



World Karate Federation

Deutscher Karate Verband e.V.

KATA- UND KUMITE-WETTKAMPFREGLN

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

GÜLTIG AB 01.01.2019

KUMITE-REGELN	4
Artikel 1: Kumi te-W ettkampffläche	4
Artikel 2: Offiz ielle Kl eidung	5
Artikel 3: Organi sa tion von Kum ite- Wetk ämpfen.....	8
Artikel 4: Das K am pf geri cht	10
Artikel 5: Kampfzeit.....	11
Artikel 6: Wertung en	11
Artikel 7: Entsch eidungskrit erien	15
Artikel 8: Verbotenes Ve rhalten	16
Artikel 9: Verwarnungen & Strafen	21
Artikel 10: Ver letzungen und unfälle im Wett kamp f	23
Artikel 11: Offizieller Protest	25
Artikel 12: Rechte und Pflichte n	28
Artikel 13: Eröffnen, Unte rbrechen un d Be enden von Käm pfen	33
KATA-REGELN	35
Artikel 1: Kata-W ettkampffläche ..	35
Artikel 2: Offiz ielle Kl eidung	35
Artikel 3: Organi sa tion von Kata- Wettkäm pfen	38
Artikel 4: Das K am pf geri cht	40
Artikel 5: Bewe rtungskri terien	42
Artikel 6: Durchfüh rung der Wettkäm pfe	46
Artikel 7: Offizieller Protest.....	47
Anhang 1: Die Fachbegriffe	50
Anhang 2: Gestik und Flagge rsignale	53
Anhang 3: Ver halte nsricht linien für Haupt- und Sei tenkampfric hter	62
Anhang 4: Zei chen des Lis tenfü hrers.....	66
Anhang 5: Dia gram m Kumite-W ettkampffläche	67

Anhang 6:	Diagramm der Kata-Wettkampffläche	68
Anhang 7:	Der Karate-Gi	69
Anhang 8:	Weltmeisterschaften	70
Anhang 9:	Farbmuster für Kampfrichterhosen	71
Anhang 10:	Wettkampf für Karateka unter 14 Jahren	72
Anhang 11:	Video Review	73
Anhang 12:	Offizielles Protestformular	78
Anhang 13:	Abläufe des Wiegens	80
Anhang 14:	Round-Robin-Wettkampf (Kumite).....	81
Anhang 15:	Organisation von olympischen Kata-Wettkämpfen	84
Anhang 15:	Premier League Kata-Wettkampf	96
Anhang 16:	Ausnahmeregelungen DKV	97

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

KATA

Bis zum Einsatz des elektronischen Bewertungssystems gilt folgendes System:

In den Kämpfen um die dritten Plätze und dem Finale kommen sieben Kata-Kampfrichter mit Bewertungstafeln zum Einsatz. In den Vorrunden kommen fünf Kata-Kampfrichter zum Einsatz. Die Kampfrichter sitzen nebeneinander in einer Reihe am Wettkampftisch oder nur auf Stühlen. (siehe Anhang Seite 68).

Sollte es zu einem Punktgleichstand kommen, der aufgelöst werden muss, gewinnt der Sportler, dessen niedrigste der **nicht** gestrichenen Wertungen höher ist.

Sollte es auch hier zu einem Punktgleichstand kommen, gewinnt der Sportler, dessen höchste der **nicht** gestrichenen Wertungen höher ist.

Sollte es auch hier zu einem Punktgleichstand kommen, muss ein Stichkampf durchgeführt werden.

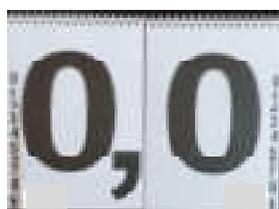
Auch hier darf keine Kata wiederholt werden.

In den Vorrunden gilt ein Mittelwert von 6,0 (d.h. 5,0 bis 7,0)

Um die dritten Plätze und dem Finale gilt ein Mittelwert von 7,0 (d.h. 6,0 bis 8,0)

Gürtelfarbe rot und blau

Die Kampfrichter sitzen nebeneinander am Rand der Matte mit Blick zu den Wettkämpfern und zum Kampfrichtertisch, wobei der Hauptkampfrichter (Judge 1) ganz rechts sitzt. (siehe Anhang Seite 68)



KATA-Wertungstafel

KUMITE-REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE- WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WK F zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit einem Meter zusätzlich auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Befindet sich die Wettkampffläche auf einem Podest, sollte die Sicherheitszone um einen (1) Meter auf allen Seiten erweitert werden.
2. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zur Eröffnung und Wiedereröffnung des Kampfes stehen die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen Matten mit Blick zu einander.
3. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in zwei Metern Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
4. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
5. Der Obmann (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.
6. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
7. 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.
8. Die Ein-Meter-Grenze muss eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

HINWEIS: Siehe auch ANHANG 5: DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

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, aber die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen von der **WKF/DKV** zugelassen sein.

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

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

KAMPFRICHTER

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - Einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode 19-4023 TPX).
 - Einem weißen, kurzärmeligen Hemd.
 - Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel.
 - Einer schwarzen Pfeife.
 - Einer dezenten weißen Kordel für die Pfeife.
 - Einer einfarbig hellgrauen Hose ohne Umschlag (ANHANG 9).
 - Einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Slippers für den Einsatz auf der Kampffläche.
 - Weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange, die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung und dezente Ohrringe tragen.
 - Alle Kampfrichter dürfen einen schlichten Ehering tragen.
3. Bei Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Continental Games und anderen Multisport-Veranstaltungen, bei denen eine sportartübergreifende Uniform in der Anmutung der jeweiligen Veranstaltung auf Kosten des LOC für die Kampfrichter gestellt wird, kann die offizielle Uniform der Kampfrichter durch diese gängige Uniform ersetzt werden, vorausgesetzt, dies wird schriftlich bei der **WKF/DKV** durch den Organisator der Veranstaltung beantragt und offiziell von der **WKF/DKV** genehmigt.

WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung, außer dies ist ausdrücklich von **WKF/DKV** EK genehmigt. Das Nationalembblem oder die Landesflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und

darf eine Gesamtgröße von 12 cm auf 8 cm (**siehe ANHANG 7**) nicht überschreiten. Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden. Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen. Der eine Wettkämpfer trägt einen roten und der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels. **Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers. Nur WKF.**

2. Unbeschadet von Paragraph 1 dieses Artikels, kann das Exekutivkomitee/Präsidium besondere Labels oder Marken von zugelassenen Sponsoren genehmigen. **WKF/DKV**
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 Bänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bänder dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempt werden. Die Bänder, die die Jacke halten, müssen zu Kampfbeginn gebunden sein – reißen sie im Kampfverlauf, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen. Die Hosebeine dürfen nicht hochgekrempt werden.
6. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirrbänder) sind nicht gestattet. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
7. Wettkämpfer dürfen die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein einfarbig schwarzes Kopftuch, das das Haar bedeckt, nicht jedoch den Halsbereich.
8. Wettkämpfer müssen ihre Fingernägel kurz tragen 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 trägt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
9. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
 - 9.1 Von der WKF zugelassene Faustschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
 - 9.2 Zahnschutz.
 - 9.3 Von der WKF zugelassener Körperschutz (für alle Athleten) plus Brustschutz für weibliche Athleten. **DKV-nicht Körperschutz**
 - 9.4 Von der WKF zugelassene Schienbeinschoner, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.

9.5 Von der WKF zugelassene Fußschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.

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

10. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
11. Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
12. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der **WKF/DKV** homologiert sein.
13. Der Match Supervisor ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung 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 Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen und sich mit ihrer offiziellen Identifikation ausweisen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Betreuer tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben. Nur WKF.** Weibliche Betreuer dürfen außerdem die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichterinnen tragen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Der Wettkämpfer trägt 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 passen.*
- III. *Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche unangemessen bekleidet, 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 ablegen.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETT KÄMPFEN

1. Ein Karate-Turnier kann Kumite-Wettkämpfe und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Die Kumite-Wettkämpfe können außerdem in Mannschafts- und Einzelwettkämpfe aufgeteilt sein. Die Einzelwettkämpfe können in Alters- und Gewichtsklassen unterteilt sein. Gewichtsklassen gliedern sich schließlich in Kämpfe. Die Bezeichnung „Kampf“ bezieht sich auch auf die einzelnen Paarungen innerhalb einer Kumite-Mannschaftsbegegnung.
2. Bei **WKF**-Welt- und Kontinentalmeisterschaften werden die vier Medallengewinner (Gold, Silber, zweimal Bronze) der vorangegangenen Meisterschaft gesetzt. Bei der Karate-Premier-League werden die acht am Tag vor der Meisterschaft bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste gesetzt. Das Recht darauf, gesetzt zu werden, überträgt sich in Abwesenheit der zu setzenden Wettkämpfer nicht auf rangniedere Plätze.
3. Wird für einen Wettkampf nichts anderes angegeben, findet er im K.O.-System mit Trostrunde statt. Kommt ein Round-Robin-System zum Einsatz, muss es sich nach der in ANHANG 14: ROUND-ROBIN-WETTKAMPF (KUMITE) beschriebenen Struktur richten.
4. Die Abläufe beim Wiegen sind in ANHANG 13: ABLÄUFE DES WIEGENS beschrieben.
5. Im Einzel darf nach der Auslosung kein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.
6. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team notiert. Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.
7. Männermannschaften bestehen aus sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. Frauenmannschaften bestehen aus vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten.
8. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder der Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
9. Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Aufstellung der kämpfenden Mannschaftsmitglieder abgeben. Welche der insgesamt sieben bzw. vier Teammitglieder antreten und in welcher Reihenfolge sie kämpfen, kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Aufstellung wird vor der Runde gemeldet, aber erst einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich. Ein Team wird disqualifiziert (SHIKKAKU), wenn ein Mitglied oder der Betreuer die Mannschaftsaufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden. Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf der Basis von Hansoku oder Shikakku verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und notiert ein 8:0 für den Gegner.

ERKLÄRUNG:

- I. Eine "Runde" ist ein einzelner Abschnitt innerhalb eines 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 einen Abschnitt der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix- bzw. Round-Robin-System (Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Athlet des Pools einmal gegen jeden der anderen Athleten.
- II. „Kampf“ bezieht sich auf den einzelnen Kampf zwischen zwei Wettkämpfern, während eine „Begegnung“ alle Kämpfe zwischen den Mitgliedern zweier Teams bezeichnet.
- III. Die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. Daher sollten stattdessen **WKF/DKV-ID-Nummern** ausgeteilt und verwendet werden.
- IV. Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft für diese Runde auf. Die aussetzenden Kämpfer und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.
- V. Männermannschaften benötigen mindestens drei und Frauenmannschaften mindestens zwei Wettkämpfer, um antreten zu können. Wird diese Mindestzahl nicht erfüllt, verliert das betreffende Team die Begegnung durch Aufgabe (KIKEN).
- VI. Um eine Disqualifikation durch KIKEN zu verkünden, zeigt der Hauptkampfrichter mit dem Finger auf die Seite des fehlenden Wettkämpfers oder Teams, sagt Aka /Ao no Kiken und verkündet dann Kachi (Sieg) für den Gegner.
- VII. Die Aufstellung kann vom Betreuer 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 Dojos, die für den Kampf zugewiesene Gürtelfarbe sowie die Reihenfolge 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 unterzeichnen.
- VIII. Die Betreuer müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams am Wettkampftisch vorzeigen. Der Betreuer muss auf dem für ihn bereitgestellten Stuhl Platz nehmen und darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes weder durch Worte noch durch Taten behindern.
- IX. Kämpfen irrtümlicherweise die falschen Wettkämpfer gegeneinander, wird der Kampf/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 pro Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN/Judges) und einem Obmann (KANSA/Match Supervisor).
2. Haupt- und Seitenkampfrichter sowie der Match Supervisor (KANSA) einer Kumite-Begegnung dürfen nicht die gleiche Nationalität haben oder aus dem gleichen Nationalverband sein wie die jeweiligen Wettkämpfer.
3. Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts:
Für die Vorrunden händigt der Sekretär der Kampfrichterkommission dem für das elektronische Auslosungssystem zuständigen Software-System-Techniker eine Liste mit allen verfügbaren Haupt- und Seitenkampfrichtern der einzelnen Tatami aus. Diese Liste wird vom Sekretär der Kampfrichterkommission nach der Auslosung der Wettkämpfer am Ende des Kampfrichter-Briefings erstellt. Die Liste darf nur Kampfrichter umfassen, die beim Briefing waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Techniker die Liste in das System ein und für jeden Kampf werden per Zufallsgenerator 4 Seitenkampfrichter, 1 Hauptkampfrichter und 1 Match Supervisor (KANSA) aus der Mattenbesetzung als Kampfgericht ausgelost. **Nur WKF.**

Für die Medaillenkämpfe stellen die Tatami Manager nach dem letzten Kampf der Vorrunden eine Liste mit 8 Offiziellen von ihrer Tatami zusammen für den Vorsitzenden der Kampfrichterkommission und den Sekretär. Nach Genehmigung der Liste durch den Vorsitzenden der Kampfrichterkommission wird sie an den Software-Techniker übergeben, der sie ins System einpflegt. Das System lost dann per Zufallsgenerator das Kampfgericht aus, welches nur 5 der 8 Offiziellen von der jeweiligen Tatami beinhaltet. **Nur WKF.**

4. Um die Durchführung der Kämpfe/Begegnungen zu erleichtern, werden zusätzlich 2 Tatami Manager, 1 Tatami Manager Assistent, 1 Listenführerüberwacher und 1 Listenführer ernannt. Eine Ausnahme stellen die Olympischen Veranstaltungen dar, bei denen es nur 1 Tatami Manager gibt.

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 Kampfrichter, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich ihm zu und alle verbeugen sich gemeinsam. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.*

- III. *Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen, bis auf den Obmann, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen die Matte dann gemeinsam.*
- IV. *Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem auszuwechselnden Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.*
- V. *Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz haben, können in Mannschaftsbegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden.*

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

1. Die Kampfzeit beträgt für das Kumite Senioren männlich und weiblich (Mannschaft und Einzel) drei Minuten. In der Kategorie „Unter 21 Jahre“ beträgt die Kampfzeit für beide Geschlechter drei Minuten. Die Kampfzeit für Jugend und Junioren beträgt für beide Geschlechter zwei Minuten.
2. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.
3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer „noch 15 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfbende.
4. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.

ARTIKEL 6: WERTUNGEN

1. Es gibt folgende Wertungen:

a) IPPON	Drei Punkte
b) WAZA-ARI	Zwei Punkte
c) YUKO	Ein Punkt
2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik den folgenden Kriterien gemäß in eine Zielregion ausgeführt wird:
 - a) Gute Form
 - b) Sportliche Haltung

- c) Kraftvolle Ausführung
- d) Wachsamkeit (ZANSHIN)
- e) Gutes Timing
- f) Korrekte Distanz

3 **IPPON** wird gewertet für:

- a) Jodan-Fußtechniken.
- b) Jede Wertungstechnik am geworfenen oder gefallenen Gegner.

4 **WAZA-ARI** wird erteilt für:

- a) Chudan-Fußtechniken.

5 **YUKO** wird erteilt für:

- a) Chudan- oder Jodan-Tsuki.
- b) Jodan- oder Chudan-Uchi.

6 Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:

- a) Kopf
- b) Gesicht
- c) Hals
- d) Bauch
- e) Brust
- f) Rücken
- g) Seite

7 Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, ist nicht zu werten, sondern kann sogar bestraft werden.

8 Eine Technik – auch wenn technisch korrekt –, die ausgeführt wird, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden, wird nicht gewertet. Macht aber einer der Wettkämpfer eine Wertungstechnik, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, wird die Technik gewertet.

ERKLÄRUNG:

Um zu punkten, muss die Technik zu einer der in Paragraph 6 oben genannten Zielregionen ausgeführt werden. Die Technik muss entsprechend der jeweiligen Zielregion angemessen kontrolliert werden und alle der in Paragraph 2 oben genannten sechs Wertungskriterien erfüllen.

BEGRIFF	TECHNISCHE KRITERIEN
Ippon (3 Punkte) wird erteilt für:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jodan-Fußtechniken Jodan bedeutet Gesicht, Kopf und Hals. 2. Wertungstechniken, die am geworfenen oder selbst gefallenen bzw. am Boden befindlichen Gegner ausgeführt werden.
Waza-Ari (2 Punkte) wird erteilt für:	Chudan-Fußtechniken. Chudan bedeutet Bauch, Brust, Rücken und Seite.
Yuko (1 Punkt) wird erteilt für:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeden Fauststoß (Tsuki) zu einer der sieben Zielregionen. 2. Jede Schlagtechnik (Uchi) zu einer der sieben Zielregionen.

- I. *Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gefasst wird, geworfen wird, ohne dabei festgehalten zu werden, gefährlich geworfen wird oder bei denen der Drehpunkt oberhalb des Gürtels liegt, sind aus Sicherheitsgründen verboten und werden verwahrt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfertigkeiten, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Für eine Wertung muss der Wettkämpfer nach dem Wurfumgehend eine Wertungstechnik anbringen.*
- II. *Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworden, rutscht aus, fällt hin oder befindet sich sein Torso aus anderen Gründen am Boden und der Gegner punktet, ist die Wertung IPPON.*
- 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 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 fortgesetzter Wachsamkeit, in dem der Wettkämpfer wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. D.h. er dreht das Gesicht nicht ab, während er die Technik ausführt und schaut den Gegner auch danach weiterhin an.*

- VII. **Gutes Timing** bedeutet, die Technik dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung hat.
- VIII. **Korrekte Distanz** bedeutet entsprechend, eine Technik genau in der Distanz auszuführen, wo 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 abgeschlossene Technik im Ziel oder nahe dem Ziel abgestoppt wird. Für Faust- oder Fußtechniken gilt zum Gesicht, Kopf oder Hals 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 ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals erlaubt, außer einer sehr leichten Berührung (zuvor bekannt als „Ski touch“) für Jodan-Fußtechniken, zudem ist die Wertungsdistanz auf 10 Zentimeter angehoben.
- X. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos – unabhängig davon, wo und wie sie angewandt wird. Eine Technik, der es an guter Form oder Kraft mangelt, punktet nicht.
- XI. Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals ist eine Zielregion und so auch die Kehle. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt, auch wenn eine entsprechend kontrollierte Technik, die nicht berührt, gewertet werden kann.
- XII. Eine Technik auf die Schulterblätter kann gewertet werden. Techniken auf den Bereich der Schulter zwischen Oberarm und Schulterblättern sowie auf die Schlüsselbeine sind nicht zu werten.
- XIII. Der Schlusssong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkämpfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Der Schlusssong bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen erteilen, bis die Wettkämpfer nach Kampfbende die Matte verlassen. Strafen können auch danach noch verhängen werden, aber nur durch die Disziplinarkommission oder die juristische Kommission.
- XIV. Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing“ per definitionem 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 Schlusssong erfolgt sind.
- XV. Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinanderfolgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für jene erfolgreiche Technik erteilt, die den höchsten Punktbetrag hat, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn eine Fußtechnik auf eine erfolgreiche Fausttechnik

folgt, wird die Wertung für die Fußtechnik erteilt, unabhängig davon, ob die Fausttechnik vielleicht zuerst gemacht wurde – da der Punktbetrag für die Fußtechnik höher liegt.

ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, wenn er bei Kampfende die höhere Punktzahl hat, durch den Vorteil der ersten alleinigen Wertung (SENSHU) oder wenn er beim Pflichtentscheid (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.

2. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf normalerweise nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen und in Round-Robin-Wettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet und keiner der Wettkämpfer SENSHU hat.

3. Endet irgendein Kampf mit Punktegleichstand, aber ein Wettkämpfer hat den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU) erhalten, wird dieser zum Sieger erklärt. Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand und ohne dass ein Wettkämpfer den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ erhalten hat, 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 der Wettkämpfer zeigt.
 - b) Taktische und technische Überlegenheit.
 - c) Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.

4. Sollte ein Wettkämpfer, der SENSHU hat, bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit eine Verwarnung der Kategorie 2 für Kampfvermeiden wegen Jogai, Mattenflucht, Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen erhalten, verliert er automatisch diesen Vorteil. Der Hauptkampfrichter zeigt dann zuerst das Signal für das entsprechende Vergehen, um die Meinung der Seitenkampfrichter zu erfragen. Unterstützen ihm mindestens zwei Seitenkampfrichter, erteilt der Hauptkampfrichter die entsprechende Warnung der Kategorie 2, gefolgt von dem Signal für SENSHU und schließlich dem Signal für das Zurücknehmen (TORIMASEN). Gleichzeitig verkündet er AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

Wird SENSHU bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit entzogen, kann beiden Wettkämpfern kein weiteres SENSHU erteilt werden.

Wurde SENSHU erteilt, aber ein erfolgreicher Video-Protest ergibt, dass der Gegner auch gepunktet hat und die Wertung daher nicht alleinig war, wird die gleiche Prozedur angewendet, um SENSHU zu annullieren.

- 5 Die Mannschaft, die mehr Siege hat, einschließlich der durch SENSHU, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl gewonnene als auch verlorene Kämpfe zählt werden. Der Kampf endet, sobald die Punktedifferenz acht oder mehr beträgt.
- 6 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 und erhält keiner der Wettkämpfer SENSHU, wird der Kampf per HANTEI entschieden wie im Einzel. Das Ergebnis des HANTEI aus dem Entscheidungskampf entspricht dann dem Ergebnis der gesamten Mannschaftsbegegnung.
- 7 Hat eine Mannschaft bereits genügend Siege oder Punkte für den Gesamtsieg erreicht, ist die Begegnung beendet und es finden keine weiteren Kämpfe statt.
- 8 Werden in ein und demselben Kampf zwei Wettkämpfer mit Hansoku disqualifiziert, gewinnen die für die folgende Runde ausgelosten Gegner durch Freilos (und kein Ergebnis wird verkündet), außer die doppelte Disqualifikation tritt in einem Medaillenkampf ein, dann wird der Gewinner durch Hantei bestimmt.

ERKLÄRUNG:

- I *Für die Kampfentscheidung per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes, 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 dann nochmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.*
- II *Der „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU) bedeutet, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erhalten hat, ohne dass der Gegner ebenfalls eine Wertung vor dem Signal erzielt hat. In dem Fall, dass beide Wettkämpfer vor dem Signal eine Wertung erzielen, wird kein „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ erteilt und beide Wettkämpfer haben die Möglichkeit, im weiteren Verlauf des Kampfes noch SENSHU zu erreichen.*

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN

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

KATEGORIE 1:

1. Techniken mit übermäßigem Kontakt für 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. Kampf vermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche. (Kann nicht erteilt werden bei weniger als 15 Sekunden verbleiben der Kampfzeit.)
6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Wertungstechnik anzubringen.
7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen.
8. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird umgehend 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 zum oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

ERKLÄRUNG:

- I. *Wettkampf-Karate ist ein Sport und deshalb sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Ausstrainingte erwachsene Wettkämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber es ist Tatsache, dass Kopf, Gesicht, Hals, Gelenke und Leiste besonders verletzungsanfällig 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 verwandten Technik eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettkampferforderlich.*

- II. **KONTAKT ZUM GESICHT – SENIOREN:** *Für Senioren-Wettkämpfe ist eine nicht-verletzende, leichte, kontrollierte „Berührung“ zum Gesicht, Kopf und Hals erlaubt (aber 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 mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft wie oben in Paragraph II beschrieben, außer er wurde durch den Getroffenen selbst verschuldet (MUBOBI). Jodan-Fußtechniken 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). Für Wettkämpfer unter 14 Jahren siehe auch ANHANG 10 für weitere Bestimmungen.*

- IV. *Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird. Eine kurze Verzögerung beim Urteil 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 unvernünftigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt 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 des Kampfes bzw. der Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die medizinischen Karten 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 zu taumeln, 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 die medizinische Kommission der WKF/DKV übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission, die wiederum ihren Bericht an das EK weiterleitet, falls sie der Meinung ist, dass weitere Sanktionen angebracht sind. 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 verwahrt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst verursacht.*
- XI. *Wurftechniken werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Fußfegetechniken, 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. Bei einem Wurf darf nur dann mit zwei Händen gefasst werden, wenn zuvor eine Fußtechnik des Gegners gefangen wurde. Der Drehpunkt des Wurfs darf nicht über der Hüfthöhe des werfenden Wettkämpfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Gunma etc., sind ausdrücklich verboten, ebenso wie so genannte „Selbstopferungs-“ Würfe, z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi etc. Es ist außerdem verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben 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.*

Der Wettkämpfer darf den Gegner mit einer Hand am Arm oder Karate-Gi fassen, um ihn

- zu werfen oder eine direkte Wertungstechnik anzubringen – aber er darf ihn nicht weiter halten für mehrere Techniken. Fassen mit einer Hand ist erlaubt, wenn umgehend eine Wertungstechnik oder ein Wurf angebracht wird oder um einen Fall abzufangen. Fassen mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn man das tretende Bein des Gegners gefangen hat und ihn wirft.
- 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 fünfzehn Sekunden, erteilt der Hauptkampfrichter dem betreffenden Wettkämpfer mindestens direkt HANSOKU-CHUI.
- XIV. Ein Wettkämpfer, der eine Wertungstechnik macht und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, erhält die Wertung und das Jogai wird nicht geahndet. 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 AOs Verlassen der Kampffläche wird nicht geahndet. Verlässt AO die Kampffläche, bevor oder während AKA punktet (und AKA befindet sich innerhalb der Kampffläche), werden sowohl AKAs Wertung als auch AOs 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 Zeit schändendes Verhalten zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zugeben, muss verwarnet oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch fünfzehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu KEIKOKU. Sind aber nur noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt HANSOKU CHUI erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor KEIKOKU in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits HANSOKU CHUI erhalten, wird er mit HANSOKU

disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

- XVII. *Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.*
- XVIII. *Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich in einen langen Gyaku-Zuki und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff zu blocken. Solche offenen Angriffe stellen einen Akt von MUBOBI dar und können nicht punkten. In einer taktisch-theatralischen Geste drehen sich manche Kämpfer direkt 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 bricht ein. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von MUBOBI. Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getrieben und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.*
- XIX. *Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.*

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN

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

CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

SHIKKAKU:

Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller folgenden Kategorien, für die der betreffende Wettkämpfer möglicherweise angemeldet ist. 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 Turniers verletzen. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

ERKLÄRUNG:

- I. *Es gibt drei verschiedene Level von Verwarnungen: CHUKOKU, KEIKOKU und HANSOKU CHUI. Eine Verwarnung ist eine Korrekturmaßnahme, um zu zeigen, dass der Wettkämpfer gegen die Wettkampfregele verstößt, jedoch ohne unmittelbar eine Strafe zu verhängen.*
- II. *Es gibt zwei verschiedene Level von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren – von i) dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder ii) von dem jeweiligen Kampf und dem gesamten Turnier (SHIKKAKU). Im Falle von SHIKKAKU können je nach Vorfall weitere Sanktionen durch die Disziplinarische und die Juristische Kommission verhängt werden.*
- III. *Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.*
- IV. *Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstöß ertält werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer jeweils höheren Verwarnung oder zur Disqualifikation führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung oder Strafe für einen übermäßigen Kontakt auszusprechen und dann eine Verwarnung des gleichen Levels für einen zweiten übermäßigen Kontakt.*
- V. *CHUKOKU wird normalerweise für den ersten Regelverstöß erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul nicht beeinträchtigt wurden.*
- VI. *KEIKOKU wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul 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*

das Foule rns tha ft beeinträchtigt wurden.

- VIII. *HANSOKU wird für Kumulativstrafen ertelt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul praktisch auf Null reduziert wurden.*
- IX. *Jeder Wettkämpfer, der HANSOKU für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfrichters und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für WKF-Wettkämpfe erforderliche Kontrolle auszuüben, wird an die Kampfrichterkommission gemeldet. Die Kampfrichterkommission entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen wird.*
- X. *SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Denkt der Hauptkampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine körperliche Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.*
- XI. *Denkt der Hauptkampfrichter, dass ein Betreuer den laufenden Kampf stört, unterbricht er den Kampf (YAME), nähert sich dem Betreuer und zeigt ihm das Signal für unhöfliches Benehmen. Danach eröffnet der Hauptkampfrichter den Kampf wieder (TSUZUKETE HAJIME). Stört der Betreuer weiterhin, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, nähert sich erneut dem Betreuer und fordert ihn auf, die Kampffläche zu verlassen. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf nicht eher wieder, bis der Betreuer den Kampfflächenbereich verlassen hat. Hierbei handelt es sich nicht um eine SHIKKAKU-Situation und der Verweis des Betreuers gilt nur für den jeweiligen Kampf oder die jeweilige Begegnung. **Nur WKF. DKV siehe Seite 97.***
- XII. *SHIKKAKU muss öffentlich bekannt gegeben werden.*

ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen wird. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde. Aufgabe durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat

SENSHU. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU. Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU.

3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht nochmal antreten.
4. Ein Kämpfer, der verletzt wird und den Kampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Genehmigung des Arztes nicht nochmal im Wettkampf antreten.
5. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt. Nur der Arzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.
6. Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür drei Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird (Artikel 13, Paragraph 8d) oder ob mehr Zeit eingeräumt wird.
7. Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Hauptkampfrichter den Arzt und beginnt gleichzeitig laut auf Englisch bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt. In allen Fällen, in denen die Zehn-Sekunden-Regel gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen, bevor der Kampf fortgesetzt werden kann. 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 gestellt werden.*
- II. *Ein Wettkämpfer kann durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wenn sich mehrere kleinere Vergehen der Kategorie I addiert haben. Möglicherweise hat der Sieger keine nennenswerte Verletzung erlitten.*
- III. *Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt“.*
- IV. *So lange der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.*

- V. *Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.*
- VI. *Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.*
- VII. *Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden ggf. 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 der Betreuer des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beendeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Tatami Manager sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Berufungsjury eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die Jury die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.
5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss vom Coach bis spätestens eine Minute nach Kampfbekanntgabe gegeben werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Tatami Manager an und erhält vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und beim Tatami Manager mit der entsprechenden Protestgebühr einzureichen. Der Tatami Manager übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Mitglied der Berufungsjury (Appeals Jury), die fünf Minuten Zeit hat, um eine Entscheidung zu fällen.
6. Der Beschwerdeführer muss die vom **WKF/DKV** EK vorgesehene Protestgebühr entrichten und diese muss zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegt werden.
7. **Zusammensetzung des Berufungsgerichtes**
Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KSKom) ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die KK sollte außerdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge benennen, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch

Verwandschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, die vom Protest betroffenen Kampfrichter eingeschlossen, zu einem Interessenkonflikt kommt.

8. Berufungsverfahren

Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und das Protestgebühren beim Schatzmeister zu hinterlegen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Berufungsjury 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 Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der es an den Chefkampfrichter weiterleitet.

10. Stattgegebene Proteste

Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die Berufungsjury mit dem Organisationskomitee (OK) und der Kampfrichterkommission 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 sich an den Vorfall anschließen.
- Die betroffenen Kämpfe zu wiederholen.
- Eine Empfehlung gegenüber der KSKom auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

Es liegt in der Verantwortung der Berufungsjury, 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 Berufungsjury benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der die Protestgebühren an den Beschwerdeführer erstattet und das Protestdokument an den Chefkampfrichter weiterleitet.

11. Vorfallsbericht

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Berufungsjury erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury

un terzeichnet und dem Generalsekretär übermittelt.

12. Rechte und Bedingungen

Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des **DKV Präsidiums** aufgehoben werden. Die Berufungsjury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen der KSKom und der OK 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-Senioren-Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Continental Games, World Games und Multisport Games ist die Verwendung des Videobeweises vorgeschrieben. Die Verwendung des Videobeweises wird außerdem für andere Wettkämpfe empfohlen, wann immer dies möglich ist. Das Vorgehen für Video Review ist in ANHANG 11 beschrieben.

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 Berufungsjury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die Jury kann außer dem Video sondysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.*
- III. *Wird dem Protest durch die Berufungsjury stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Die hinterlegte Protestgebühr wird vom Schatzmeister zurückerstattet.*
- IV. *Erachtet die Berufungsjury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und die Protestgebühr geht an die **WKF/DKV** über.*
- 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 (WKF) DKV KAMPFRICHTERREFERENT

Die Kampfrichterkommission/BKR-Referent hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Die Sicherstellung der richtigen Vorbereitung jeden Turniers in Absprache mit der Organisationskommission 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) und Tatami Manager Assistenten 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 noch 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. Ernennung von zwei Kampfrichtern mit WKF-Referee-A-Lizenz zum Video Review Supervisor (VRS).

COACH SUPERVISORS

Die Pflichten der Coach Supervisors sind in ANHANG 11 – VIDEO REVIEW beschrieben.

HAUPTKAMPFRICHTER

Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf, einschließlich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes.
2. Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach ein Foul 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 Shi kakku zu empfehlen.
9. Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission und der Berufungsjury die jeweilige Entscheidung zu erklären, falls erforderlich.
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 Seitenkampfrichter durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekanntzugeben.
13. Unentschiedene Situationen aufzulösen.
14. Den Sieger bekanntzugeben.

15. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung, einschließlich der Kontrolle des Verhaltens von Coaches, anderen Wettkämpfern oder Begleitpersonen, die sich im Wettkampfbereich befinden.
16. Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.

SEITENKAMPFRICHTER

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

1. Punkte und Jogai selbstständig 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 Fouls abzugeben. (Das heißt: SKR können ihr Votum nur in dem Bereich des Fouls abgeben, das der HKR anzeigt.)

OBMANN (KAN SAMATCH SUPERVISOR)

Der Obmann unterstützt den Mattenchef bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter gegen die Wettkampfbregeln verstoßen, hebt der Obmann 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 Obmannes zu offiziellen Dokumenten.

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

Leitfaden

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

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

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

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

LISTENFÜHERÜBERWACHER

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

ERKLÄRUNG:

- I. *Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer an, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf nicht, hebt der Obmann die rote Flagge und pfeift. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf aus einem anderen Grund als dem, dass zwei oder mehr Seitenkampfrichter etwas anzeigen, ruft er „YAME“ und macht gleichzeitig das erforderliche Handzeichen. Die Seitenkampfrichter zeigen dann ihre Meinung an und der Hauptkampfrichter verkündet die Entscheidung, für die zwei oder mehr Seitenkampfrichter stimmen.*
- II. *Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung oder Strafe durch zwei oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte, Verwarnungen oder Strafen.*
- III. *Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung, Strafe oder Verwarnung durch mehr als einen Seitenkampfrichter angezeigt und die Seitenkampfrichter zeigen ein unterschiedliches Level an, wird die niedrigere Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt, außer es gibt eine Mehrheit für ein bestimmtes Level unter den Seitenkampfrichtern.*
- IV. *Gibt es eine Mehrheit, aber keine Einstimmigkeit, unter den Seitenkampfrichtern für ein bestimmtes Level von Wertung, Verwarnung oder Strafe, dann setzt die Mehrheit das Prinzip des Vorranges des niedrigeren Levels außer Kraft.*
- V. *Bei HANTEI haben die vier Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.*
- VI. *Der Obmann 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 Obmann (Match Supervisor) nicht mit.*
- VII. *Falls der Hauptkampfrichter den Schlussgong überhört, pfeift der Listenführerüberwacher.*
- VIII. *Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf nur gegenüber dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission oder der Berufungsjury. Sie geben keine Erklärungen an den gegenüber ab.*

- IX. *Wenn sich Coaches nicht angemessen verhalten oder nach Meinung des Hauptkampfrichters den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stören, darf dieser sie nach seinem alleinigen Ermessen des Wettkampfbereiches verweisen und die Fortführung des Kampfes aussetzen, bis seiner Anweisung Folge geleistet wurde. Die Autorität des Hauptkampfrichters erstreckt sich in gleichem Maße auf die Begleitpersonen des Wettkämpfers, die sich im Wettkampfbereich aufhalten*

ARTIKEL 13: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN

1. Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in Anhang 1 und 2 dargestellt.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer, welche sich am vorderen Rand der ihnen je zugewiesenen Matte befinden, 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 (MOTONO 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 bekanntgegeben, 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 und es wurde kein SENSHU erteilt, ermittelt das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Sieger per HANTEI.
8. In folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:

- a. Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden.
- b. Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.
- c. Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begangen hat.
- d. Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein Wettkämpfer oder beide nicht weiterkämpfen können auf Grund von Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.
- e. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner fasst 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 einer 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 Foul 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 zu Beginn und Ende jedes Kampfes voreinander.*

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA - WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WKF zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt mindestens acht Meter (von außen gemessen), mit einem Meter zusätzlich auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Befindet sich die Wettkampffläche auf einem Podest, sollte die Sicherheitszone um einen (1) Meter auf allen Seiten erweitert werden.
2. Die Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander an einem Tisch am Rand der Matte mit Blick zu den Wettkämpfern, wobei der Chefkampfrichter (Judge 1) am nächsten zum Softwaretechniker am Ende des Tisches sitzt. **Nur WKF.**

ERKLÄRUNG:

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

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

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

KAMPFRICHTER

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - Einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode 19-4023 TPX).
 - Einem weißen, kurzärmeligen Hemd.

Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattenna del.

Einer schwarzen Pfeife.

Einer dezenten weißen Kordel für die Pfeife.

Einer einfarbig hellgrauen Hose ohne Umschlag (ANHANG 9).

Einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Slippers für den Einsatz auf der Kampffläche.

Weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange, die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung und dezente Ohrringe tragen.

Alle Kampfrichter dürfen einen schlichten Ehering tragen.

3. Bei Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Continental Games und anderen Multisport-Veranstaltungen, bei denen eine sportartübergreifende Uniform in der Anmutung der jeweiligen Veranstaltung auf Kosten des LOC für die Kampfrichter gestellt wird, kann die offizielle Uniform der Kampfrichter durch diese gängige Uniform ersetzt werden, vorausgesetzt, dies wird schriftlich bei der **WKF/DKV** durch den Organisator der Veranstaltung beantragt und offiziell von der **WKF/DKV** genehmigt.

WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung, außer dies ist ausdrücklich vom WKF EK genehmigt. Das Nationalembem oder die Landesflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm auf 8 cm (siehe ANHANG 7) nicht überschreiten. Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden. Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen. Die Wettkämpfer tragen je einen einfarbig roten bzw. blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels. **Die Gürtel sind einfarbig, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers. Nur WKF.**
2. Unbeschadet von Paragraph 1 dieses Artikels, kann das Exekutivkomitee/Präsidium besondere Labels oder Marken 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 Bänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bänder dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden.
5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen. Die Hosebeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
6. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirrbänder) sind nicht gestattet. Hälter

Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.

7. Wettkämpfer dürfen die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein einfarbig schwarzes Kopftuch, das das Haar bedeckt, nicht jedoch den Halsbereich.
8. Wettkämpfer dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen.
9. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
10. Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
11. Der Match Supervisor ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. (Bei kontinentalen, internationalen und nationalen Meisterschaften ist die von der WKF zugelassene Ausrüstung in jedem Fall zu akzeptieren und darf nicht abgelehnt werden.)
12. 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 Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen und sich mit ihrer offiziellen Identifikation ausweisen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Betreuer tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben. Nur WKF.** Weibliche Betreuer dürfen außerdem die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichterinnen tragen.

ERKLÄRUNG:

- I. *Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche unangemessen bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.*
- II. *Wenn die Kampfrichterkommission einverstanden ist, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ablegen. Die Betreuer müssen einen Trainingsanzug tragen.*
- III. *Die Jacke des Karate-Gi darf während der Vorführung der Kata nicht abgelegt werden.*

HINWEIS: Die Organisation der Olympischen Kata-Wettkämpfe weicht von dem folgenden Artikel 3 ab und richtet sich nach dem Vorgehen laut ANHANG 15. WKF.

1. Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt. Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen dreiköpfigen Teams. Jedes Team ist entweder männlich oder weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt.
2. Bei **WKF**-Welt- und Kontinentalmeisterschaften werden die vier Medaillengewinner (Gold, Silber, zweimal Bronze) der vorangegangenen Meisterschaft gesetzt. Bei der Karate1-Premier-League werden die acht am Tag vor der Meisterschaft bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste gesetzt. Das Recht darauf, gesetzt zu werden, überträgt sich in Abwesenheit der zu setzenden Wettkämpfer nicht auf rangniedere Plätze.
3. Die Anzahl der Gruppen für die Ausscheidungskämpfe richtet sich nach der Anzahl der Wettkämpfer.
4. Das Ausscheidungssystem für Kata unterteilt die Wettkämpfer (Einzel oder Teams) in gleich große Gruppen von je acht (mit den beschriebenen Ausnahmen für weniger als 11 oder mehr als 96 Wettkämpfer) und reduziert die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe auf 4, die in die nächste Runde kommen – bis nur noch zwei Gruppen von Wettkämpfern (Einzel oder Teams) übrig sind, wonach aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils höchsten Wertung gegeneinander im Finale antreten (der Gewinner bekommt Gold, der Verlierer Silber) und aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils zweithöchsten Wertung gegen die Wettkämpfer mit der dritthöchsten Wertung aus der jeweils anderen Gruppen im Kampf um die zwei dritten Plätze (Bronzefinals) antreten.
 - Bei drei oder weniger Wettkämpfern ist nur eine einzige Kata zu zeigen, um die Plätze eins bis drei zu bestimmen.
 - Bei vier Wettkämpfern werden zwei Gruppen zu je zweigebildet für die erste Runde und die beiden Gewinner treten gegeneinander im Finale an, während die Verlierer die dritten Plätze einnehmen.
 - Bei 5-10 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet und aus jeder Gruppe kommen die drei höchstbewerteten Wettkämpfer in die Medailenkämpfe. Die Gruppe folgt dann dem normalen Ablauf, das heißt die Wettkämpfer mit der höchsten Wertung kämpfen um den ersten und den zweiten Platz – und Nummer zwei trifft Nummer drei aus der anderen Gruppe und umgekehrt – außer es sind insgesamt nur fünf Wettkämpfer, in welchem Fall die Nummer zwei aus der größeren Gruppe den dritten Platz durch ein Freilos gewinnt.
 - Bei 11-24 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden die je vier besten Wettkämpfer zwei Gruppen zu je vier, wonach die zweite Kata die Rangfolge der sechs Wettkämpfer (je drei aus jeder Gruppe) bestimmt, die in der dritten Runde auf normale Weise um die Medailenkämpfen.

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

ERKLÄRUNG:

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

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

DKV MANUELLE ADAPTION DES KATA-BEWERTUNGSSYSTEMS

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

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

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

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

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das siebenköpfige Kampfgericht wird für jede Runde von einem computergesteuerten Zufallsgenerator ausgelost. **Nur WKF.**
2. Auf jeder Matte wird ein Kampfrichter als Chefkampfrichter ausgewählt, der jede erforderliche Kommunikation mit dem Softwaretechniker leitet und alle unvorhergesehenen Vorkommnisse mit den Kampfrichtern regelt. **Nur WKF.**
3. Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts:
Für die Vorrunden händigt der Sekretär der Kampfgerichtskommission dem für das elektronische Auslosungssystem zuständigen Software-System-Techniker eine Liste mit allen verfügbaren Kampfrichtern der einzelnen Tatami aus. Diese Liste wird vom Sekretär der Kampfgerichtskommission nach der Auslosung der Wettkämpfer am Ende des Kampfrichter-Briefings erstellt. Die Liste darf nur Kampfrichter umfassen, die beim Briefing waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Techniker die Liste in das System ein und für jede Runde werden per Zufallsgenerator sieben Kampfrichter aus der Mattenbesetzung als Kampfgericht ausgelost. **Nur WKF.**

Für die Medaillenkämpfe stellen die Tatami Manager nach dem letzten Kampf der Vorrunden eine Liste mit allen verfügbaren Offiziellen von ihrer Tatami zusammen für den Vorsitzenden der Kampfgerichtskommission und den Sekretär. Nach Genehmigung der Liste durch den Vorsitzenden der Kampfgerichtskommission wird sie an den Software-Techniker übergeben, der sie ins System einpflegt. Das System lost dann per Zufallsgenerator das

Kampfgericht aus, welches nur 7 Offizielle von der jeweiligen Tatami beinhaltet. **Nur WKF.**

4. Zusätzlich zum Softwaretechniker und dem Ergebnisanalysierer sitzt dem Kampfgericht bei den Medailenkämpfen der Teams ein Zeitnehmer, der die maximale Darbietungszeit stoppt. **Nur WKF.**
5. Ansager und Softwaretechniker können dieselbe Person sein. **Nur WKF.**
6. Darüber hinaus muss die Organisation Läufer bereitstellen, die mit der WKF-Kata-Liste vertraut sind und die gewählten Katas bei den Wettkämpfen vor der jeweiligen Runde erfragen und notieren und zum Softwaretechniker bringen. Der Tatami Manager ist für die Überwachung der/s Läufer/s verantwortlich. **Nur WKF.**
7. Bei Wettkämpfen, die nicht für die **WKF-Rangliste** zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter je Kampfgericht auf fünf reduziert werden. In dem Fall werden nur die höchste und die niedrigste Wertung aus der Gesamtsumme gestrichen. **Nur WKF.**
DKV-Die KR sitzen in einer Reihe. Im Finale und um die dritten Plätze sieben KR.
8. **Ansonsten fünf KR.**
Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen.

ERKLÄRUNG:

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

ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN

5.1 Offizielle Kata-Liste

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

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

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

5.2 Beurteilung

Die Beurteilung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams führen die Kampfrichter anhand zweier Hauptkriterien (technische Ausführung und athletische Ausführung) durch.

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.

Leichte Variationen des Karate-Stils (Ryu-Ha) des Wettkämpfers sind gestattet.

Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata zeigen. Eine gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden – **auch nicht im Rahmen eines Stechens**. Nur Kata von der Kata-Liste (siehe oben) sind gestattet.

5.3 Punktesystem WKF

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

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

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

5.4 Auflösen von Gleichständen WKF

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

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

Zwar gibt es bei dem Stechen eine Punktwertung, jedoch behalten die Wettkämpfer ihre ursprüngliche Wertung. Die Wertung für die zusätzliche Stich-Kata beeinflusst nicht die Rangfolge der anderen Wettkämpfer, die sich für die nächste Runde qualifiziert haben.

5.5 Bewertungskriterien

<p style="text-align: center;">Ka ta- Darbiet un g</p>	<p style="text-align: center;">Bu nk ai-Darbiet un g (anwendbar auf die Team-Meda illenkämpfe)</p>
<p>1. Technische Ausführung</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Bewegungsübergänge d. Timing e. Korrekte Atmung f. Fokus (KIME) g. Konformität: Konsistenz in der Darbietung des KIHON des Stils (Ryu-ha) in der Kata 	<p>1. Technische Ausführung</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Stände b. Techniken c. Bewegungsübergänge d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (KIME) g. Konformität (mit der Kata): Anwendung der tatsächlich in der Kata ausgeführten Bewegungen
<p>2. Athletische Ausführung</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Balance 	<p>2. Athletische Ausführung</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kraft b. Schnelligkeit c. Balance

Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team wird aus den folgenden Gründen disqualifiziert:

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 fünf Minuten für Kata und Bunkai.
7. Ausführen einer Beinscherentechnik (Kani Basami) zum Halsbereich in der Bunkai
8. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie auftreten, bei der Bewertung gemäß den oben genannten Kriterien berücksichtigt werden:

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

ERKLÄRUNG:

- I. *Kata ist weder ein Tanz noch eine Theatervorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen – ebenso wie Anmut, Rhythmus und Balance.*
- II. *Vorzuspielen, man sei bewusstlos, ist in der Bunkai-Darbietung unangemessen. Nachdem der Wettkämpfer zu Boden gegangen ist, sollte dieser entweder ganz aufstehen oder sich auf einem Knie aufrichten*
- III. *Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.*
- IV. *Die Teammitglieder müssen sowohl Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung zeigen als auch Synchronisation.*
- V. *Die Verantwortung dafür, dass die dem Läufer genannte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist, liegt allein beim Betreuer oder beim Wettkämpfer.*

- VI. *Zwar sind Beinscherentechniken zum Hals (Kani Basami) bei der Bunkai verboten, eine Beinscherentechnik zum Körper ist aber gestattet.*
- VII. *Beim Auflösen von Gleichständen durch ein Stechen bleibt die ursprüngliche Punktzahl der Wettkämpfer bestehen. Andere Wertungen, um den Sieger zwischen Wettkämpfern mit gleicher Punktzahl zu ermitteln, beeinflusst nicht den offiziellen Punktestand*
- VIII. *Beispiel Ergebnis Punktwertung: **WKF***

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7	Gesamt	Faktor	Ergebnis
Technische Ausführung	80	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	82	24.4	0.7	17.10
Atletische Ausführung	7.8	82	7.8	82	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									Gesamt	24.48

- IX. *Bei Wettkämpfen, die nicht für die WKF-Rangliste oder Olympiade-Rangliste zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter auf 5 reduziert werden – in dem Fall werden nur die höchste und die niedrigste Wertung anstatt der zwei höchsten und zwei niedrigsten Wertungen eines Wettkämpfers gelöscht.*

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE **WKF/DKV**

- Die Wettkämpfer – oder Teams – werden in Achtergruppen auf die Wettkampfflächen verteilt.
- Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams die Wahl ihrer Kata den Läufern mitteilen, die die Information an den Softwaretechniker des elektronischen Wertungssystems weitergeben.
- Zu Beginn jeder Runde stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rande der Wettkampffläche mit Blick zu den Kampfrichtern auf. (Eine Runde bedeutet, dass jeder Wettkämpfer der Gruppe eine Kata zeigt.) Nach den Verbeugungen, zunächst „SHOMEN NI REI“ und danach „OTAGAI NI REI“, verlassen die Wettkämpfer die Kampffläche.
- Bei Aufruf geht der Wettkämpfer oder das Team zur Startposition für die Kata.
- Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
- Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der Kata nennen und beginnt dann die Darbietung.
- Am Ende der Darbietung, das definiert ist als Schlussverbeugung der Kata, muss der Wettkämpfer die Bekanntgabe der Bewertung abwarten, sich verbeugen und dann die Tatami verlassen.

8. Am Ende jeder Gruppe stellen sich alle Wettkämpfer der Gruppe auf und der Techniker (Ansager) gibt bekannt, welche vier in die nächste Runde einziehen. Die Namen der Top vier werden auf dem Monitor angezeigt. Die Wettkämpfer verbeugen sich dann und verlassen die Wettkampffläche.
9. Vor den Medaillenkämpfen nennt der Ansager die Top drei Wettkämpfer der beiden Gruppen, die in die Medaillenkämpfe einziehen.

ERKLÄRUNG:

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

ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur der Betreuer des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach der beanstandeten Runde. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Tatami Manager sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Berufungsjury eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die Jury die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und dist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.
5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss vom Coach bis spätestens eine Minute nach Ende der Darbietung bekanntgegeben werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Tatami Manager an und erhält vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und beim Tatami Manager mit der entsprechenden Protestgebühr einzureichen. Der Tatami Manager übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Mitglied der Berufungsjury (Appeals Jury), die fünf Minuten Zeit hat, um eine Entscheidung zu fällen.
6. Der Beschwerdeführer muss die vom WKF EK vorgesehene Protestgebühr entrichten und diese muss zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegt werden.

7. Zusammensetzung des Berufungsgerichtes

Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KSKom) ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Landesverband stammen. Die KSKom sollte außerdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge benennen, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität/Land oder durch Verwandtschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, die vom Protest betroffenen Kampfrichter eingeschlossen, zu einem Interessenkonflikt kommt.

8. Berufungsverfahren

Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und das Protestgebühren beim Schatzmeister zu hinterlegen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Berufungsjury 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 Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird.

10. Stattgegebene Proteste

Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die Berufungsjury mit dem Organisationskomitee (OK) und der Kampfrichterkommission 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.
- Eine Empfehlung gegenüber der KK auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

Es liegt in der Verantwortung der Berufungsjury, 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 Berufungsjury benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der die Protestgebühren an den Beschwerdeführer erstattet und das Protestdokument an den Chefkampfrichter weiterleitet.

11. Vorfallsbericht

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die

Berufungsjury erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest aus, 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 Chefkampfrichter übermittelt.

12. Rechte und Bedingungen

Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Exekutivkomitees/**DKV Präsidium** aufgehoben werden. Die Berufungsjury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen der KK und der OK anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

ERKLÄRUNG:

- I. *Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfrichters 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 Berufungsjury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die Jury kann außer dem Video analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.*
- III. *Wird dem Protest durch die Berufungsjury stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Die hinterlegte Protestgebühr wird vom Schatzmeister zurückerstattet.*
- IV. *Erachtet die Berufungsjury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und die Protestgebühr geht an die WKF/DKV über.*
- V. *Nachfolgende Kämpfe und Runden werden nicht verschoben, auch wenn ein offizieller Protest in Vorbereitung ist. Es ist die Aufgabe des Chefkampfrichters, sicherzustellen, dass die Runde regelkonform durchgeführt wurde.*
- VI. *Im Falle eines administrativen Fehlers während einer laufenden Runde, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Chefkampfrichter entsprechend.*

AN H A N G 1: D I E F A C H B E G R I F F E

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der HKR 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 autorisierten Unterbrechung.
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter – fängt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tszukete“ 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

HIKIWAKE	Unentschieden	er den Sieger in gewohnter Weise bekanntgibt. Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt drei Punkte	Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rot (Blau) bekommt zwei Punkte	Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.
AKA (AO) YUKO	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.
CHUKOKU	Verw am un g	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.
KEIKOKU	Verw am un g	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HAN SOKU CHUI	Verw am un g vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HAN SOKU	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	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des

	Gegner verschuldet wurde	betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, verkündet der HKR „Aka (Ao) Senshu“, während er den gebeugten Arm mit der Handfläche zu seinem eigenen Gesicht zeigend anhebt.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
TORIMASEN	Annullieren/ Zurücknehmen	Die Wertung oder die Entscheidung wird annulliert. Der Kumi-te-HKR oder Kata-Chefkampfrichter kreuzt die Hände in einer abwärts führenden Bewegung.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzudeuten, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS

SHOMEN-NI-REI

Der HKR streckt die Arme nach vorne, Handfläche vorwärts gerichtet.



OTAGAI-NI-REI

Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich voneinander zu verbeugen.



SHOBUHAJIME

„Fangt an zu kämpfen!“
Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.



YAME

„Stopp!“
Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.



TSUZUKETE HAJIME

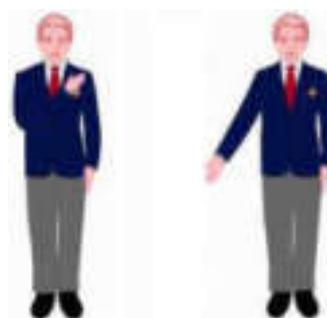
„Kämpft weiter! Fangt an!“

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.



YUKO (1 PUNKT)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.



WAZA-ARI (2 PUNKTE)

Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.



IP PON (3 PUNKTE)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.



TORIMASEN / RÜCKNAHME DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG

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 anzudeuten, dass die vorgenommene Wertung zurückgenommen wird.



SENSHU (VORTEIL DER ERSTEN ALLEINIGEN WERTUNG)

Der HKR hält bei gebeugtem Arm die Hand nach innen gedreht auf der Seite des Wettkämpfers, um den Vorteil der ersten alleinigen Wertung anzuzeigen.



NO KACHI (SIEG)

Nach Kampfende verkündet der HKR „AKA (oder AO) No Kachi“ und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.



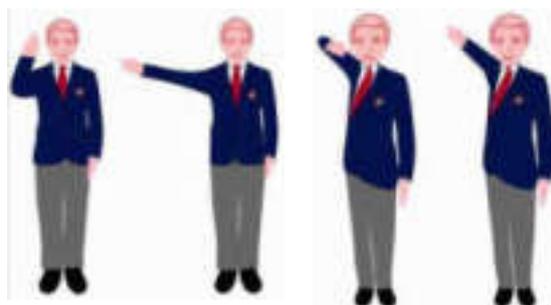
KIKEN

„Aufgabe“
Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.



SHIKKAKU

„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.



HIKIWAKE

„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe und Round Robin)
Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der HKR die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.



VERGEHEN KATEGORIE 1 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.



VERGEHEN KATEGORIE 2 (ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.



KEIKOKU

„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.



HANSOKU CHUI

„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.



HANSOKU

„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.



PASSIVITÄT

Der HKR rotiert die Fäuste vor der Brust umeinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

Der HKR zeigt den SKR einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.



ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

Der HKR hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



VORTÄUSCHEN EINER VERLETZUNG

Der HKR hält sich beide Hände neben das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



JOGAI

„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.



MUBOBI (Selbstgefährdung)

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.



KAMPFVERMEIDEN

Der HKR macht eine kreisende Bewegung mit dem nach unten gerichteten Zeigefinger, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, UMGEHEND EINE TECHNIK ODER EINEN WURF ANZUBRINGEN

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.



GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE

Der HKR führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN

Der HKR berührt mit der offenen Hand seine Stirn, sein Knie oder seinen Ellbogen, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES VERHALTEN

Der HKR legt den Zeigefinger auf den Mund, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.



SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“

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



FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

Bitte beachten: Judge 1 und 4 halten die rote Flagge in der rechten Hand und Judge 2 und 3 in der linken.
Für Kata gilt: Judge 1, 2 und 5 halten die rote Flagge in der rechten Hand, Judge 3 und 4 in der linken.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



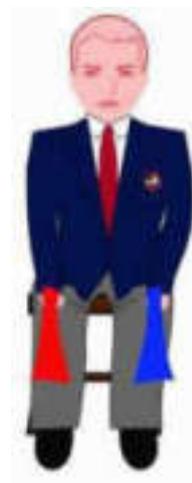
FOUL

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



VERGEHEN KATEGORIE 1

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



SITZPOSITION SEITENKAMPFRICHTER

VERGEHEN KATEGORIE 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.



JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.

**KEI KOKU****HANSOKU CHUI****HAN SOKU**

ANHANG 3: VERHALTENSRICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER

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

Macht ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik und darauf folgend unmittelbar einen übermäßigen Kontakt, 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 vornüber beugen, ihren Zahnschutz rausnehmen oder ausspucken oder anderweitig vorgeben, dass der Kontakt ernsthaft war, um die Kampfrichter dazu zu animieren, eine höhere Strafe gegen den Gegner zu verhängen. Diese Art von Verhalten ist Betrug und entehrt unseren Sport; es sollte schneidestmöglich 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 Strafe der Kategorie 2 für Vortäuschen. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die entsprechende Technik in Wirklichkeit eine Wertung war, ist mindestens HANSOKU CHUI und in schwereren Fällen HANSOKU oder SHIKKAKU. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er außer Atem ist (nach Atem ringen als Folge einer Technik) oder er einfach nur auf einen Treffer reagiert, selbst wenn die Technik eine Wertung für den Gegner ist. Wettkämpfern, die außer Atem sind in Folge eines Treffers, sollte Zeit eingeräumt werden, um zu Atem zu kommen, bevor der Kampf wieder eröffnet wird.

Schwieriger ist die Situation, wenn ein Wettkämpfer einen härteren Kontakt erhält und zu Boden geht, dann womöglich wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown zu stoppen) und wieder hinfällt. Die Kampfrichter müssen sich bewusst machen, dass eine Jodan-Fußtechnik 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 ein taucht, ohne dabei auf den Jodan-Konter des Gegners zu achten, das Kämpfen einstellt, ohne dass zuvor

der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hätte, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration einbricht oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde oder 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 verwarnet 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 wird beschrieben als Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Konten. 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 fallen lässt und auch die Konzentration abbricht und so im Endeffekt das Kampfeinstellt.

FANGEN EINER CHUDAN-FUSSTECHNIK

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

Vorausgesetzt, der tretende Wettkämpfer bewahrt ZANSHIN, gibt es keinen Grund, warum die Wertung nicht erteilt werden sollte, vorausgesetzt, alle sechs Wertungskriterien wurden erfüllt. 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.

Ein Wettkämpfer, der versucht zu werfen, muss sich an die in den Erklärungen zu Artikel 6 und Artikel 8 aufgestellten Bedingungen halten. Wirft ein Wettkämpfer seinen Gegner diesen Anforderungen gemäß und es kommt dabei zu einer Verletzung, weil der Gegner den Fall nicht richtig abfängt, ist der verletzte Kämpfer selbst verantwortlich und der Werfende wird nicht

bestraft. Selbstverursachte Verletzungen können entstehen, wenn ein Wettkämpfer den Fall nicht abfängt, sondern auf seinem ausgestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen auf sich zieht.

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

PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER

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

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

Befindet sich der Oberkörper 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-Tritte, drei Punkte (IPPON)
2. Chudan-Tritte, 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 Meinung zu Wertungen und Jogai und – auf Abfrage des Hauptkampfrichters hin – auch zu anderen Fouts. Der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, da kein Überdenken erlaubt ist.

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

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

JOGAI

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

ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

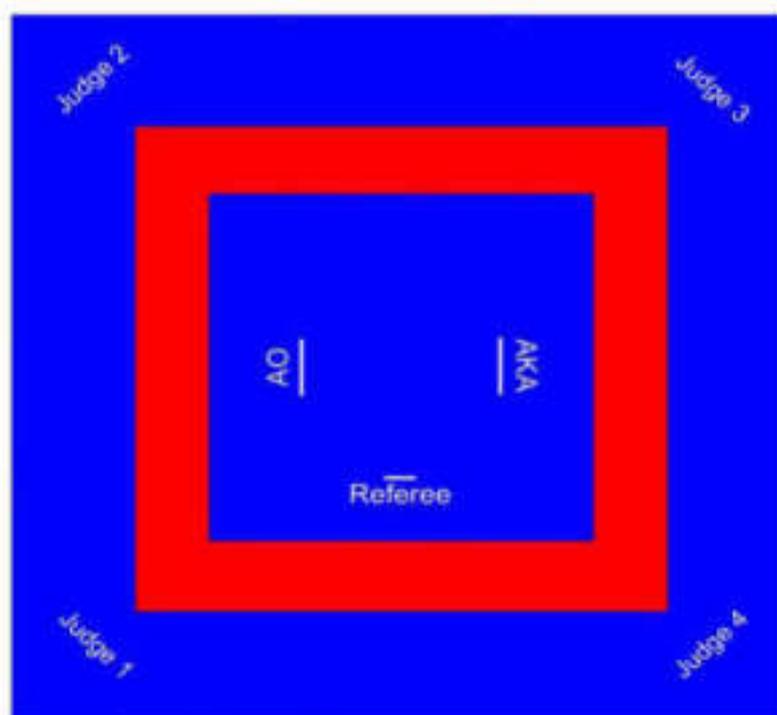
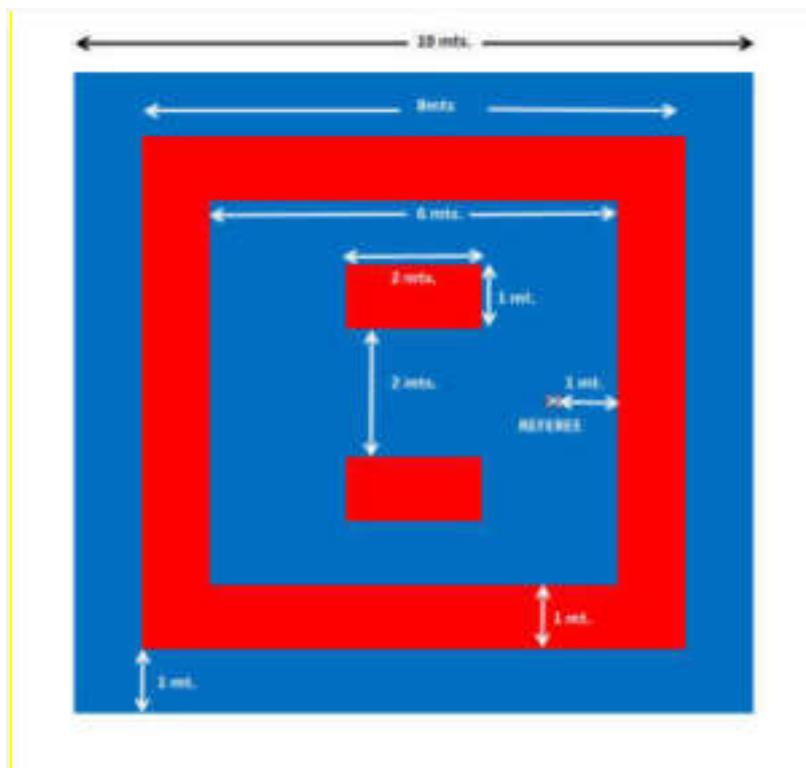
Bei einem Vergehen der Kategorie 1 streckt der Seitenkampfrichter die gekreuzten Flaggen für AKA mit der roten Flagge vorne und für AO mit der blauen Flagge vorne in die Richtung des jeweiligen Wettkämpfers. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer das Foul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

ANHANG 4: ZEICHEN DES LISTENFÜHRERS

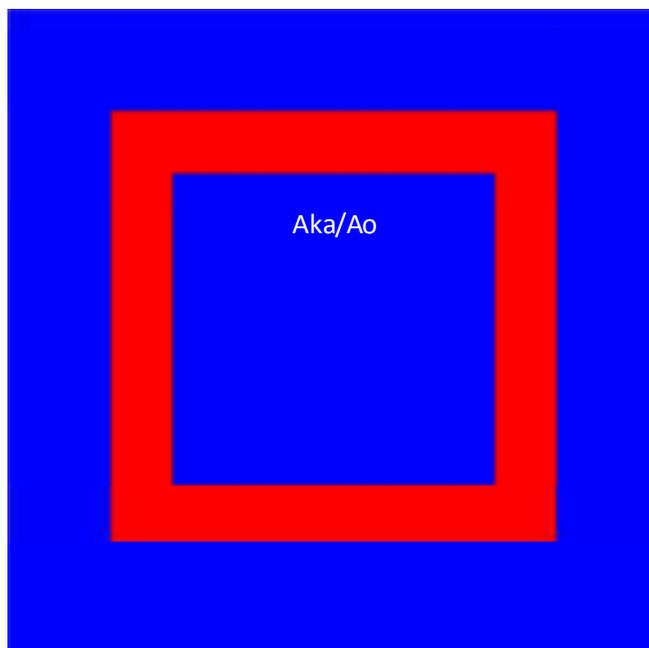
●○	IPPON	3 Punkte
○	WAZA-ARI	2 Punkte
○	YUKO	1 Punkt
✓	SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung
□	KACHI	Gewinner
x	MA KE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
C1C	Foul Kategorie 1 – CHUKOKU	Verwarnung
C1K	Foul Kategorie 1 – KEIKOKU	Verwarnung
C1HC	Foul Kategorie 1 – HANSOKU -CHUI	Verwarnung vor einer 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:

DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFLÄCHE



Kampfrichtertisch

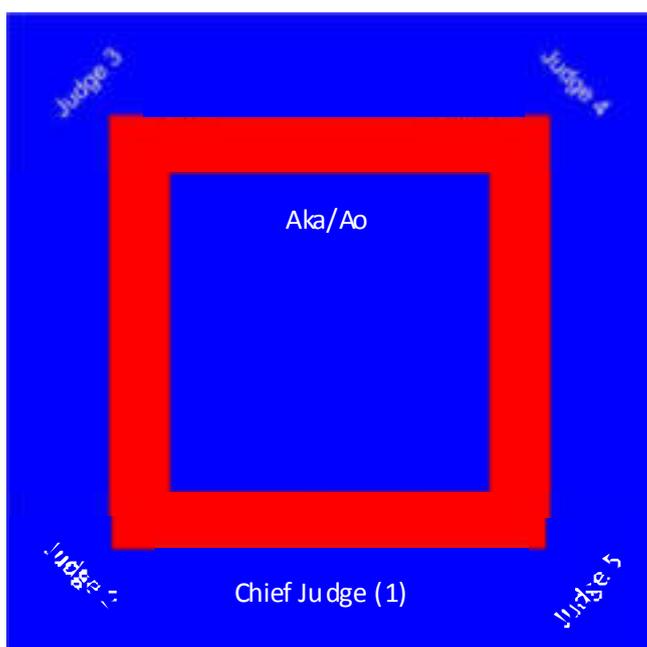


Judges (KR) Vorrunden: 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Software-
Techniker (WKF)

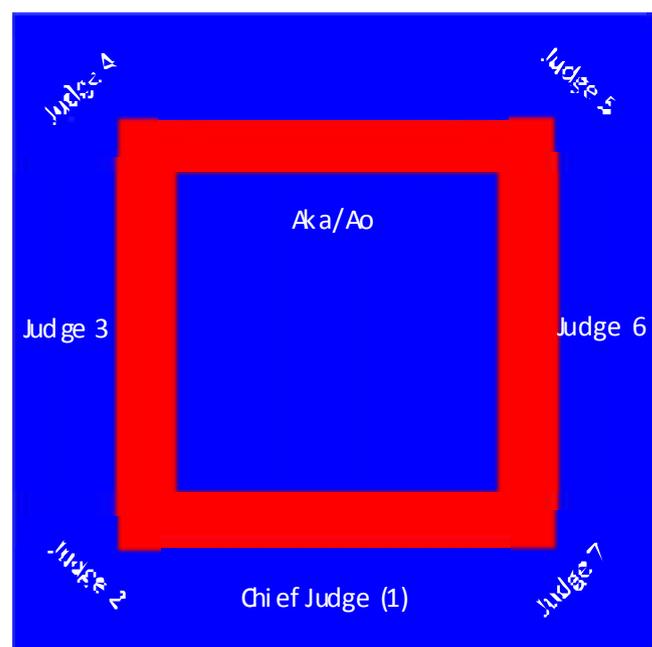
Medaillenkämpfe (KR) 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Kampfrichtertisch



Es besteht auch die Möglichkeit mit fünf KR diese Positionen zu wählen.

Kampfrichtertisch



Es besteht auch die Möglichkeit in den Medaillenkämpfen mit sieben KR diese Positionen zu wählen.



ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm



ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm

Karate

124

BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm



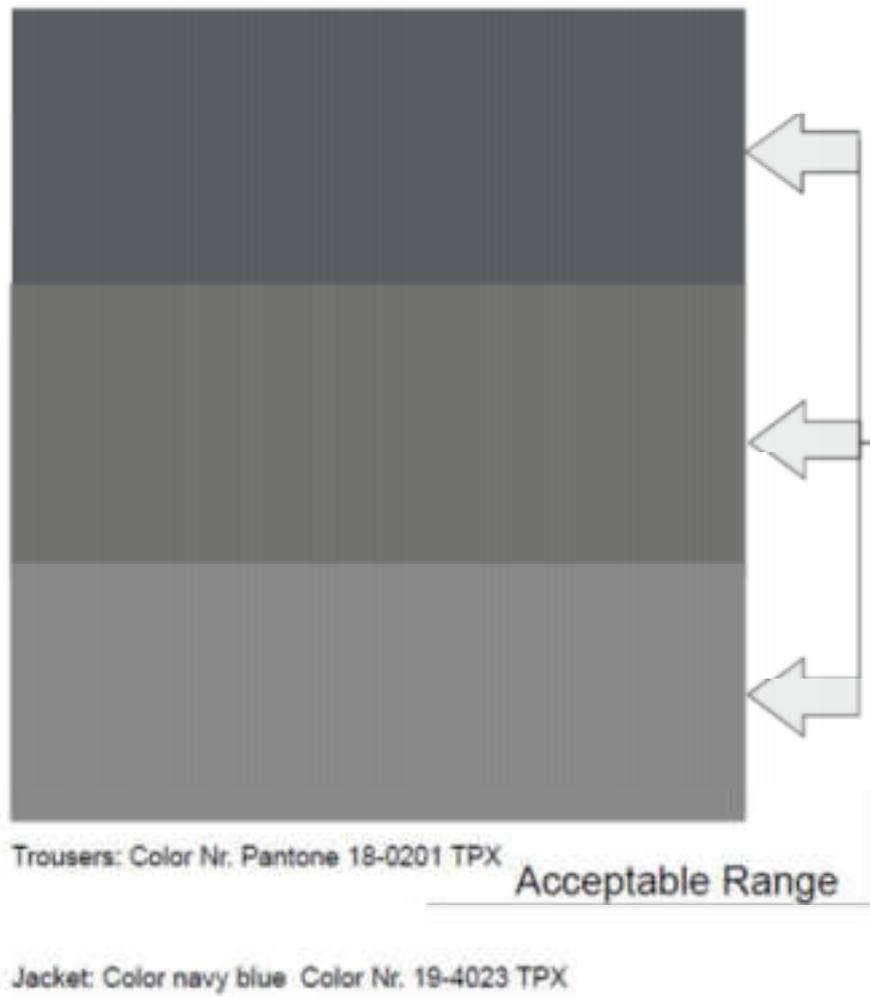
SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

ANHANG 8: WELTMEISTERSCHAFTEN

Allgemeines		JUGEND, JUNIOREN & U21 WELTMEISTERSCHAFT			SENIOREN WELTMEISTERSCHAFT	
		Kategorien			Allgemeines	
		Unter 21	Jugend	Junioren	Kategorien	
		Kata Einzel (Alter 18, 19, 20)	Kata Einzel (Alter 14/15)	Kata Einzel (Alter 16/17)	Kata Einzel (Alter 16+)	
		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)	Kumite Einzel weiblich (Alter 18+)	
		-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	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg	
-	Die Meisterschaft dauert 5 Tage.				Die Meisterschaft dauert 6 Tage.	
-	Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden.				Die Mannschaftswetbewerbe Kumite finden nach den Ausschreibungen der Einzelwetbewerbe statt.	
-	Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaftskampf die Nationen.)				Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden.	
-	Je nach den Gegebenheiten vor Ort werden die Kämpfe auf fünf (5) oder sechs (6) Kampfplätzen ausgetragen.				Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.)	
-	Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten für Jugend und Junioren sowie 3 Minuten für U21.				Die Meisterschaften werden auf vier (4) Kampfplätzen in Reihe (3 Tage) ausgetragen und auf einer (1) erhöhten Kampffläche für die Medalkämpfe und Finals (2 Tage).	
-	Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.				Für das Catering der Kampfrichter und Offiziellen müssen spezielle Bereiche und Zeitpläne erstellt werden.	
					Die Kampfzeit im Kumite beträgt 3 Minuten für alle Kategorien.	
					Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.	
					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).	
Gesamt		12	10	13	Kata-Mannschaft (Alter 16+)	
					Männlich Weiblich	
					Kumite-Mannschaft (Alter 18+)	
					Männlich Weiblich	
					16	

Hinweis: Die Altersklasse richtet sich nach dem Alter am ersten Wettkampftag der Meisterschaft.

AN HANG 9: FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN



Hosen: Color Nr. Pantone 18-0201 TPX

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

Verpflichten für den WKF Youth Cup

Empfehlen für Kontinental- und Nationalverbände der WKF

Kategorien für Kinder unter 14 Jahre

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

Änderungen an den Wettkampffregeln für Kinder unter 14 Jahre

Kumite für Kinder zwischen 12 und 14 Jahren:

- Für Techniken zum Kopf und Hals (Jodan-Bereich) ist kein Kontakt erlaubt.
- Jeder Kontakt zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich bestraft.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zum Kopf oder Hals erzielt grundsätzlich bei einem Abstand von bis zu 10 cm eine Wertung.
- Die Kampfzeit beträgt anderthalb Minuten
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske und Brustschutz für Kinder werden verwendet.

Kumite für Kinder unter 12 Jahren:

- Techniken zu allen Zielregionen (Jodan und Chudan) müssen kurz vor dem Ziel abgestoppt werden.
- Jeder Kontakt zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich bestraft.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zu jeder der Zielregionen erzielt grundsätzlich bei einem Abstand von bis zu 10 cm eine Wertung
- Auch kontaktierte Techniken zum Körper (Chudan-Bereich) erzielen keine Wertung, wenn sie mehr als eine leichte oberflächliche Berührung verursachen.
- Keine Fege- oder sonstige Wurftechniken sind erlaubt
- Die Kampfzeit beträgt anderthalb Minuten
- Die Wettkampffläche kann von 8x8 Meter auf 6x6 Meter reduziert werden, wenn der Organisator der Veranstaltung dies so wünscht.
- Alle Teilnehmer sollten mindestens zwei Runden pro Wettkampf absolvieren.
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske und der Brustschutz für Kinder werden verwendet.

Kinder unter 10 Jahren treten paarweise an und demonstrieren anderthalb Minuten Sparring, wobei das Paar zusammenarbeitet, um Techniken zu zeigen. Die Darbietung wird Paar gegen Paar per Hantei entschieden, basierend auf den üblichen Hantei-Kriterien fürs Kumite, - aber hier angewendet, um die Darbietungen der beiden Paare miteinander zu vergleichen.

Kata-Wettkampf für alle unter 14 Jahre:

- Es gibt keine bestimmten Abweichungen von den Standard-Regeln, aber die Kata-Liste für nationale Wettkämpfe kann auf weniger fortgeschrittene Kata eingeschränkt werden.

Kata-Wettkampf für alle unter 12 Jahre:

- Es gibt keine bestimmten Abweichungen von den Standard-Regeln, aber die Kata-Liste für nationale Wettkämpfe kann auf weniger fortgeschrittene Kata eingeschränkt werden.
- Teilnehmern, denen es nicht gelingt, die Kata-Darbietung abzuschließen, sollte ein zweiter Versuch ohne Punktabzug gewährt werden.

Video-Review-Regeln für WKF-Kumite-Wettkämpfe

(Einzel und Team)

Video Review
Team

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

1. **Vor Beginn des Wettkampfes** ernennt auf jeder Kampffläche der Tatami Manager 2 Referee-As zu Video Review Supervisors (VRS). Beide VRS sitzen am Video Review Tisch, wo das Video Review System und die Bildschirme sind. Die Video Review Supervisor (2 VRS) sind mit einer roten (abgelehnt) und einer grünen (stattgegeben) Karte ausgestattet. Nur die beiden Supervisor dürfen sich an dem Video Review (VR) Tisch befinden.

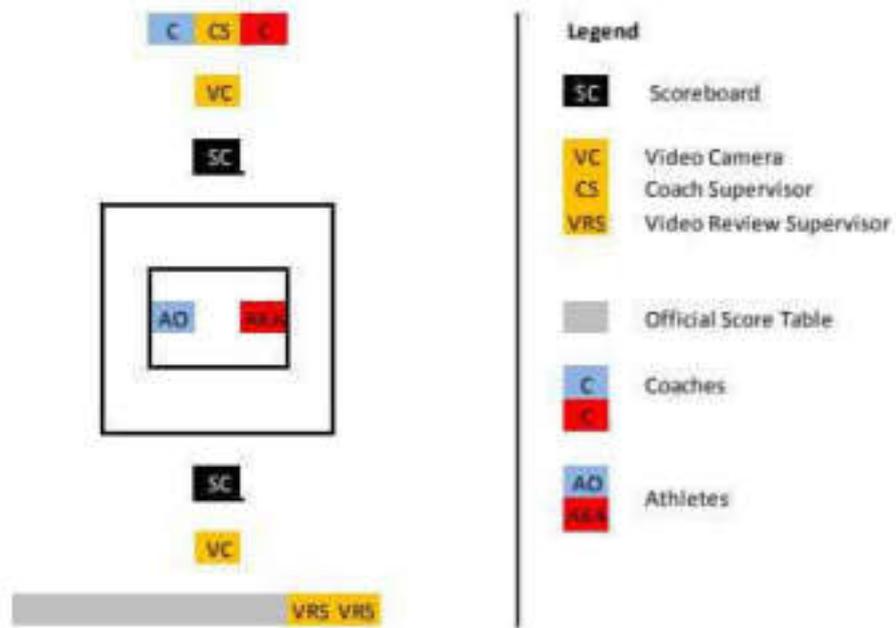
2. **Vor jeder Runde** übergibt der Coach Supervisor (CS) den jeweiligen Coaches einen Joy Stick mit einem Knopf. Der CS sitzt während des Kampfes zwischen den beiden Coaches. Für die Finals wird die Anzahl der CS verdoppelt, wobei jedem Coach ein CS zugewiesen wird, der an seiner Seite sitzt. Eine orangene elektronische Karte mit den Buchstaben „VR“ ist auf der Punkttafel jeweils links vom Punktestand der Wettkämpfer zu sehen. Der CS und beide VRS sind zu Kommunikationszwecken mit Funkgeräten ausgestattet. Sollte es irgendwelche technischen Probleme mit dem Joy Stick geben, wird das herkömmliche System mit roter (AKA) bzw. blauer (AO) realer Karte für die Coaches angewendet.

3. Das Verfahren für eine VR-Anforderung wird nur angewendet, wenn ein Coach glaubt, dass eine Wertung seines Wettkämpfers ignoriert wurde. Um übermäßige Kampferverzögerungen zu vermeiden, haben die VRS dafür Sorge zu tragen, dass der Protest zügig abgewickelt wird.

4. Eine Wertung kann nur dann erteilt werden, wenn die Technik(en) des/der jeweiligen Sportler(s) ausgeführt wurde(n), bevor der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ gestoppt hat.

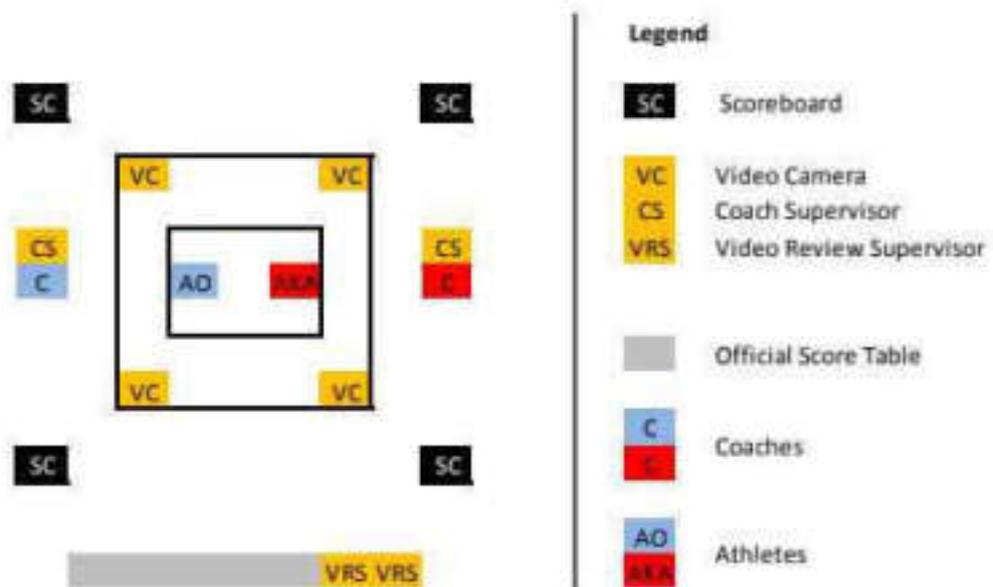
5. Wird VR auf mehr als einer Kampffläche angewendet, werden pro Kampffläche nur 2 Videokameras verwendet (siehe Grafik zur Positionierung der Videokameras).

Aufbau bei mehreren Kampfflächen



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

Aufbau bei einer einzigen Kampffläche

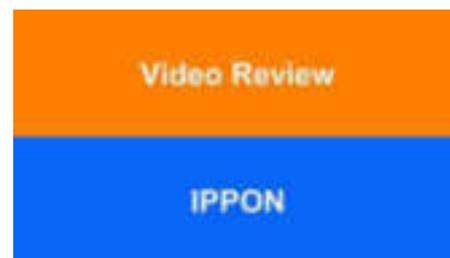
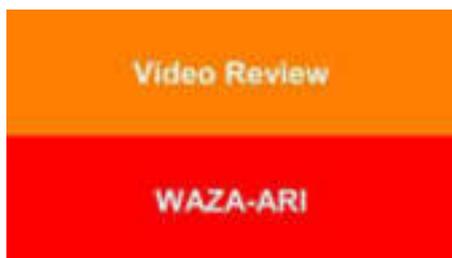


6 Ablauf einer Video Review-Anforderung

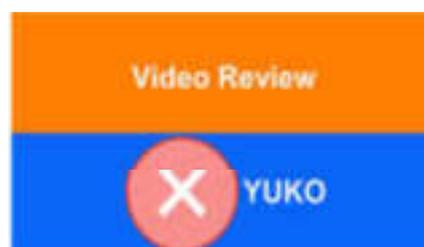
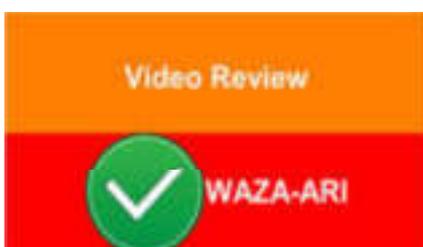
- Der einen VR anfordernde Coach drückt den Knopf auf dem Joy Stick, dann ist gleichzeitig ein Tonsignal von der Punkttafel zu hören und die elektronische VR-Karte auf der Punkttafel fängt an zu blinken.



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



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



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



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



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



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



Probewiegen

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

Offizielles Wiegen

Ort:

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

Waagen:

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

Zeit:

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

Toleranz:

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

Ablauf:

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

1. Das offizielle Wiegen wird Kategorie nach Kategorie und Athlet nach Athlet durchgeführt.
2. Alle Betreuer und Delegierten müssen den Wiege-Raum verlassen, bevor das offizielle Wiegen beginnt.

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

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

ANHANG 14: ROUND-ROBIN-WETTKAMPF (KUMITE) **WKF**

1. Wettkampfformat

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

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

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

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

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

2 Setzen Nur WKF.

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

- Bei den Olympischen Wettkämpfen werden die Nr. 1 bis Nr. 4 der Olympiarangliste in verschiedene Pools gesetzt.
- Bei anderen Wettkämpfen (einschließlich Kontinentalspiele mit Round-Robin) werden die zwei Wettkämpfer, die am Tag vor dem Wettkampf die höchste Position in der WKF-Rangliste haben, in verschiedene Pools gesetzt.

3 Stich-Entscheidung Nur WKF.

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

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

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

4 Verletzung eines Wettkämpfers während der Ausscheidungsrunde

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

5 Disqualifikation eines Wettkämpfers

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

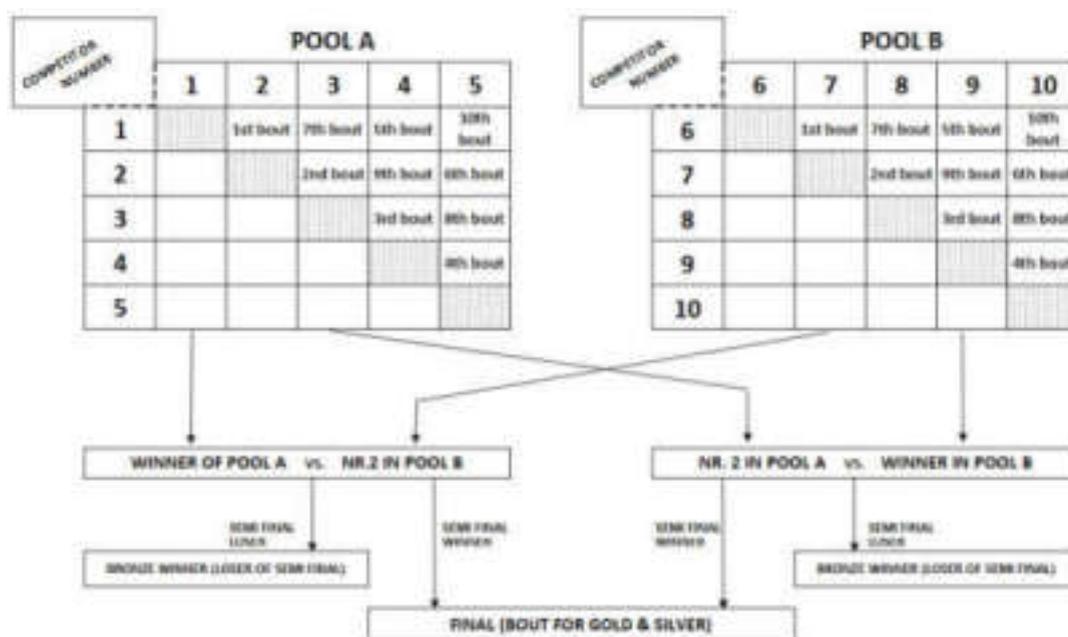
abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe bleiben unverändert. Die Ergebnisse aller Kämpfe (abgeschlossen, laufend, ausstehend) werden gelöscht (Ergebnisse annulliert) und die Punkte verfallen.

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

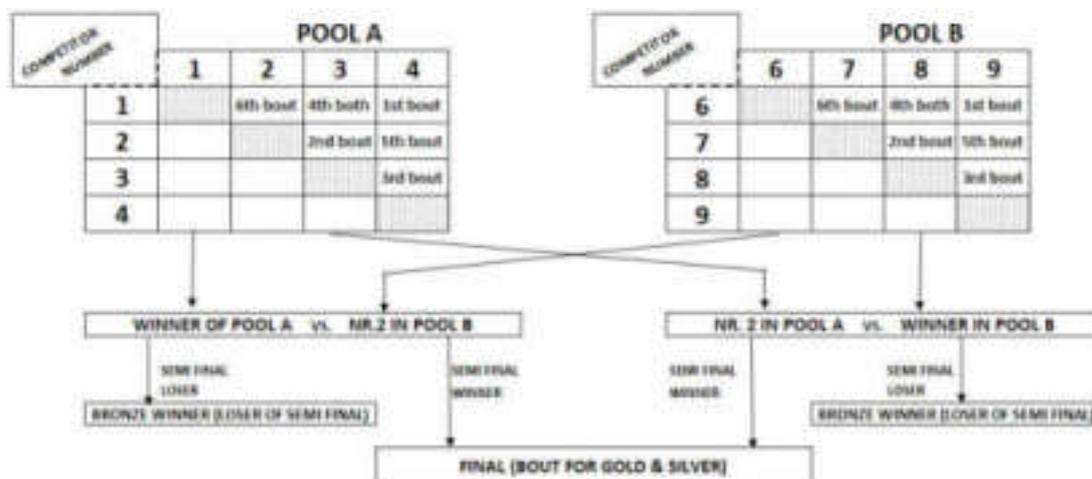
- Gelangt der Halbfinalgegner kampflös ins Finale
- Kämpfen die beiden anderen Wettkämpfer in dem anderen Halbfinale
- Wird nur eine Bronzemedaille verliehen

ERKLÄRUNG:

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



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

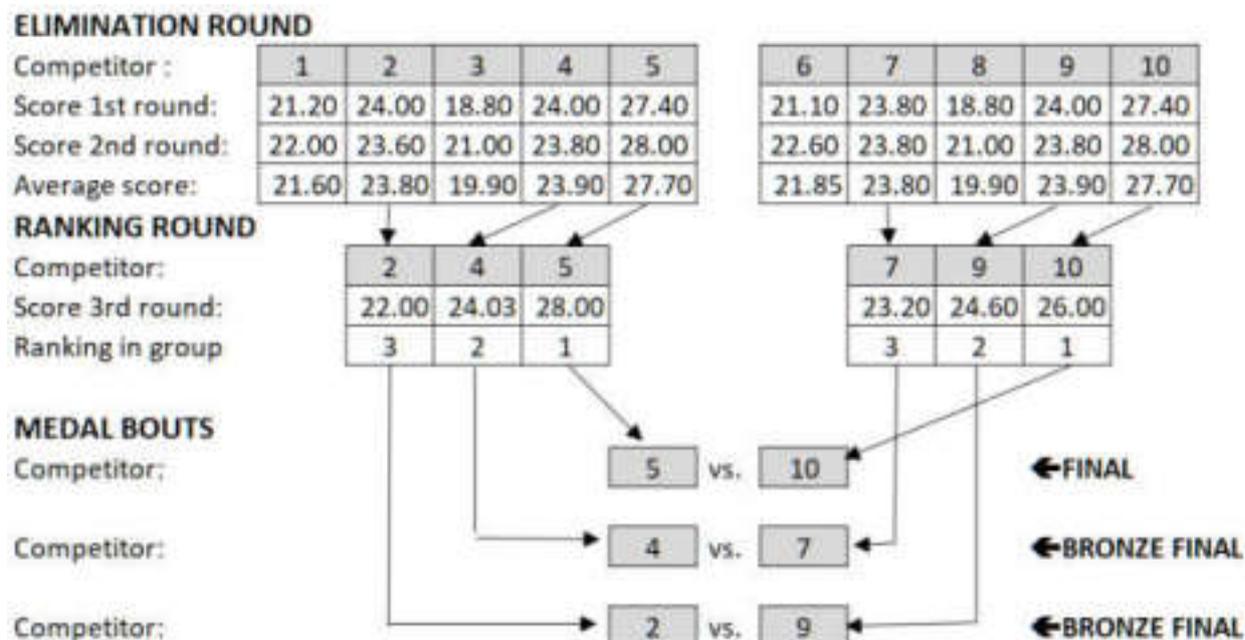


Der vorliegende Anhang 15 ersetzt den Artikel 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN der Kata-Wettkampfregelein für die Olympischen Kata-Wettkämpfe. Der vorliegende Anhang 15 basiert auf der vom IOC für die Olympischen Spiele in Tokyo 2020 festgelegten Quote von 10 Wettkämpfern pro Kategorie. Die Olympischen Kata-Wettkämpfe werden wie folgt organisiert:

1. Die 10 Wettkämpfer pro Kategorie werden in 2 Gruppen unterteilt.
2. Jeder Wettkämpfer zeigt eine erste Kata und wird von 7 Kampfrichtern bewertet.
3. Jeder Wettkämpfer zeigt eine zweite Kata und wird von 7 Kampfrichtern bewertet.
4. Für jeden Wettkämpfer wird der Mittelwert der Wertungen beider Runden berechnet.
5. Gleichstände werden durch den in Anhang 15 beschriebenen Prozess aufgelöst. Die Sich-Entscheidung hat keinen Einfluss auf die registrierte Wertung.
6. In beiden Gruppen scheiden jeweils die zwei Wettkämpfer mit der niedrigsten Wertung aus und die besten drei Wettkämpfer ziehen in die dritte Runde ein, wo die bisherigen Wertungen unbeachtet bleiben.
7. In der dritten Runde erhalten die jeweils drei Wettkämpfer in den zwei Gruppen eine neue Wertung für die dritte Kata und legen so die Rangfolge von 1 bis 3 in der Gruppe fest.
8. In der vierten Runde, den Medaillenkämpfen, treten die Erstplatzierten der beiden Gruppen gegeneinander im Kampf um Platz 1 und 2 an und die Zweitplatzierten der Gruppen treten gegen die Drittplatzierten der jeweils anderen Gruppe um die 3. Plätze an.
9. Alle anderen Regeln, die nicht ausdrücklich hier in Anhang 15 erwähnt werden, entsprechen den Kata-Wettkampfregelein, ausgenommen Artikel 3.

ERKLÄRUNG:

Die folgende Abbildung illustriert die Organisation von Olympischen Kata-Wettkämpfen:



Auflösung von Gleichständen:

Haben 2 oder mehr Wettkämpfer die gleiche Punktezahl, kommen folgende Kriterien in Betracht, um zu ermitteln, wer besser platziert ist-

Schritt 1:

Wer mit der zweiten Kata in der Ausscheidungsrunde die höhere Wertung erzielt hat, gewinnt. Ist die Wertung für die zweite Kata ebenfalls gleich, werden die folgenden Schritte auf die zweite Kata der Ausscheidungsrunde angewendet:

Schritt 2:

Wenn die GESAMTWERTUNG der zweiten Kata gleich ist, wird folgendes Kriterium berücksichtigt:

- die Gesamtwertung für das TECHNISCHE KRITERIUM vor der Multiplikation mit dem Faktor (70%). Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG:

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

1.	8.6	8.8	8.6	8.6	8.6	<u>8.6</u>	8.8	= 25.8 TOT (BEST POSITION)
2.	8.8	8.8	<u>8.0</u>	8.8	8.6	8.8	8.8	= 25.6 TOT

In diesem Fall hat Wettkämpfer Nr. 1 die bessere Position in der Wettkampfliste als Wettkämpfer Nr. 2.

Schritt 3:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Gesamtwertung für das ATHLETISCHE KRITERIUM vor der Multiplikation mit dem Faktor (30%). Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG:

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

1.	8.6	8.8	8.4	8.4	8.6	<u>8.6</u>	8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2.	<u>8.8</u>	8.4	<u>8.2</u>	8.8	8.2	8.8	8.0 = 25.4 TOT

In diesem Fall hat Wettkämpfer Nr. 1 die bessere Position in der Wettkampfrangliste als Wettkämpfer Nr. 2.

Schritt 4:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Wertung des TECHNISCHEN KRITERIUMS, Vergleich der niedrigsten nicht gelöschten Wertung. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- 1. = 25.82
- 2. = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2.	<u>8.8</u>	8.6	<u>8.2</u>	8.8	8.2	8.8	8.0 = 25.6 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste nicht gelöschte Wertung

Schritt 5:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Wertung des TECHNISCHEN KRITERIUMS, Vergleich der höchsten nicht gelöschten Wertung. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT
2. ~~8.6~~ 8.8 8.4 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT (BEST POSITION)

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 2 vor Wettkämpfer Nr. 1.

BILDZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

Schritt 6:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium

- die Wertung des ATHLETISCHEN KRITERIUMS, Vergleich der niedrigsten nicht aus geschlossenen Wertung. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWE RTUNG

1. = 25.82

2. = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG :

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2. ~~8.6~~ 8.6 8.2 8.8 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

Schritt 7:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- **die Wertung des ATHLETISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der höchsten nicht ausgeschlossenen Wertung. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand

GESAMTWERTUNG

- 1. = 25.82
- 2. = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2 = 25.6 TOT
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.2	8.8	8.6 = 25.6 TOT (BEST POSITION)

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 2 vor Wettkämpfer Nr. 1.

BILDEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

Schritt 8:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- **die Wertung für das TECHNISCHE KRITERIUM**, Vergleich der höchsten Wertung der ausgeschlossenen niedrigsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand

GESAMTWERTUNG

- 1. = 25.82
- 2. = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

1.	8.8	8.8	8.8	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.2	8.8	8.6 = 25.6 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

~~8.4~~ = höchste Wertung unter den niedrigsten gelöschten Wertungen

Schritt 9:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Wertung des **TECHNISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der niedrigsten Wertung der ausgeschlossenen höchsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

1.	8.8	8.8	8.6	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2 = 25.4 TOT (BEST POSITION)
2.	8.6	8.6	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.2 = 25.4 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

~~8.4~~ = höchste Wertung der niedrigsten gelöschten Wertungen

~~8.8~~ = Wertung unter den höchsten gelöschten Wertungen

Schritt 10:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- Wertung des **TECHNISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der niedrigsten Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

- | | | | | | | | |
|----|----------------|----------------|------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 1. | 8.8 | 8.6 | 8.6 | 8.4 | 8.4 | <u>8.4</u> | 8.2 = 25.4 TOT (BEST POSITION) |
| 2. | 8.6 | 8.6 | <u>8.4</u> | 8.4 | 8.4 | 8.8 | 8.0 = 25.4 TOT |

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BIL DZEILE:

~~8.8~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

~~8.4~~ = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

~~8.8~~ = Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

~~8.2~~ = niedrigste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

Schritt 11:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Wertung des **ATHLETISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der höchsten Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

- | | | | | | | | |
|----|----------------|----------------|------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 1. | 8.8 | 8.8 | 8.8 | 8.4 | 8.4 | <u>8.4</u> | 8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION) |
| 2. | 8.8 | 8.8 | <u>8.4</u> | 8.4 | 8.4 | 8.8 | 8.0 = 25.6 TOT |

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

 = höchste Wertung

 = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

 = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

Schritt 12:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- **die Wertung des ATHLETISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der niedrigsten Wertung der gelöschten höchsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

1. = 25.82

2. = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

1.   8.6  8.4 8.4  = 25.4 TOT (BEST POSITION)

2.  8.6 8.4 8.4    = 25.4 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDZEILE:

 = höchste Wertung

 = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

 = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

 = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

Schritt 13:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- **die Wertung des ATHLETISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der niedrigsten Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

1.			8.6		8.4	<u>8.4</u>		= 25.4 TOT (BEST POSITION)
2.		8.6	<u>8.4</u>	8.4				= 25.4 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BILDEILE:

 = höchste Wertung

 = niedrigste Wertung

8.4 = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

 = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

 = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

 = niedrigste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

Schritt 14:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- **die Wertung des TECHNISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der höchsten Wertung der gelöschten höchsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

- = 25.82
- = 25.82

TECHNISCHE WERTUNG:

1.	9.0	8.8	8.8	8.4	8.4	8.4	8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2.	8.8	8.8	8.4	8.4	8.2	8.0	8.2 = 25.6 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BIL DZ EILE:

~~9.0~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

~~8.4~~ = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

~~8.4~~ = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

~~8.8~~ = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

~~8.2~~ = niedrigste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

~~9.0~~ = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

Schritt 15:

Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt folgendes Kriterium:

- die Wertung des **ATHLETISCHEN KRITERIUMS**, Vergleich der höchsten Wertung der gelöschten höchsten Wertungen. Die höchste gewinnt.

ERKLÄRUNG

Beispiel Gleichstand.

GESAMTWERTUNG

1. = 25.82

2. = 25.82

ATHLETISCHE WERTUNG:

1.	9.0	8.8	8.8	8.4	8.4	8.4	8.2 = 25.6 TOT (BEST POSITION)
2.	8.8	8.8	8.4	8.4	8.2	8.0	8.2 = 25.6 TOT

In diesem Fall platziert sich Wettkämpfer Nr. 1 vor Wettkämpfer Nr. 2.

BIL DZ EILE:

~~9.0~~ = höchste Wertung

~~8.2~~ = niedrigste Wertung

~~8.4~~ = niedrigste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.8 = höchste Wertung, die nicht gelöscht wurde

8.4 = höchste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

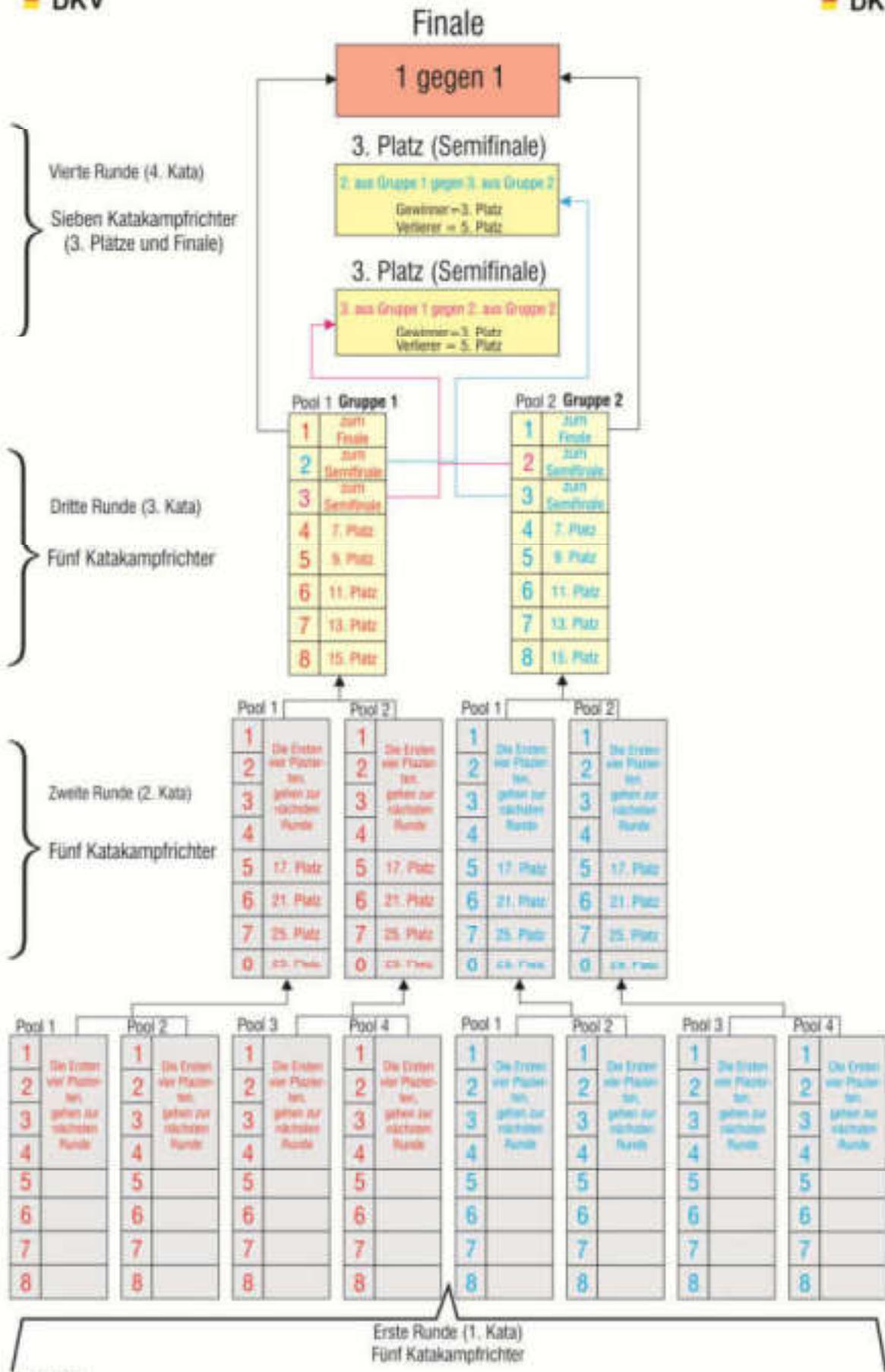
8.8 = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

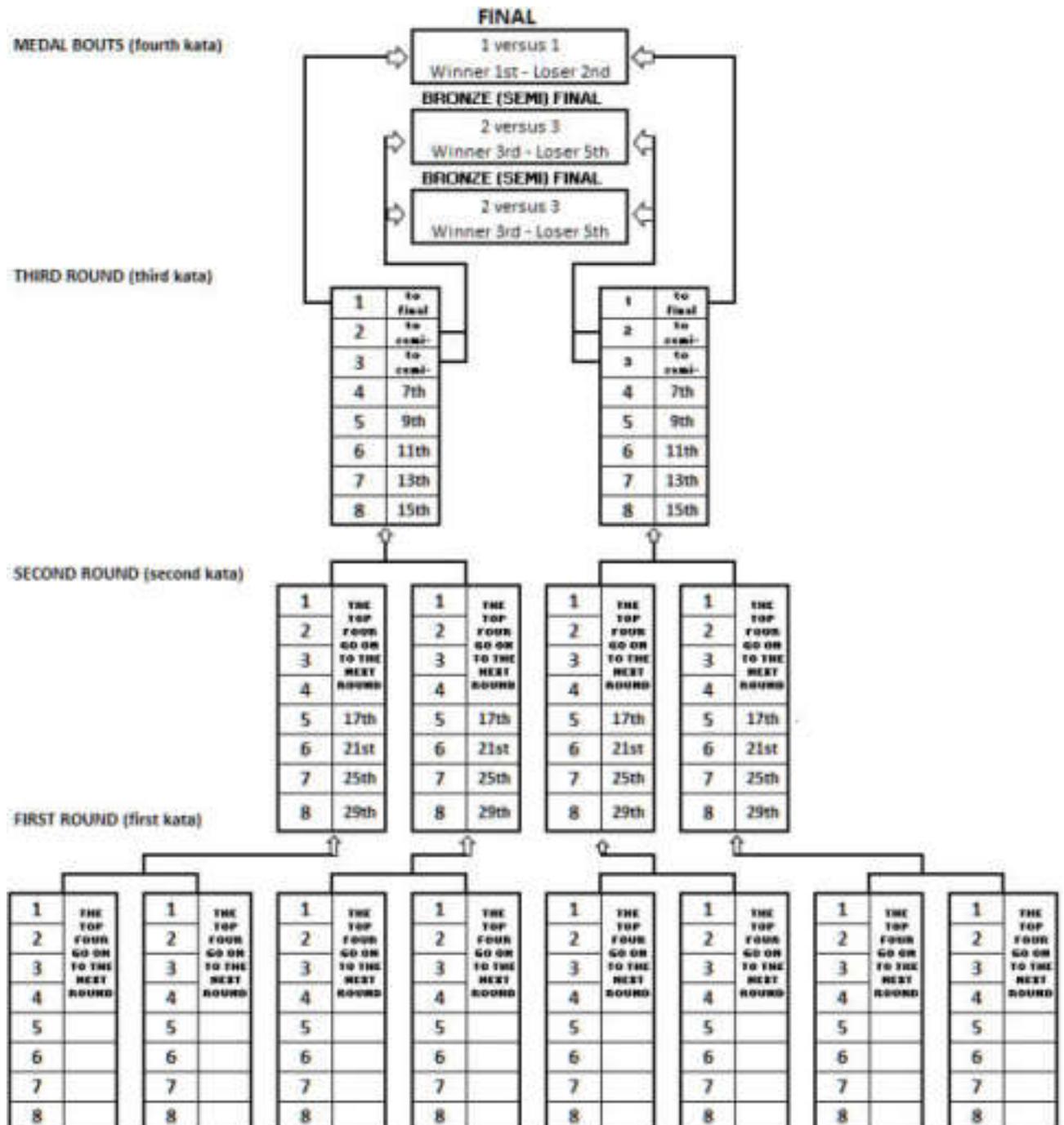
8.2 = niedrigste Wertung der gelöschten niedrigsten Wertungen

9.0 = höchste Wertung der gelöschten höchsten Wertungen

Schritt 16:

Wenn all diese Kriterien den Gleichstand nicht auflösen, wird der Sieger durch das Werfen einer Münze ermittelt.





Offizielle Kleidung

1. Im DKV gilt das Verbot persönlicher Bestickungen auf Gürtel nicht.
2. Der Körperschutz ist im DKV nicht Pflicht.
3. Die WKF-Gesichtsmaske wird im DKV nicht verwendet.
4. Der Coach trägt einen Trainingsanzug (nicht den offiziellen Trainingsanzug des Nationalverbandes).
5. Die besonderen Kleidungs Vorschriften für Coaches für die Finals gelten nicht.

Kumite: Spiegelsystem

Ungeachtet des WKF-Regelwerkes, kann bei DKV-Veranstaltungen das Spiegelsystem zum Einsatz kommen. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

1. Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter, einem Seitenkampfrichter und einem Obmann.
2. Die Wertungen, Verwarnungen, Strafen, Entscheidungskriterien, verbotenen Verhaltensweisen werden analog zum regulären Wettkampfergelwerk gehandhabt, so weit wie irgend möglich.
3. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und Ansagen, vergibt Wertungen, Verwarnungen und Strafen.
4. Der Seitenkampfrichter unterstützt den Hauptkampfrichter, nimmt an Besprechungen mit dem Obmann teil, wenn diese nötig werden und zeigt seine Meinung zur Vergabe von Wertungen, Verwarnungen und Strafen durch eine diskrete Gestik an.
5. Der Obmann kontrolliert den regelkonformen Ablauf des Kampfes. Wenn notwendig, teilt er sich dem Hauptkampfrichter mit. Bei der Entscheidungsfindung hat er aber nur eine Stimme, wenn er zur Beratung von HKR und SKR hinzugezogen wird. Des Weiteren gehört es zu seinen Aufgaben, Zeitnehmer und Listenführer zu überwachen.
6. Steht es im Einzel oder im Entscheidungskampf einer Team-Begegnung nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden (ohne Senshu), ruft der HKR den SKR für eine Besprechung zu sich. Können sie sich nicht einigen, wem der Sieg gebührt, ziehen sie den Obmann hinzu und der HKR verkündet anschließend die Mehrheitsmeinung.
7. Die Gestik entspricht der regulären Gestik des HKR. Der SKR führt sie entsprechend diskret aus.

Kata: Deutsche Meisterschaft Schüler

In den ersten drei Runden müssen verschiedene Kata gezeigt werden. Danach können die bereits gezeigten Kata wiederholt werden, jedoch nicht ausschließlich eine Kata in mehreren nachfolgenden Runden.

Reglementierungssystem für BetreuerInnen anlässlich Meisterschaften und Veranstaltungen des DKV

Bei unflätigen verbalen Attacken und ungebührlichem Verhalten an der Kampffläche im Bereich der Tatami, Sporthalle bzw. dem Austragungsort wird als erste Stufe eine verbale Ermahnung ausgesprochen.

Die zweite Verwarnung wird mit einer gelben Karte oder mit dem Zeichen Kategorie 2 (erhobener Finger) angezeigt.

Bei einer dritten Verwarnung muss der/die BetreuerIn den Innenraum der Halle umgehend verlassen und auf den Zuschauerrängen Platz nehmen, falls vorhanden. Diese Maßnahme gilt für einen Tag der Meisterschaft bzw. Veranstaltung des DKV. Der Hallenverweis wird mit dem Zeichen des Shikkaku gegeben. Die Betreuerkarte wird für den einen Tag eingezogen. Sollte der/die BetreuerIn der Aufforderung die Halle zu verlassen nicht nachkommen, wird der Kampf nicht weitergeführt und der/die andere KämpferIn oder das andere Team zum Sieger erklärt.

Procedere:

1. Ermahnung durch den Hauptkampfrichter
2. Verwarnung durch den Hauptkampfrichter mittels einer gelben Karte bzw. des Zeichens Kategorie 2
3. Rücksprache des Hauptkampfrichters mit dem Tatami-Chef, nach Übereinstimmung dann:
4. Aufforderung mit dem Zeichen (Shikkaku) den Platz und den Innenraum des Austragungsortes zu verlassen.
5. Registrierung des Vorfalls bei der Wettkampforganisation

Ungebührliches Verhalten:

- Hochspringen vom Sitz des/der BetreuersIn
- Laute verbale negative Äußerungen während der Betreuertätigkeit
- Übermäßiges Gestikulieren
- Negatives Aufputschen der KämpferInnen
- Ungebührliches Benehmen des/der BetreuerIn

Passus: Tragen von Sportbrillen

Bei Kata-Wettkämpfen von Kindern, Schülern und Athleten mit Behinderungen ist das Tragen einer Sportbrille erlaubt. Diese Brille muss entsprechend fest sitzen und darf keine Gesundheitsgefährdung darstellen.

Offizieller Protest

1. Gegenüber dem Kampfrichter 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 Kampfrichterschiedsgerichts-Kommission (KSKom) eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die KSKom 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 zum Beschwerdeverfahren des DKV erfolgen. Er muss schriftlich erfolgen und vom offiziellen Vertreter des Teams oder des/r Wettkämpfer/s unterzeichnet sein. Der Beschwerdeführer muss das vom DKV vorgesehene Protest-Entgelt hinterlegen und erhält hierüber eine Quittung. Diese reicht er in Kopie zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der KSKom ein.
6. Zusammensetzung der KSKom: Der Bundeskampfrichterreferent und die Mitglieder der Kampfrichterkommission dürfen nicht Mitglieder der KSKom sein. Die KSKom besteht aus drei Bundeskampfrichtern/Innen (Kumite- und Kata-Lizenz) und zwei Ersatzpersonen (aus verschiedenen Landesverbänden), die bei einem Länderkonflikt zum Einsatz kommen. Die Benennung der Mitglieder der KSKom erfolgt gemäß Punkt 3 der Kampfrichterordnung des DKV und durch Benennung durch den/der BKR-Referent/in
7. Berufungsverfahren: Nach der Hinterlegung des Protest-Entgeltes tritt die KSKom sofort zusammen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die KSKom 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.
8. Abgewiesene Proteste: Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die KSKom ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der KSKom unterschreiben lässt, bevor es dem DKV übergeben wird.
9. Stattgegebene Proteste: Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die KSKom mit dem Organisationskomitee (OK) und der Kampfrichterkommission in Verbindung um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Eingeschlossene Möglichkeiten sind:
 - Vorangegangene Entscheidung, die gegen die Regelverstößen, wieder aufzuheben.
 - Ergebnisse betroffener Kämpfe aus dem Pool wieder aufzuheben, die sich an den Vorfall anschließen.
 - Die betroffenen Kämpfe zu wiederholen.
 - Eine Empfehlung gegenüber der KK auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

Es liegt in der Verantwortung der KSKom, 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 KSKom benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der KSKom unterschreiben lässt, bevor es dem DKV übergeben wird, der dem Beschwerdeführers ein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

10. Vorfallsbericht: Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die KSKom erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der KSKom unterzeichnet und dem DKV übermittelt.
11. Rechte und Bedingungen: Die Entscheidung der KSKom, die mehrheitlich erfolgen muss, ist nicht anfechtbar. Die KSKom kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen der KK und des OK anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

ERKLÄRUNG:

- I. Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfgerichtes und die präzisen Details dessen, was beanstandet wird, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer.
- II. Der Protest wird von der KSKom besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die KSKom kann außerdem Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.
- III. Wird dem Protest durch die KSKom stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Das Protest-Entgelt wird vom Schatzmeister zurückerstattet.
- IV. Erachtet die KSKom den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Entgelt geht an den DKV über.
- 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.

Deutscher Karate Verband e.V. 		Veranstaltung		Ort		Datum	
Listenföhrer		Hauptkampfrichter		Kategorie		Disziplin	
		Damen <input type="checkbox"/> Herren <input type="checkbox"/>		Pool		Aka <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> KF <input type="checkbox"/>	

Kata Einzel/Kata Team

Name	Vorname	Dojo/Verein	Stnr. numm.	Kata Lister Nr.	Kampfrichter							Punkte gesamt	Satz der Punkte	Platzierung	
					1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.				
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															

Anmerkung:
Die zu hinterlegten
Namen geben sich in
einer Spalte.