



World Karate Federation

DEUTSCHER KARATE VERBAND E.V.

KATA- UND KUMITE-WETTKAMPFREGELN

ÜBERARBEITETE FASSUNG

DEUTSCHE ERGÄNZTE ÜBERSETZUNG

GÜLTIG AB 01.01.2017

INHALT

ZUSAMMENFASSUNG DER WICHTIGSTEN REGELÄNDERUNGEN	4
KUMITE-REGELN	5
ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE	5
ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG	6
ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN	9
ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT	10
ARTIKEL 5: KAMPFZEIT	11
ARTIKEL 6: WERTUNGEN	12
ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN	15
ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN	17
ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN	21
ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF	23
ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST	25
ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN	28
ARTIKEL 13: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN	32
KATA-REGELN	35
ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	35
ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG	35
ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN	35
ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT	37
ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN	37

ARTIKEL 6:	DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE	41
ANHANG 1:	FACHBEGRIFFE	43
ANHANG 2:	GESTIK UND FLAGGENSIGNALE	46
	<i>KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS</i>	46
	<i>FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER</i>	52
ANHANG 3:	VERHALTENSRICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER	56
ANHANG 4:	ZEICHEN FÜR LISTENFÜHRER	61
ANHANG 5:	DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE	62
ANHANG 6:	DIAGRAMM KATA-WETTKAMPFFLÄCHE	63
ANHANG 7:	DER KARATE-GI	64
ANHANG 8:	GEGEBENHEITEN & KATEGORIEN BEI WELTMEISTERSCHAFTEN	65
ANHANG 9:	FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN	66
ANHANG 10:	WETTKAMPF FÜR KARATEKA UNTER 14 JAHREN	67
ANHANG 11:	AUSNAHMEREGLUNGEN DKV	68

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

ZUSAMMENFASSUNG DER WICHTIGSTEN REGELÄNDERUNGEN

Gültig ab dem 01.01.2017

Es gibt zwei größere Veränderungen an den Kumite-Regeln, die am 01.01.2017 in Kraft treten. Beide zielen darauf ab, die Passivität zu verringern:

1. Einführung des "Vorteils der ersten alleinigen Wertung" (SENSHU). Bei Punktegleichstand nach Ablauf der Kampfzeit gewinnt der Kämpfer, welcher die erste alleinige Wertung erzielt hat. Um SENSHU zu erhalten, muss ein Wettkämpfer die erste Wertung im Kampf erzielen, ohne dass der Gegner ebenfalls vor YAME punktet. Sollte der Gegner ebenfalls eine Wertung erzielen, haben beide Wettkämpfer im späteren Verlauf des Kampfes die Möglichkeit, noch SENSHU zu erhalten, wenn es ihnen dann gelingt, ohne Gegenpunkt zu punkten. Mit anderen Worten: Als erstes eine Wertung zu erzielen, ist jetzt ein Vorteil, da man sich so für den Fall eines Punktegleichstandes bei Kampfende den Sieg sichert.
(Erklärung Anhang 3 Seite 59 – 60)
2. ATOSHI BARAKU wurde von 10 auf 15 Sekunden geändert. Die geltenden Regeln zu Verwarnungen und Strafen während ATOSHI BARAKU bleiben unverändert.

Die meisten anderen Änderungen sind administrativer oder sprachlicher Natur oder spiegeln die gängige Praxis wider, wo sie noch nicht ausreichend Eingang in die Regeln gefunden hatte. Einige sind für Kampfrichter und Wettkämpfer besonders wichtig, so zum Beispiel:

- 5 Minuten Pause bei Farbwechsel von Gürtel/Schutzausrüstung
- Die Startposition für Kumite-Wettkämpfer ist jetzt in der Mitte der ihnen zugewiesenen Matte.
- Der Hauptkampfrichter zählt die Zehn-Sekunden-Regel jetzt an seinen Fingern ab.
- Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht nur 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. **(Für den DKV siehe Anhang 11, Seite 69).**
- Kata-Wettkämpfer können nun bestraft werden, wenn sie die Darbietung des Gegners durch Umherbewegen stören.
- Für den Kata-Wettkampf werden die Matten, welche gewendet wurden, um die Startposition für die Kumite-Wettkämpfer rot zu markieren, wieder zurück gewendet, um eine einfarbige Oberfläche zu bilden.
- Die Gürtel dürfen nicht länger sein als bis zu $\frac{3}{4}$ des Oberschenkels.
- Wettkämpfer dürfen zwei Haargummis tragen (bisher nur eines).
- Weibliche Coaches dürfen die gleiche von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen wie die Kampfrichterinnen.

Diese überarbeitete Fassung beinhaltet praktisch keine größeren Veränderungen im Kata-Bereich. Für das kommende Jahr sind hier einige Tests vorgesehen, welche vielleicht zu Kata-Regelveränderungen ab dem 01.01.2018 führen werden.

Zwar sind die größten Veränderungen hier aufgelistet, aber alle sind dazu angehalten, den Anlass für eine erneute Durchsicht des gesamten Regelwerkes zu nutzen, da es auch Änderungen in den Artikeln 2, 3, 5, 7, 8, 10, 12, 13 der Kumite-Regeln sowie in den Artikeln 1, 3, 5, 6 der Kata-Regeln und in den Anhängen 1 und 3 sowie den neuen Anhang 10 gibt.

KUMITE-REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.
2. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WKF 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.
3. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern.
4. Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in einem Meter Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
5. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
6. Der 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.
7. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
8. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Tatami auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn die Tatami sich auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.
9. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

ERKLÄRUNG:

- 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. Sie sollten nicht so dick wie Judomatten sein, da diese die Karate-Bewegungen erschweren. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen können, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen 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 und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - Einem einreihigen, marineblauen Blazer.
 - Einem weißen, kurz- oder langärmeligen Hemd, je nach Witterung.
 - Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel.
 - 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 und eine von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen.

WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung. 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 sein und so lang, 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.

2. Unbeschadet von Paragraph 1 dieses Artikels, kann das Exekutivkomitee 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 Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bindebänder 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 Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
6. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) 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 dezentes Haargummi oder Zopfband ist gestattet. Weibliche Wettkämpfer dürfen eine von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen. Ein oder zwei dezente Haargummis oder Zopfbänder sind gestattet. ~~Weibliche Wettkämpfer dürfen eine von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen.~~
7. Weibliche 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.
 - 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.
 - 9.6 ~~[GÜLTIG BIS ZUM 31.12.15 — GELÖSCHT AB DEM 01.01.16] Jugendliche tragen außerdem eine von der WKF zugelassene Gesichtsmaske.~~

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 genehmigt sein.
13. Der Obmann 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

15. Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen und sich mit ihrer offiziellen Identifikation ausweisen. Ausnahme: In den Finals 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. **Weibliche Betreuer dürfen außerdem die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichterinnen tragen.**

1.

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-WETTKÄMPFEN

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. Im Einzel darf nach der Auslosung kein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.
3. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team notiert. **Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.**
4. Männermannschaften bestehen aus sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. Frauenmannschaften bestehen aus vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten.
5. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder der Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
6. Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der 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 vorab gemeldet, aber erst einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.
7. Ein Team wird disqualifiziert, wenn ein Mitglied oder der Betreuer die Mannschaftsaufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden.
8. Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf der Basis von Hansoku oder 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-System (Round-Robin bzw. Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Athlet des Pools einmal.

- II. Die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. Daher sollten stattdessen Startnummern ausgeteilt und verwendet werden.
- III. Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft auf. Die aussetzenden Kämpfer und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.
- IV. 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).
- V. **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.**
- VI. 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 zugeteilte 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.
- VII. 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.
- VIII. Kämpfen irrtümlicherweise die falschen Wettkämpfer gegeneinander, wird die Begegnung ungeachtet des Ergebnisses für null und nichtig erklärt. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Wettkämpfer sich seinen Sieg am Kontrolltisch bestätigen lassen, bevor er den Bereich verlässt.

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das Kampfgericht besteht pro Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN/Judges) und einem Obmann (KANSA/Match Supervisor).

2. Haupt- und Seitenkampfrichter einer Kumite-Begegnung dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die jeweiligen Wettkämpfer.
3. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich Zeitnehmer, Ansager, Ausrufer, Listenführer und Listenführerüberwacher benannt.

ERKLÄRUNG:

- I. *Zu Beginn eines Kampfes stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen die Seitenkampfrichter 1 und 2 und rechts von ihm die Seitenkampfrichter 3 und 4.*
- II. *Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und 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 innehaben, 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 (Mannschaft und Einzel) drei Minuten. Für das Kumite Senioren weiblich beträgt die Kampfzeit zwei Minuten. In der Kategorie „Unter 21 Jahre“ beträgt die Kampfzeit für Herren drei Minuten und für Damen 2 Minuten. Die Kampfzeit für Jugend und Junioren beträgt 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:

- Gute Form
- Sportliche Haltung
- Kraftvolle Ausführung
- Wachsamkeit (ZANSHIN)
- Gutes Timing
- Korrekte Distanz

3. **IPPON** wird gewertet für:

- Jodan-Fußtechniken.
- Jede Wertungstechnik am geworfenen oder gefallenen Gegner.

4. **WAZA-ARI** wird erteilt für:

- Chudan-Fußtechniken.

5. **YUKO** wird erteilt für:

- Chudan- oder Jodan-Tsuki.
- Jodan- oder Chudan-Uchi.

6. Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:

- Kopf
- Gesicht
- Hals
- Bauch
- Brust
- 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 gefallenem 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 verboten und werden verwarnt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Nach dem Wurf räumt der Hauptkampfrichter dem Wettkämpfer Zeit ein, um umgehend zu versuchen, eine Wertungstechnik anzubringen.*

- II. *Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworden, rutscht aus, fällt hin oder ist anderweitig zu Boden gegangen 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 „Skintouch“) 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 angebracht 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 Schlussgong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkampfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Der Schlussgong 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 Kampfrichterkommission, 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 Schlussgong 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

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, wenn er bei Kampfbende 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.

1. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet **und keiner der Wettkämpfer SENSHU erhalten hat.**
2. **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.
3. 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 gezählt werden. Die maximal mögliche Punktdifferenz bzw. Führung liegt in jedem Kampf bei acht Punkten.
 4. Haben zwei Mannschaften die gleiche Sieg- und Punktzahl, findet ein Entscheidungskampf statt. Jedes Team nominiert hierzu einen Kämpfer der Mannschaft, ungeachtet dessen, ob dieser in einem vorangegangenen Kampf der betreffenden Teambegegnung bereits gekämpft hat oder nicht. Kann im Entscheidungskampf kein Sieger nach Punkten ermittelt werden **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.
 5. Hat eine Mannschaft bereits genügend Siege oder Punkte für den Gesamtsieg erreicht, ist die Begegnung beendet und es finden keine weiteren Kämpfe statt.
 6. 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 Kampfsentscheidung 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. Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche. (Kann nicht erteilt werden bei weniger als **15** Sekunden verbleibender 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. Austrainierte 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 Juniorenwettkampf erforderlich.*

- 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).*

- IV. *Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. 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 unverhältnismäßigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt mit einbeziehen. Zum Beispiel kann ein relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein*

Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, auf Grund der kumulativen Wirkung mit einer Verletzung aus einem vorherigen Kampf. Vor Beginn eines Kampfes bzw. einer Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die 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 übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission. Wettkämpfern, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.*
- X. *Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und auch der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst 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 Wurfes darf nicht über der Gürtelhöhe 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 Guruma 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. 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 15 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 schindendes 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 zu geben, muss verwarnt oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch zehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird

CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu *KEIKOKU*. Sind aber nur noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt *HANSOKU CHUI* erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor *KEIKOKU* in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits *HANSOKU CHUI* erhalten, wird er mit *HANSOKU* disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.

- XVII. *Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.*
- XVIII. *Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich 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 getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.*
- XIX. *Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.*

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN

CHUKOKU: CHUKOKU wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt.

KEIKOKU: KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoß in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstöße, die nicht ernsthaft genug sind, um HANSOKU-CHUI zu erteilen.

HANSOKU CHUI: Dies ist eine Verwarnung vor einer Disqualifikation und wird normalerweise erteilt, wenn im jeweiligen Kampf bereits ein

KEIKOKU ausgesprochen wurde, kann aber bei ernsthaften Regelverstößen, die noch kein HANSOKU erfordern, auch direkt erteilt werden.

HANSOKU: Dies ist die Disqualifikation als Strafe für einen sehr ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

SHIKKAKU: Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, vom Wettkampf oder vom Kampf. Um das Ausmaß von SHIKKAKU zu bestimmen, muss die Kampfrichterkommission hinzugezogen werden. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Kommandos des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, sowie wenn andere Verhaltensweise die Regeln oder den Geist des 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 Wettkampffregeln 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 oder dem gesamten Turnier (SHIKKAKU), möglicherweise gefolgt von einer längeren Sperre.*
- III. *Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.*
- IV. *Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer höheren Verwarnung oder zu einer Strafe führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung 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 Regelverstoß 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 Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
- VIII. *HANSOKU* wird für Kumulativstrafen erteilt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul praktisch auf Null reduziert wurden.
- IX. Jeder Wettkämpfer, der *HANSOKU* für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für 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. Der Wettkämpfer selbst muss kein Vergehen begangen haben – es genügt, wenn der Betreuer oder nicht-kämpfende Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass es dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet. Denken die Kampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist *SHIKKAKU* und nicht *HANSOKU* die richtige Strafe.
- XI. *SHIKKAKU* muss öffentlich bekanntgegeben 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. Wird er verletzt, kann er eine zweite Runde durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird dann aber aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turnieres zurückgezogen.
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 bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt. signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer die Zehn-Sekunden-Uhr zu starten, indem er pfeift und den Arm hebt und dann den Arzt ruft, siehe Paragraph 5. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Hauptkampfrichter den Arm wieder hebt.** 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 Kampfgerichte klar daraus ersichtlich sein.*
- 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. Ein zweiter Sieg auf der gleichen*

Grundlage führt zur Streichung des Athleten aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turniers, selbst wenn der Wettkämpfer körperlich in der Lage ist, weiterzukämpfen.

- III. *Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt“.*
- IV. *Solange der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.*
- V. *Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.*
- VI. ~~*Wird die „Zehn-Sekunden-Regel“ angewandt, stoppt ein eigens zu diesem Zweck benannter Zeitnehmer die Uhr. Ein Warnsignal ertönt nach sieben Sekunden, gefolgt vom Schlussignal nach zehn Sekunden. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf das entsprechende Zeichen des Hauptkampfrichters hin. Der Zeitnehmer stoppt die Uhr, wenn der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.*~~
- VII. *Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.*
- VIII. *Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden 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 Präsident der Nationalverbandes oder sein 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 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 gemäß der Bestimmungen zum Beschwerdeverfahren des WKF EK erfolgen. Er muss schriftlich

erfolgen und vom offiziellen Vertreter des Teams oder des/r Wettkämpfer/s unterzeichnet sein.

6. Der Beschwerdeführer muss das vom WKF EK vorgesehene Protest-Entgelt entrichten und dieses zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegen.

7. Zusammensetzung des Berufungsgerichtes

Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KK) 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 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 Protest-Entgelt 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 Generalsekretär 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 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 es an den Generalsekretär weiterreicht und dem Beschwerdeführer sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

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 Generalsekretär übermittelt.

12. Rechte und Bedingungen

Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Exekutivkomitees 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.

13. Spezielle Vorschrift für die Verwendung des Videobeweises

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

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

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

ERKLÄRUNG:

- I. *Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfgerichtes und die präzisen Details dessen, was beanstandet wird, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer.*
- II. *Der Protest wird von der Berufungsjury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die Jury kann außerdem Videos 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. Das Protest-Entgelt wird vom Schatzmeister zurückerstattet.*
- IV. *Erachtet die Berufungsjury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Entgelt geht an die WKF 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

Die Kampfrichterkommission 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) 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 Wettkampfbregeln feststellt.
4. Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Kampfrichterkommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.
5. Benennung von Mitgliedern des Gremiums für den Video-Beweis.

HAUPTKAMPFRICHTER

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 eine Wertung erzielt oder 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 Shikakku 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 Foul abzugeben.

OBMANN (KANS/MATCH 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 Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der Obmann (Match Supervisor) nicht mit.

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

- VI. Bei HANTEI haben die vier Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.
- VII. Der 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.
- VIII. Falls der Hauptkampfrichter den Schlussgong überhört, pfeift der Listenführerüberwacher.
- IX. Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf nur gegenüber dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission oder der KSKom. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.

X. 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 in der Mitte der ihnen 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 (MOTO NO ICHI).
4. Kehrt der Hauptkampfrichter auf seine Position zurück, zeigen die Seitenkampfrichter mittels Flaggsignal 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 einen Technik oder eines Wurfes zu machen.
 - h. Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen.
 - i. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
 - j. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder Jogai für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
 - k. Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters eine Wertung erzielt oder ein 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 Kampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.
2. Die Kampffläche muss so groß sein, dass eine ununterbrochene Darbietung der Kata möglich ist.
3. Für den Kata-Wettkampf werden die Matten, welche gewendet wurden, um die Startposition für die Kumite-Wettkämpfer rot zu markieren, wieder zurück gewendet, um eine einfarbige Oberfläche zu bilden.

ERKLÄRUNG:

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

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

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

ERKLÄRUNG:

- I. Die Jacke des Karate-Gi darf während der Vorführung der Kata nicht abgelegt werden.
- II. Wettkämpfer, die vorschriftswidrig gekleidet sind, erhalten eine Minute Zeit, dies zu ändern.

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

1. Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt. Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen dreiköpfigen Teams. Jedes Team ist entweder männlich oder weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt.

2. Die Wettkämpfe werden im K.O.-System mit Trostrunde ausgetragen.
3. Geringfügige Variationen des Karate-Stils (ryu-ha) des jeweiligen Wettkämpfers sind gestattet.
4. Die gewählte Kata ist vor jeder Runde am Wettkampftisch zu nennen.
5. In jeder Runde muss eine neue Kata gezeigt werden. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden.
6. Zieht ein Wettkämpfer seinen Start zurück, nachdem sein Gegner die Darbietung begonnen hat, kann dieser die gezeigte Kata in einer folgenden Runde erneut zeigen, da diese Situation wie Kiken gewertet wird.
7. 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.
8. 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 sechs Minuten Zeit zur Verfügung. Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Darbietung. Ein Team, das sich vor oder nach der Darbietung nicht verbeugt oder die sechs Minuten überschreitet, wird disqualifiziert. Der Gebrauch von traditionellen Waffen, zusätzlicher Ausrüstung oder Bekleidung ist nicht gestattet.

ERKLÄRUNG:

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

<i>Wettkämpfer/Teams</i>	<i>Benötigte Kata</i>
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das fünfköpfige Kampfgericht wird für jeden Kampf vom Tatami Manager (Mattenchef) benannt.
2. Die Kampfrichter dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die Wettkämpfer.
3. Zusätzlich werden Zeitnehmer, Listenführer, Ausrufer/Ansager benannt.

ERKLÄRUNG:

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

ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN

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

Offizielle Kata-Liste

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa

Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

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

Beurteilungskriterien

Bei der Beurteilung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams messen die Kampfrichter jedem der drei (3) Hauptkriterien (Konformität, technische Ausführung, athletische Ausführung) gleich viel Bedeutung bei.

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

Allen drei Hauptkriterien ist bei der Beurteilung der Darbietung gleich viel Bedeutung beizumessen.

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

Kata-Darbietung	Bunkai-Darbietung (anwendbar auf die Team-Medaillenkämpfe)
1. Konformität mit der Form selbst und den Standards des jeweiligen Stils (ryu-ha)	1. Konformität (mit der Kata) Anwendung der tatsächlich in der Kata ausgeführten Bewegungen
2. Technische Ausführung a. Stände b. Techniken c. Bewegungsübergänge d. Timing/Synchronisation e. Korrekte Atmung f. Fokus (Kime) g. Technischer Schwierigkeitsgrad	2. Technische Ausführung a. Stände b. Techniken c. Bewegungsübergänge d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (Kime) g. Technischer Schwierigkeitsgrad der gezeigten Techniken
3. Athletische Ausführung a. Kraft b. Schnelligkeit c. Balance d. Rhythmus	3. Athletische Ausführung a. Kraft b. Schnelligkeit c. Balance d. Timing

Disqualifikation

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

1. Darbietung der falschen Kata oder Ansage der falschen Kata.
2. Fehlende Verbeugung vor oder nach der Kata-Darbietung.
3. Eine deutlich Pause oder Unterbrechung in der Kata-Darbietung.
4. Beeinträchtigung der Kampfrichtertätigkeit (z.B. wenn der Kampfrichter aus Sicherheitsgründen ausweichen muss oder Körperkontakt mit einem Kampfrichter).
5. Herunterfallen des Gürtels während der Darbietung.
6. Überschreitung der Gesamtzeit von 6 Minuten für Kata und Bunkai.
7. **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 vorbeischielen.
- 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, führt automatisch zu einem vollen Punktabzug im Bereich der Technischen Ausführung der Kata (und somit zu einem Verlust von einem Drittel der Gesamtpunktzahl für die Darbietung).
- e) Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
- f) Zeitverschwendung, einschließlich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung.
- g) Ablenkung der Kampfrichter durch Umherbewegen während der Darbietung des Gegners
- h) 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. *Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.*
- III. *Die Teammitglieder müssen sowohl Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung zeigen als auch Synchronisation.*
- IV. *Die Verantwortung dafür, dass die am Wettkampftisch genannte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist, liegt allein beim Betreuer oder beim Wettkämpfer.*

V. Zwar sind Beinscherentechniken zum Hals (Kani Basami) bei der Bunkai verboten, eine Beinscherentechnik zum Körper ist aber gestattet.

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

4. Wenn sie aufgerufen werden, stellen sich zu Beginn jeder Begegnung die zwei Wettkämpfer oder Teams mit Blick zum Hauptkampfrichter am Rand der Kampffläche auf, einer mit rotem Gürtel (AKA) und der andere mit blauem Gürtel (AO). Nach einer Verbeugung vor dem Kampfgericht und dann der Gegner zueinander, tritt AO aus der Kampffläche zurück. AKA geht zur Startposition, verbeugt sich und nennt deutlich die Kata, die er zeigen wird, bevor er beginnt. Nach der Darbietung verbeugt sich AKA wieder und verlässt die Kampffläche für den ebenfalls so durchzuführenden Vortrag von AO. Nachdem AO mit seiner Kata fertig ist, treten beide Wettkämpfer wieder an den Rand der Kampffläche und erwarten das Urteil des Kampfgerichtes.
5. Ist der Hauptkampfrichter der Meinung, dass ein Wettkämpfer disqualifiziert werden soll, ruft er die anderen Kampfrichter für die Urteilsfindung zu sich.
6. ~~Zieht ein Wettkämpfer seinen Start zurück, nachdem sein Gegner die Darbietung begonnen hat, kann dieser die gezeigte Kata in einer folgenden Runde erneut zeigen, da diese Situation als Kiken gewertet wird. (Dies ist eine Ausnahme von Art. 3.6.)~~
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.
7. Für die Bekanntgabe einer Disqualifikation durch KIKEN zeigt der Chefkampfrichter mit der Flagge zur Startposition des entsprechenden Wettkämpfers und signalisiert dann Kachi (Sieg) für den Gegner.
8. Nach Abschluss beider Kata stehen die Wettkämpfer nebeneinander am Rand der Fläche. Der Hauptkampfrichter ruft zur Abstimmung auf (HANTEI) und pfeift zweimal, woraufhin die Kampfrichter ihre Stimmen abgeben. Werden in ein und demselben Kampf sowohl AKA als auch AO 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.
9. Die Entscheidung fällt entweder für AKA oder für AO. Ein Unentschieden ist nicht gestattet. Der Wettkämpfer, der mehr Stimmen erhält, wird zum Sieger erklärt.
10. Zieht ein Wettkämpfer seinen Start zurück, nachdem sein Gegner die Darbietung begonnen hat, kann dieser die gezeigte Kata in einer folgenden Runde erneut zeigen, da diese Situation als Kiken gewertet wird. (Dies ist eine Ausnahme von Art. 3.6.)

11. Die Wettkämpfer verbeugen sich zueinander, dann zum Kampfgericht und verlassen die Matte.

ERKLÄRUNG:

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

ANHANG 1: DIE FACHBEGRIFFE

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 – fangt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.
SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.
HANTEI	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach

		<p>einem kurzen Pfiff, geben die SKR ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der HKR gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der HKR kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet das Ergebnis der Mehrheitsentscheidung, indem er den Sieger in gewohnter Weise bekanntgibt.</p>
HIKIWAKE	Unentschieden	<p>Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.</p>
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	<p>Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.</p>
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt drei Punkte	<p>Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.</p>
AKA (AO) WAZA-ARI	Rot (Blau) bekommt zwei Punkte	<p>Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.</p>
AKA (AO) YUKO	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	<p>Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.</p>
CHUKOKU	Verwarnung	<p>Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.</p>
KEIKOKU	Verwarnung	<p>Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.</p>
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	<p>Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem</p>

		Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU	Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger aufwärts im 45°-Winkel auf den jeweiligen Wettkämpfer und verkündet den Sieg für den Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, dreht sich der HKR zum Kansa und verkündet „Aka (Ao) Senshu“, während er mit dem erhobenen Zeigefinger auf die Seite des Wettkämpfers weist, welcher die Wertung erhalten hat.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALLE

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 voreinander zu verbeugen.


SHOBU HAJIME

„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 „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.



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.

**IPPON (3 PUNKTE)**

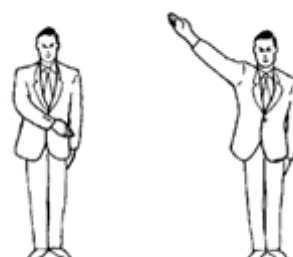
Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.

**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 anzuzeigen, dass die vorangegangene Wertung zurückgenommen wird.

**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)

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.



VORTÄUSCHEN ODER ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

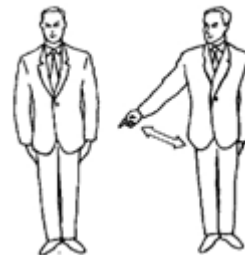
Der HKR hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



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.



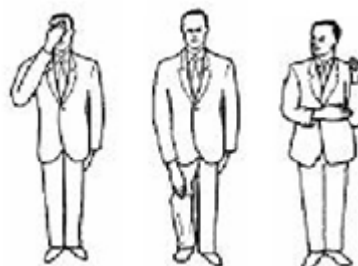
GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE

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.

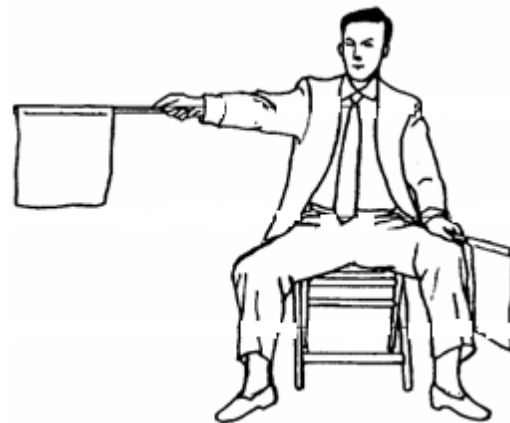


SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“

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



FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER**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.



VERGEHEN KATEGORIE 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.



JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU**

PASSIVITÄT

Die Flaggen werden vor der Brust
umeinander gekreist.



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 darauffolgend 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 schnellstmöglich bestraft werden.

Gibt ein Wettkämpfer vor, ein Kontakt sei übermäßig gewesen und die Kampfrichter entscheiden stattdessen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Wertungskriterien erfüllt hat, wird die Wertung erteilt und eine ~~Verwarnung oder~~ Strafe ~~der Kategorie 2~~ für Vortäuschen ~~oder Übertreiben. (Immer mit Rücksicht darauf, dass schwere Fälle von Vortäuschen ein SHIKKAKU rechtfertigen.)~~ Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die entsprechende Technik in Wirklichkeit eine Wertung war, ist Shikkaku.

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 eintaucht, 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 verwarnt oder bestraft als auch **zusätzlich** für Übertreiben, da zwei Vergehen vorliegen.

Es sollte stets berücksichtigt werden, dass eine Technik mit übermäßigem Kontakt unter keinen Umständen gewertet werden kann.

ZANSHIN

Zanshin wird beschrieben als Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Manche Wettkämpfer drehen den Körper teilweise vom Gegner ab, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, beobachten ihn aber weiter und sind bereit, weiter zu handeln. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen diesem fortgesetzten Zustand von Bereitschaft und solchen Fällen zu unterscheiden, in denen der Wettkämpfer sich abdreh, die Deckung fallen lässt und auch die Konzentration abbricht und so im Endeffekt das Kämpfen einstellt.

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 Fouls. Der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, da kein Überdenken erlaubt ist.

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

Mubobi und Übertreiben bei ein und demselben Wettkämpfer gab.

Kommt der Videobeweis zum Einsatz, ändert das Videobeweis-Gremium nur dann die Entscheidung des Kampfgerichtes, wenn beide Mitglieder des Gremiums darin übereinstimmen. Nach der Nachprüfung teilen sie ihr Urteil umgehend dem Hauptkampfrichter mit, der ggf. notwendige Änderung 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 **kreist der Seitenkampfrichter zuerst die entsprechende Flagge und** streckt der Seitenkampfrichter **dann** die gekreuzten Flaggen für AKA nach links (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach rechts (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der roten Flagge vorne und für AO nach rechts (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach links (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der blauen Flagge vorne. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer das Foul begangen hat.

ERKLÄRUNGEN ZU SENSHU

SENSHU kann mit Yuko, Waza-Ari oder Ippon erzielt werden, die Höhe der Wertung spielt also keine Rolle.

SENSHU kann zu jedem Zeitpunkt des Kampfes erzielt werden, auch in den letzten Sekunden.

SENSHU gibt es sowohl im Kumite-Einzel als auch im Kumite-Team.

Durch SENSHU kann man nur gewinnen, wenn der Kampf punktgleich endet (1:1; 2:2; 3:3; 4:4 etc.).

Wenn der Kampf 0:0 endet, ruft der Hauptkampfrichter im Einzel zum Hantei auf und in einem Teamkampf verkündet er Hikiwake.

Der Hauptkampfrichter muss dem Match Supervisor (Kansa) SENSHU ansagen.

Wenn der Hauptkampfrichter dem Match Supervisor nicht SENSHU ansagt, pfeift dieser und fordert ihn auf, es zu tun.

Im Team-Wettkampf siegt das Team, welches mehr Siege hat, einschließlich der Siege durch SENSHU.

Wird der Kampf durch den Hauptkampfrichter unterbrochen und...

... AKA erhält Ippon & AO erhält Yuko
= Kein SENSU.

... beide bekommen Punkte durch Video Review
= Kein SENSU.

... AKA bekommt eine Wertung durch Flaggen & AO eine Wertung durch Video Review
= Kein SENSU.

... AKA bekommt eine Wertung (durch Flaggen oder Video Review) & AO keine Wertung
= SENSU!

Das Folgende ist am Ende des Kampfes wichtig:

- Punktegleichstand und kein SENSU im Einzel = HANTEI
- Punktegleichstand und kein SENSU im Team = HIKIWAKE
- Punktegleichstand und SENSU im Einzel = Wir haben einen Sieger.
- Punktegleichstand und SENSU in einem Teamkampf = Wir haben einen Sieger.
- Entscheidungskampf einer Teambegegnung = Es gilt das gleiche wie im Einzel!

Wenn ein Wettkämpfer SENSU erzielt, geht der Hauptkampfrichter so vor:

1. Er gibt die entsprechende Wertung.
2. Er dreht sich zum Kansa und ruft „AKA (AO) SENSU“ und zeigt dabei mit dem Finger auf die Seite des Wettkämpfers, der die Wertung erhalten hat.

ANHANG 4: ZEICHEN DES LISTENFÜHRERS

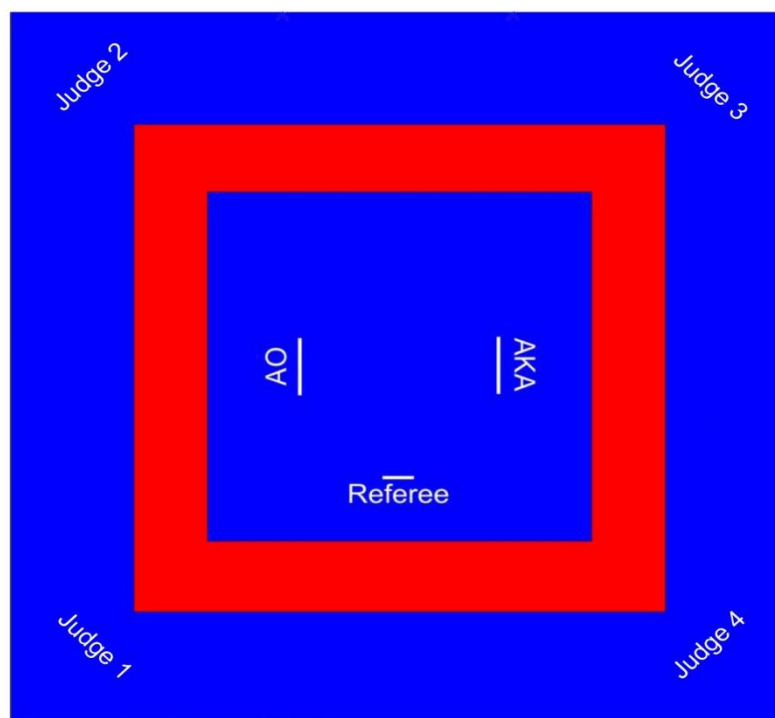
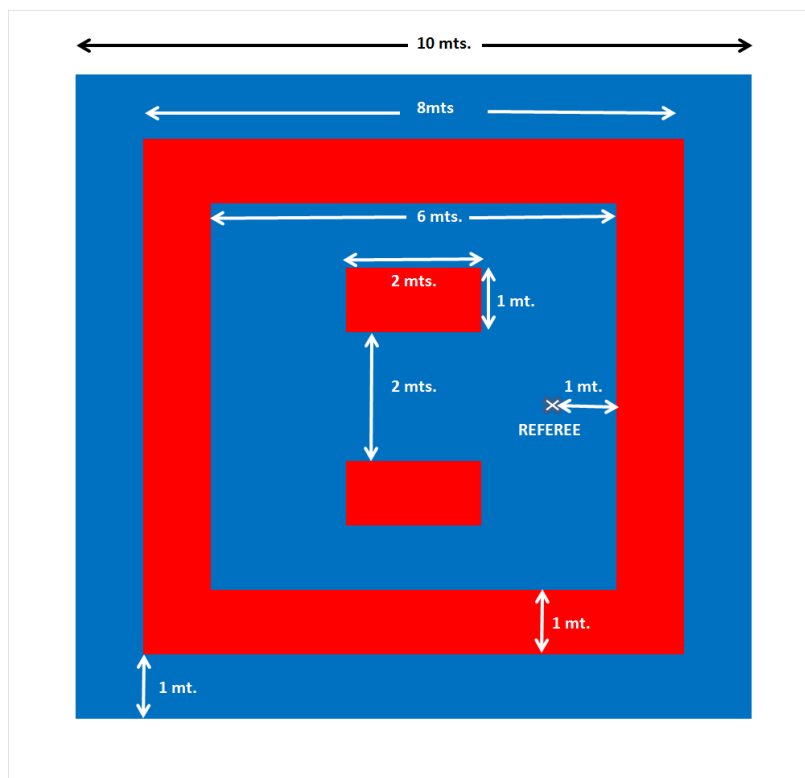
●—○	IPPON	3 Punkte
○—○	WAZA-ARI	2 Punkte
○	YUKO	1 Punkt
✓	SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung
□	KACHI	Gewinner
X	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
C1C	Foul Kategorie 1 – CHUKOKU	Verwarnung
C1K	Foul Kategorie 1 – KEIKOKU	Verwarnung
C1HC	Foul Kategorie 1 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer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

SENSHU mit YUKO = ✓○

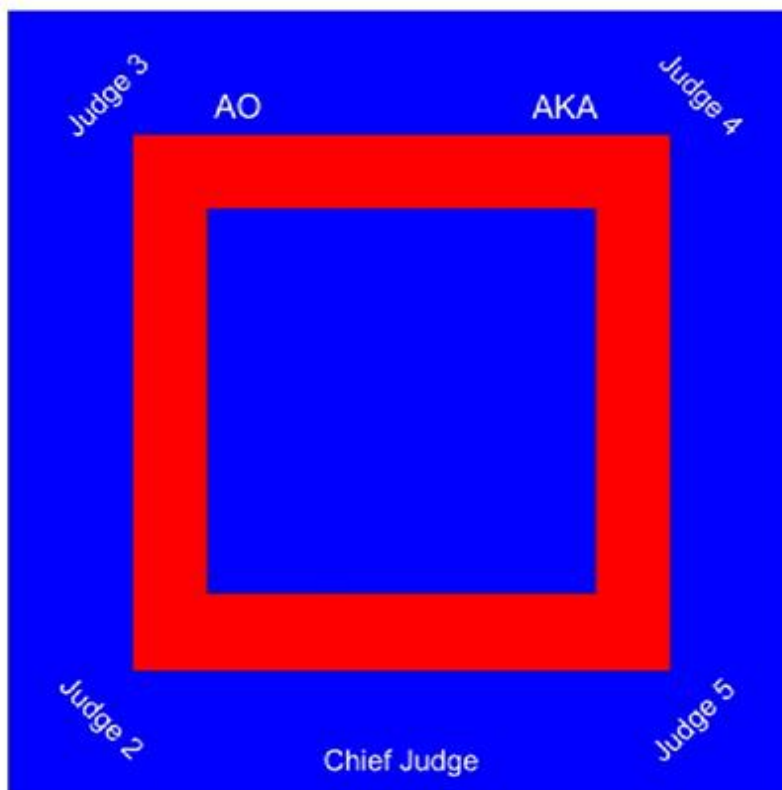
SENSHU mit WAZA-ARI = ✓○—○

SENSHU mit IPPON = ✓●—○

ANHANG 5: DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE



ANHANG 6: DIAGRAMM DER KATA-WETTKAMPFFLÄCHE



ANHANG 7: DER KARATE-GI



ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm



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



BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm



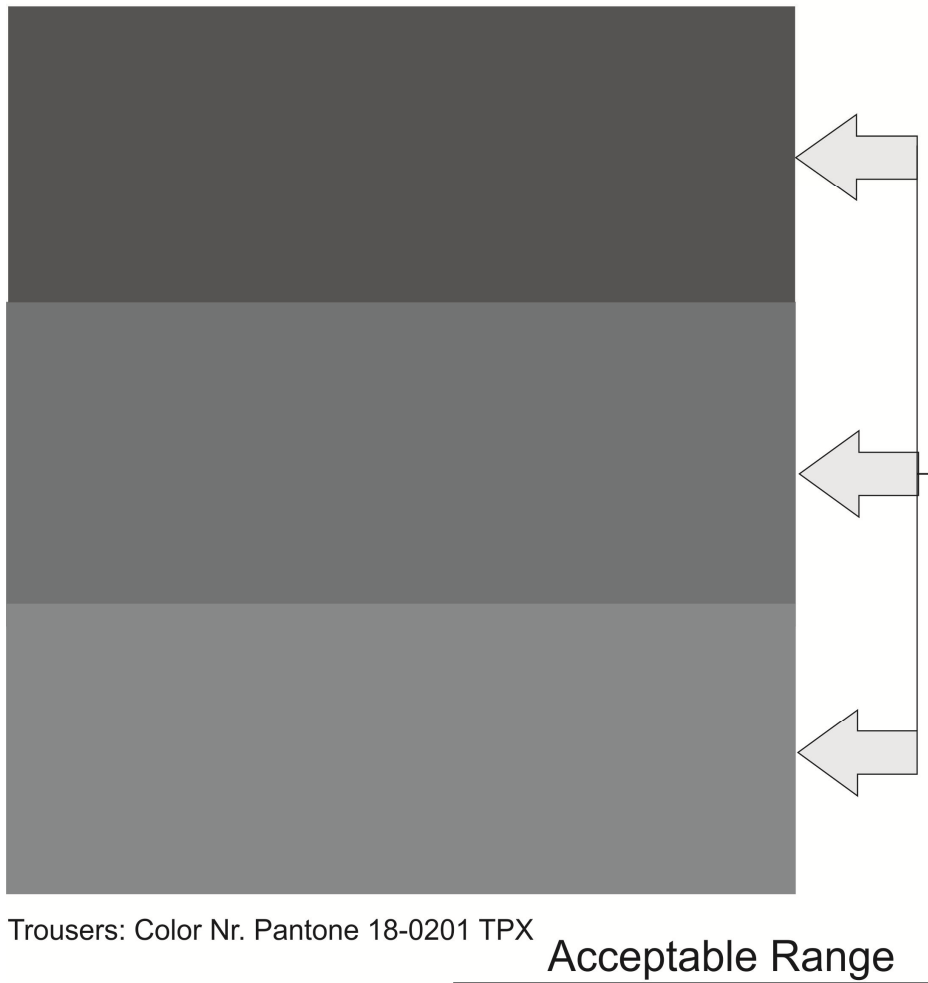
SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

ANHANG 8: WELTMEISTERSCHAFTEN(AB JANUAR 2015)

JUGEND, JUNIOREN & U21 WELTMEISTERSCHAFT				SENIOREN WELTMEISTERSCHAFT	
Allgemeines	Kategorien			Allgemeines	Kategorien
<ul style="list-style-type: none"> - Die Meisterschaft dauert 4 Tage. - Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden - Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.) - Je nach den Gegebenheiten vor Ort werden die Kämpfe auf fünf (5) oder sechs (6) Kampfflächen ausgetragen. - Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten für Jugend und Junioren sowie für Damen U21 und 3 Minuten für Herren U21. - Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt. 	Unter 21	Jugend	Junioren	- Die Meisterschaft dauert 5 Tage.	Kata Einzel (Alter 16+)
	Kata Einzel (Alter 18, 19, 20)	Kata Einzel (Alter 14/15)	Kata Einzel (Alter 16/17)	- Die Mannschaftswettbewerbe Kumite finden nach den Ausscheidungsrounds der Einzelwettbewerbe statt.	Männlich
	Männlich	Männlich	Männlich	- Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden.	Weiblich
	Weiblich	Weiblich	Weiblich	- Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.)	Kumite Einzel männlich (Alter 18+)
	Kumite Einzel männlich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel männlich (Alter 14/15)	Kumite Einzel männlich (Alter 16/17)	- Die Meisterschaften werden auf vier (4) Kampfflächen in Reihe (3 Tage) ausgetragen und auf einer (1) erhöhten Kampffläche für die Medaillenkämpfe und Finals (2 Tage).	-60 kg
	-60 kg	-52 kg	-55 kg	- Für das Catering der Kampfrichter und Offiziellen müssen spezielle Bereiche und Zeitpläne erstellt werden.	-67 kg
	-67 kg	-57 kg	-61 kg	- Die Kampfzeit im Kumite beträgt 3 Minuten bei den Herren und 2 Minuten bei den Damen.	-75 kg
	-75 kg	-63 kg	-68 kg	- Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.	-84 kg
	-84 kg	-70 kg	-76 kg	- 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).	+84 kg
	+84 kg	+70 kg	+76 kg		Kumite Einzel weiblich (Alter 18+)
	Kumite Einzel weiblich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel weiblich (Alter 14/15)	Kumite Einzel weiblich (Alter 16/17)		-50 kg
	-50 kg	-47 kg	-48 kg		-55 kg
-55 kg	-54 kg	-53 kg		-61 kg	
-61 kg	+54 kg	-59 kg		-68 kg	
-68 kg		+59 kg		+68 kg	
+68 kg				Kata-Mannschaft (Alter 16+)	
/	/	Kata-Mannschaft (Alter 14-17)		Männlich	
		Männlich		Weiblich	
		Weiblich		Kumite Mannschaft (Alter 18+)	
				Männlich	
				Weiblich	
Gesamt	12	10	13		16

ANHANG 9: FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN

Referees and Judges Trousers Colour Guide



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

ANHANG 10: WETTKAMPF FÜR KARATEKA UNTER 14 JAHREN

Verpflichtend für den WKF Youth Cup
(Empfohlen von der WKF für die Kontinental- und Nationalverbände der WKF)
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.
- Die Gruppeneinteilung sollte auf der Körpergröße statt auf dem Gewicht basieren.
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske wird 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 kontrollierte 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.
- Die Gruppeneinteilung sollte auf der Körpergröße statt auf dem Gewicht basieren.
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske wird 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.

ANHANG 11: AUSNAHMEREGLUNGEN DKV

OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Im DKV gilt das Verbot persönlicher Bestickungen auf Gi oder Gürtel nicht.
2. Der Körperschutz ist im DKV nicht Pflicht.
3. Die Gesichtsmaske für Jugendliche wird im DKV nicht getragen.
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 Wettkampfbereich 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 zur überwachen.
6. Steht es im Einzel oder im Entscheidungskampf einer Team-Begegnung nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden, 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. Folgende Katas sind ausgeschlossen:

Shotokan:	Gojushiho-Sho, Gojushiho-Dai, Unsu
Goju-Ryu:	Suparinpei, Kururunfa
Wado-Ryu:	Niseishi, Jion, Wanshu
Shito-Ryu:	Suparinpei, Gojushiho, Annan

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 BetreuerIn
- 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 Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Mattenchef sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Kampfrichter-Schiedsgerichts-Kommission (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 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 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 Beschwerdeführer sein 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:

- IV. *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.*
- V. *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.*
- VI. *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.*
- VII. *Erachtet die KSKom den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Entgelt geht an den DKV über.*
- VIII. *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.*
- IX. *Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Hauptkampfrichter entsprechend.*