die Kampfrichterkommission, 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.*

ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Ein Kampf ist entschieden, wenn

- ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht,
 - wenn er bei Kampfende die höhere Punktzahl hat,
 - wenn er bei Entscheid des Kampfgerichts (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie
 - wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.
1. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet.
2. Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, 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. Die Mannschaft, die mehr 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. Die maximal mögliche Punktedifferenz bzw. Führung liegt in jedem Kampf bei acht Punkten.

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.

ERKLÄRUNG:

1. *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.*

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 10 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 anderem 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 10 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 verwarnt oder bestraft werden.*
Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch zehn 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 zehn 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 gefaulten 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 gefoulten 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 Wettkampfbregeln 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. *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 (oder beide bei Aufruf nicht erscheinen), 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.
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. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE).
Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden.
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. Wird er verletzt, kann er eine zweite Runde durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird dann aber aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier herausgenommen.

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 Verlängerung der 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, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer die Zehn-Sekunden-Uhr zu starten, indem er pfeift und den Arm hebt und dann den Arzt ruft, siehe § 5. Der Zeitnehmer hält die Uhr an, wenn der Hauptkampfrichter den Arm wieder hebt.
In allen Fällen, in denen die Zehn-Sekunden-Uhr 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. Ein zweiter Sieg auf der gleichen Grundlage führt jedoch dazu, dass der Wettkämpfer aus sämtlichen Kumite-Wettkämpfen des Turniers ausscheidet, selbst wenn der Wettkämpfer körperlich in der Lage sein mag, weiterzukämpfen.*
- III. *Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt“.*
- 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. Wird die „Zehn-Sekunden-Regel“ angewandt, stoppt ein eigens zu diesem Zweck benannter Zeitnehmer die Uhr. Nach sieben Sekunden ertönt ein Warnsignal, nach zehn Sekunden das Endsignal. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf das entsprechende Zeichen des Hauptkampfrichters hin. Der Zeitnehmer stoppt die Uhr, wenn der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.
- VII. Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.
- VIII. 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 gemäß der Bestimmungen des ÖKB erfolgen. Er muss schriftlich erfolgen und vom offiziellen Vertreter des Teams unterzeichnet sein.
6. Der Protestierende überreicht einem Mitglied der Appeals Jury das 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:

- 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 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, die mehrheitlich erfolgen muss, 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 ist die Verwendung des Videobeweises vorgeschrieben. Die Verwendung des Videobeweises wird außerdem für andere Wettkämpfe empfohlen, wann immer dies möglich ist. Bei der Verwendung des Videobeweises erhalten die Betreuer jeweils eine rote bzw. blaue Karte, die sie für einen Protest verwenden können, wenn die Seitenkampfrichter nach Meinung des Betreuers eine Wertungstechnik seines Sportlers übersehen haben. Ein Gremium, bestehend aus zwei vom Tatami Manager benannten Personen, begutachtet dann das Video und kann, vorausgesetzt, dass beide darin übereinstimmen, die Entscheidung des Kampfgerichtes verändern.

Erkennt das Gremium nach der Videoanalyse den Protest an und befindet die Technik für wertbar, erhält der Betreuer seine Karte zurück und der Hauptkampfrichter gibt die korrigierte Entscheidung bekannt. Bei Ablehnung des Protestes wird die Karte für die Restdauer des Kampfes einbehalten und der Betreuer verliert die Möglichkeit des direkten Protestes für diesen Wettkämpfer für die Restdauer des Pools, mit Ausnahme der Medaillenkämpfe, in denen die Betreuer beider Wettkämpfer immer Karten erhalten, die es ihnen ermöglichen, Punkte zu reklamieren.

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 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)

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 Mitgliedern des Gremiums für den Video-Beweis.

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 eine Wertung erzielt oder 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 ein 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.
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 Wettkampfregeln 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 Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der Kansa (Match Supervisor) nicht mit.

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.*
- II. *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.*
- III. *Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung oder Strafe durch zwei oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte, Verwarnungen oder Strafen.*
- IV. *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.*
- V. *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.*
- VI. *Bei HANTEI haben die vier Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.*
- VII. *Der Kansa (Match Supervisor) hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass der Kampf bzw. die Begegnung den Wettkampfregeln 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.*
- VIII. *Falls der Hauptkampfrichter das Signal zur Beendigung des Kampfes überhört, pfeift der Listenführerüberwacher.*
- IX. *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.*

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, 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 Flaggensignal 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 der 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, 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 einen 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 eine Wertung erzielt oder ein Regelverstoß begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich machen, den Kampf zu unterbrechen.
- l. Wenn der Mattenchef es anordnet.

ERKLÄRUNG:

- I. *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 wieder eröffnet. Wettkämpfer, die auf und ab springen oder anderweitig zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wieder beginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit möglichst geringer Verzögerung wieder eröffnen.*
- III. *Die Wettkämpfer verbeugen sich zu Beginn und Ende jedes Kampfes voreinander.*

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Kampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.
2. Die Kampffläche muss so groß sein, um eine reibungslose Vorführung der Kata zu ermöglichen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Für die richtige Ausführung der Kata ist eine stabile und ebene Oberfläche erforderlich. Normalerweise sind die mit Matten ausgelegten Kumite-Kampfflächen geeignet.*

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Wettkämpfer und Kampfrichter tragen die in Artikel 2 der Kumite-Regeln beschriebene offizielle Uniform.
2. Personen, die gegen diese Vorschriften verstoßen, können ausgeschlossen werden.

ERKLÄRUNG:

- I. *Die Jacke des Karate-Gi darf während der Vorführung der Kata nicht entfernt werden.*
- II. *Wettkämpfer, die nicht korrekt gekleidet sind, erhalten eine Minute Zeit, dies in Ordnung zu bringen.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

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. Die Wettkämpfe werden im K.O.-System („Spinnensystem“) mit Trostrunde ausgetragen.

3. Geringfügige Variationen des Karate-Stils (ryu-ha) des jeweiligen Wettkämpfers sind gestattet.
4. Die gewählte Kata ist vor jeder Runde am Wettkampftisch zu nennen.
5. In jeder Runde muss eine andere Kata gezeigt werden. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden.
6. In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Anwendung der Kata demonstriert (BUNKAI). Für Kata und Bunkai stehen zusammen sechs 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 Vorführung nicht verbeugt oder die sechs Minuten Zeitdauer überschreitet, wird disqualifiziert. Der Gebrauch von traditionellen Waffen, zusätzlicher Ausrüstung oder Bekleidung ist nicht gestattet.

ERKLÄRUNG:

1. *Die erforderliche Anzahl ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Einzelwettkämpfer oder Teams, wie die folgende Tabelle zeigt. Freilose werden als Wettkämpfer bzw. Teams gezählt.*

Teilnehmer	Anzahl der benötigten Kata
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das fünfköpfige Kampfgericht wird für jeden Kampf vom Mattenchef (Tatami Manager) benannt.
2. Die Kampfrichter dürfen nicht aus dem gleichen Land (Bundesland oder Verein) wie die Wettkämpfer stammen.
3. Zusätzlich werden Sprecher/Ansager, Schreiber und Zeitnehmer ernannt.

ERKLÄRUNG:

- I. *Der Hauptkampfrichter der Begegnung sitzt auf der mittleren Position mit Blick zu den Wettkämpfern und die anderen vier Kampfrichter sitzen an den Ecken der Kampffläche.*
- II. *Die Kampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge oder ein Eingabeterminal, falls elektronische Wertungstafeln verwendet werden.*

ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN

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

Offizielle Kata Liste

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tomari Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	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.

Beurteilungskriterien

Bei der Beurteilung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams messen die Kampfrichter jedem der drei Hauptkriterien gleich viel Bedeutung bei.

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 das Zeitnehmen mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach der Bunkai endet.

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

Kata-Darbietung	Bunkai-Darbietung (anwendbar auf Team-Medaillenkämpfe)
1. Übereinstimmung/Konformität mit der Form selbst und den Standards des jeweiligen Stils (ryu-ha)	1. Übereinstimmung/Konformität (mit der Kata) Anwendung der tatsächlich in der Kata ausgeführten Bewegungen
2. Technische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Übergangsbewegungen d. Timing/Synchronisierung e. Korrekte Atmung f. Fokus (Kime) g. Technischer Schwierigkeitsgrad 	2. Technische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Übergangsbewegungen d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (Kime) g. Schwierigkeitsgrad der gezeigten Techniken
3. Athletische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Gleichgewicht d. Rhythmus 	3. Athletische Ausführung <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Gleichgewicht d. Timing

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 der Kampfrichter aus Sicherheitsgründen ausweichen muss oder Körperkontakt mit einem Kampfrichter).
5. Herunterfallen des Gürtels während der Darbietung.
6. Überschreitung der Gesamtzeit von 6 Minuten für Kata und Bunkai.
7. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie auftreten, bei der Bewertung gemäß der oben genannten Kriterien 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, führt automatisch zu einem kompletten Punktabzug im Bereich der Technischen Ausführung der Kata (und somit zu einem Verlust von einem Drittel der Gesamtpunktzahl für die Darbietung).
- e) Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
- f) Zeitverschwenden, einschließlich ausgedehntem Ein- bzw. Ausmarschieren, 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. *Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.*
- III. *Die Teammitglieder müssen sowohl Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung zeigen als auch Synchronisation.*
- IV. *Die Verantwortung dafür, dass die am Wettkampftisch genannte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist, liegt allein beim Betreuer oder beim Wettkämpfer.*

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

1. Wenn sie aufgerufen werden, stellen sich zu Beginn jeder Begegnung die zwei Wettkämpfer mit Blick zum Hauptkampfrichter am Rand der Kampffläche auf, einer mit rotem Gürtel (AKA) und der andere mit blauem Gürtel (AO). Nach einer Verbeugung vor dem Kampfgericht und einer Verbeugung der Gegner zueinander, tritt AO aus der Kampffläche zurück.
AKA geht zur Startposition, verbeugt sich und nennt deutlich die Kata, die er zeigen wird, bevor er beginnt. Nach der Darbietung verbeugt sich AKA wieder und verlässt die Kampffläche für die Darbietung von AO, die nach der gleichen Prozedur erfolgt. Nachdem AO mit seiner Kata fertig ist, treten beide Wettkämpfer wieder an den Rand der Kampffläche und warten die Entscheidung des Kampfgerichtes ab.
2. Ist der Hauptkampfrichter der Meinung, dass ein Wettkämpfer disqualifiziert werden soll, darf er die anderen Kampfrichter für die Urteilsfindung zu sich rufen.
3. Um einen Wettkämpfer zu disqualifizieren, kreuzt der Hauptkampfrichter die Flaggen und führt sie wieder auseinander, dann hebt er die entsprechende Flagge, um den Sieger zu verkünden.
4. Nach Beendigung beider Kata stehen die Athleten nebeneinander am Rand der Kampffläche. Der Hauptkampfrichter ruft zur Abstimmung auf (HANTEI) und pfeift zweimal, woraufhin die Kampfrichter ihre Stimmen abgeben.
Werden im gleichen Kampf sowohl AKA als auch AO disqualifiziert, gewinnt der für die nachfolgende Runde ausgeloste Gegner durch Freilos (und es wird kein Ergebnis verkündet), außer diese doppelte Disqualifikation tritt in einem Medaillenkampf ein, dann wird ein Gewinner durch Hantei bestimmt.

5. Die Entscheidung fällt entweder für AKA oder für AO, ein Unentschieden ist nicht gestattet. Der Wettkämpfer, der mehr Stimmen erhält, wird zum Sieger erklärt.
6. Zieht ein Wettkämpfer seinen Start zurück, nachdem sein Gegner die Darbietung begonnen hat, kann dieser die gezeigte Kata in einer folgenden Runde erneut zeigen, da diese Situation als Kiken gewertet wird. (Dies ist eine Ausnahme von Artikel 3.5).
7. Die Wettkämpfer verbeugen sich erst zueinander, dann zum Kampfgericht und verlassen die Kampffläche.






ERKLÄRUNG:

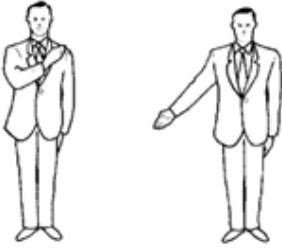

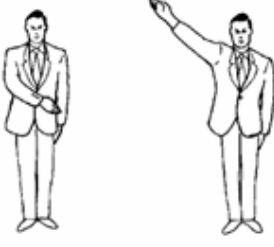

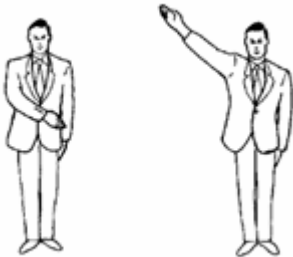
- I. *Der Anfangspunkt für die Kata befindet sich innerhalb der Kampffläche.*
- II. *Der Hauptkampfrichter fordert zur Abstimmung auf (HANTEI) und pfeift dann zweimal. Alle Kampfrichter heben gleichzeitig die jeweilige Flagge. Nachdem ausreichend Zeit verstrichen ist, um die Stimmen auszuzählen (ungefähr 5 Sekunden), werden die Flaggen nach einem weiteren kurzen Pfiff des Hauptkampfrichters wieder gesenkt.*
- III. *Erscheint ein Wettkämpfer oder Team nicht, wenn er/es aufgerufen wird oder zieht den Start zurück (Kiken), wird der Sieg automatisch dem Gegner zugesprochen, ohne dass dieser die zuvor am Wettkampftisch genannte Kata noch zeigen muss. Die für die betreffende Runde vorgesehene Kata kann dann in einer nachfolgenden Runde verwendet werden.*


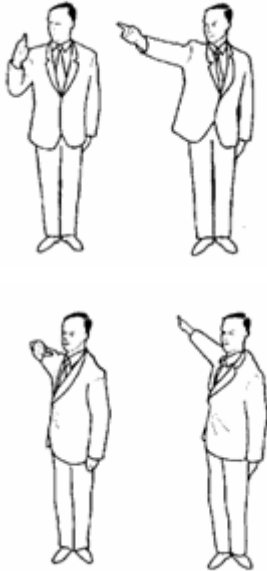


SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	Der Zeitnehmer gibt 10 Sekunden vor dem Ablauf der Kampfzeit ein akustisches Signal und der Referee verkündet „Atoshi Baraku“
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während 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 – 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.
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 im 45°-Winkel 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.
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.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers.
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.



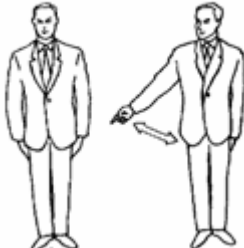


KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS






<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>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>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>	


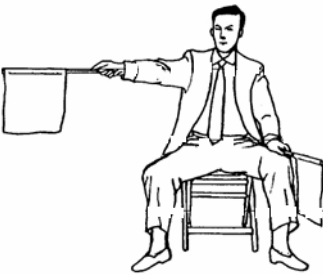



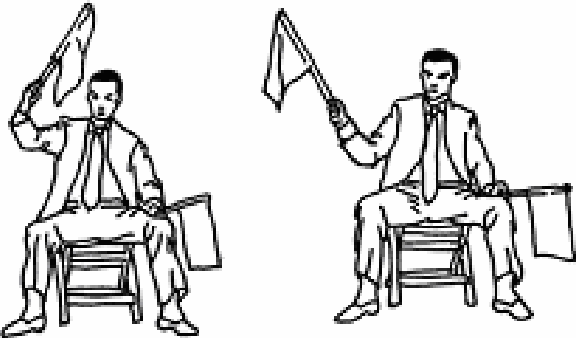
<p>KIKEN</p> <p>„Aufgabe“ Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.</p>	
<p>SHIKKAKU</p> <p>„Disqualifikation, Verweis von der Fläche“ Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in die Richtung des betreffenden Wettkämpfers 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) 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>VORTÄUSCHEN ODER 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>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 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>	
<p>SHUGO</p> <p>„Zusammenrufen der Kampfrichter“ Der HKR ruft die SKR nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.</p>	

FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

 <p style="text-align: center;">YUKO</p>	 <p style="text-align: center;">WAZA-ARI</p>
 <p style="text-align: center;">IPPON</p>	 <p style="text-align: center;">REGELWIDRIGKEIT / FOUL Verwarnung bei einem Foul. Die entsprechende Flagge wird eingerollt und gekreist, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2.</p>
 <p style="text-align: center;">VERGEHEN KATEGORIE 1</p> <p>Die Flaggen werden zur Seite des zu Bestrafenden (Aka oder Ao) gekreuzt.</p>	 <p style="text-align: center;">VERGEHEN KATEGORIE 2</p> <p>Der Judge hält die Flagge mit gebeugtem Arm.</p>



JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



PASSIVITÄT

Die Flaggen werden vor der Brust umeinander gekreist.

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 starken 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 für Vortäuschen oder Übertreiben. (Immer mit Rücksicht darauf, dass schwere Fälle von Vortäuschen ein SHIKKAKU rechtfertigen).

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 abdreht, die Deckung und auch die Konzentration vernachlässigt und 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.

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.

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.

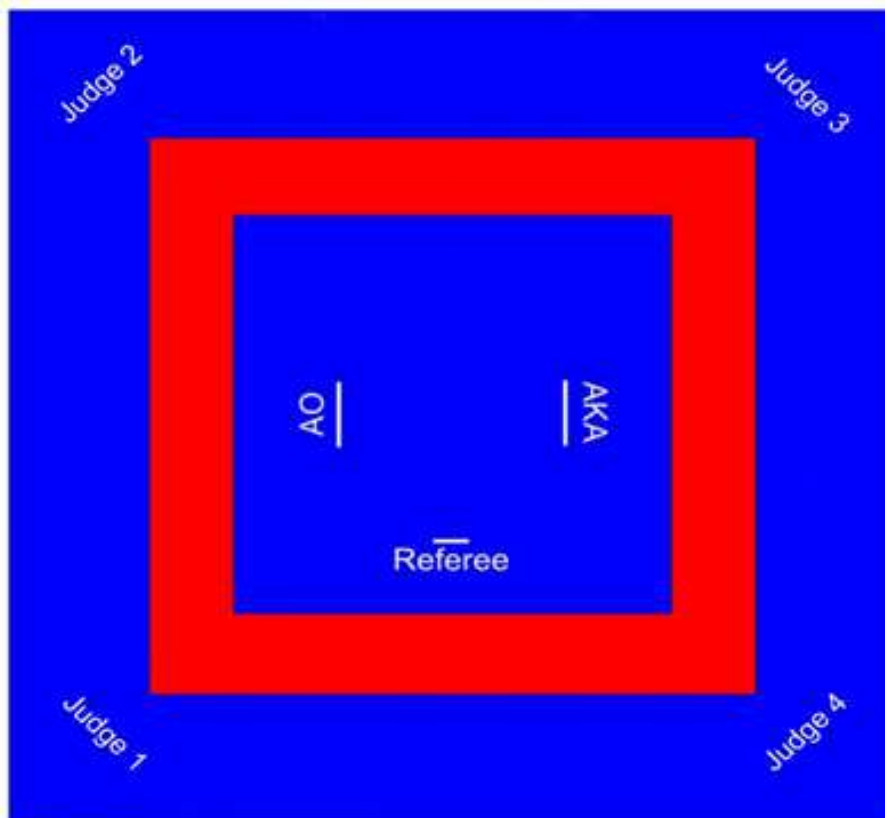
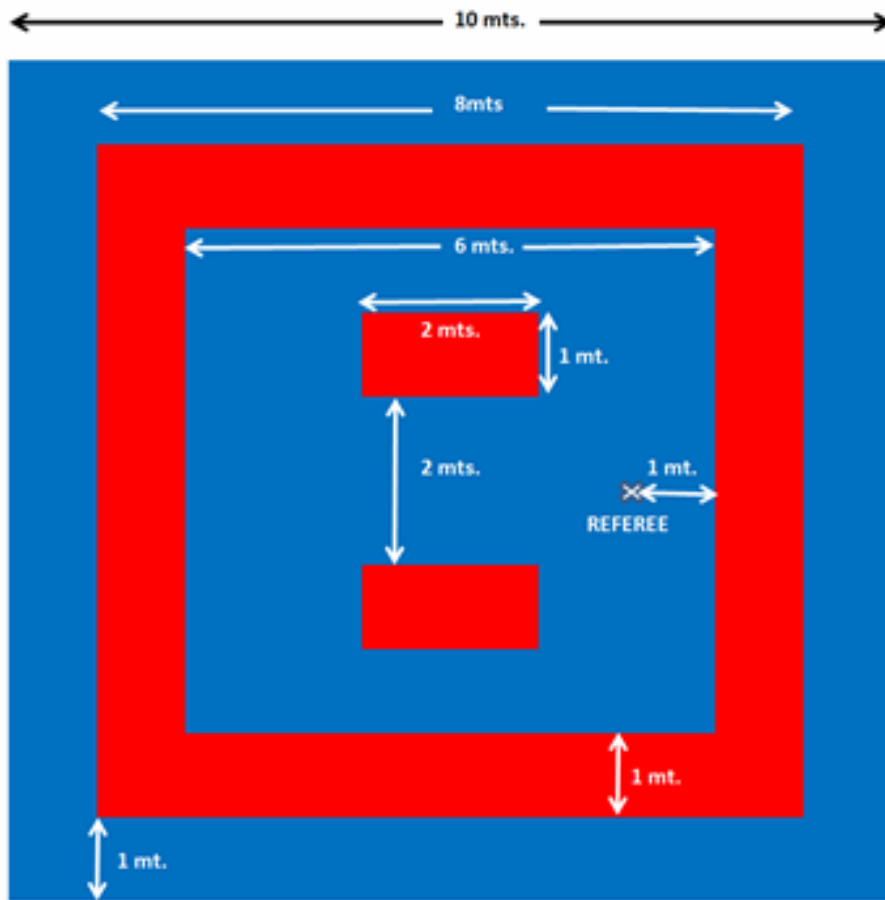
ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

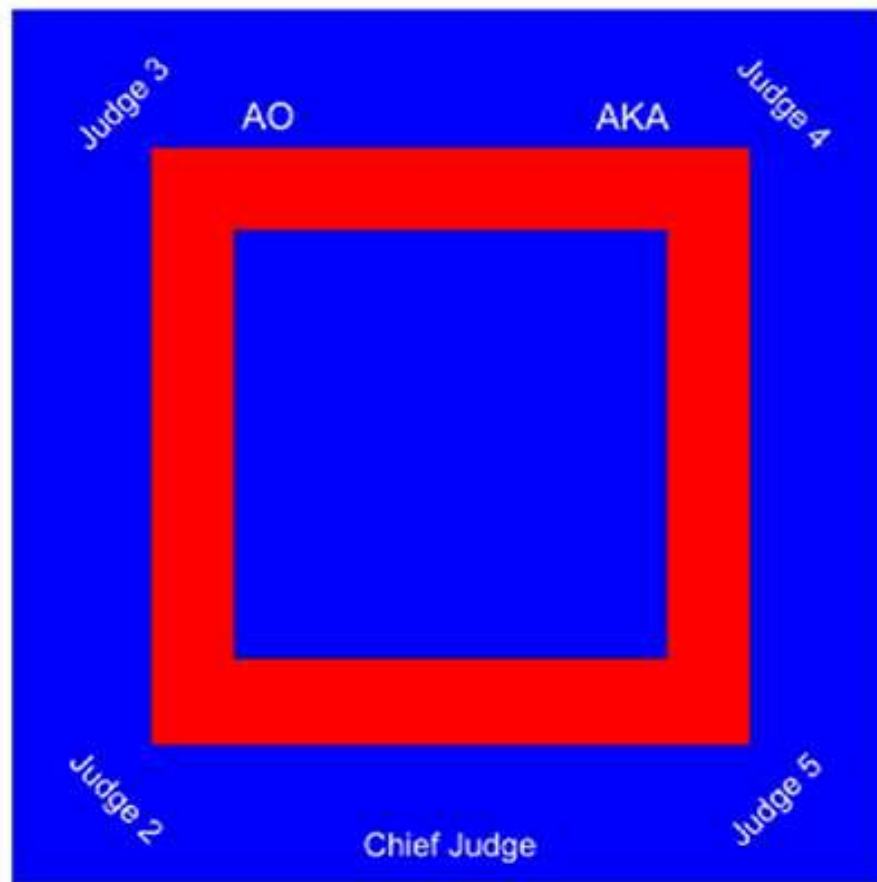
Bei einem Vergehen der Kategorie 1 kreist der Seitenkampfrichter zuerst die entsprechende Flagge und streckt dann die gekreuzten Flaggen für AKA nach links (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach rechts (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der roten Flagge vorne und für AO nach rechts (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach links (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der blauen Flagge vorne. 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
	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







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 4 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 sowie für Damen U21 und 3 Minuten für Herren 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 5 Tage.</p> <p>Die Mannschaftswettbewerbe Kumite finden nach den Ausscheidungsrunden 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 (3 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 bei den Herren und 2 Minuten bei den Damen.</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	

Farbmuster für Kampfrichterhosen



Akzeptable Farben

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.