



World Karate Federation

**Wettkampfbregeln
Kata und Kumite**

Version 2018

Aus dem Englischen von **Bastian Stalder**

01.01.2018

Inhalt

Zu dieser Übersetzung	2
Nutzungsbestimmung	2
Dank	2
Kumite-Regeln	3
Artikel 1: Kumite-Wettkampffläche	3
Artikel 2: Offizielle Bekleidung	4
Referees	5
Wettkämpfer	5
Coachs	8
Artikel 3: Organisation von Kumite-Wettkämpfen	9
Artikel 4: Das Referee Panel	12
Artikel 5: Kampfzeit	13
Artikel 6: Wertung	14
Artikel 7: Entscheidungskriterien	18
Artikel 8: Verbotenes Verhalten	21
Kategorie 1	21
Kategorie 2	22
Artikel 9: Verwarnungen & Strafen	27
Artikel 10: Verletzungen und Unfälle in Wettkämpfen	30
Artikel 11: Offizieller Protest	32
Artikel 12: Rechte und Pflichten der Funktionäre	36
Referee Commission	37
Tatami Manager und Tatami Manager Assistants	37
Coach Supervisors	38
Referees	38
Judges	40
Match Supervisor	40
Score Supervisor	42
Artikel 13: Beginn, Unterbrechnung und Beendigung von Kämpfen	44
Kata-Regeln	47
Artikel 1: Kata-Wettkampffläche	47
Artikel 2: Offizielle Bekleidung	47

Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen	47
Artikel 4: Das Judging Panel	49
Artikel 5: Beurteilungskriterien	50
Offizielle Kata-Liste	51
Bewertung	52
Disqualifikation	53
Fouls	54
Artikel 6: Durchführung von Kämpfen	55
Artikel 7: Offizieller Protest	57
Anhänge	58
Anhang 1: Die Terminologie	58
Anhang 2: Gestiken und Flaggensignale	62
Ankündigungen und Gestiken des Referees	62
Die Flaggensignale der Judges	67
Anhang 3: Operative Richtlinien für Referees und Judges	70
Übertriebener Kontakt	70
Übertriebener Kontakt und Übertreibung einer Verletzung	70
Mubobi	71
Zanshin	71
Greifen eines Chudan Kicks	72
Würfe und Verletzungen	72
Punkten, wenn der Gegner auf dem Boden liegt	73
Entscheidungsverfahren	73
Jogai	74
Anzeigen von Regelverstößen	74
Anhang 4: Zeichen des Scorekeepers	75
Anhang 5: Kumite-Wettkampffläche	76
Anhang 6: Kata-Wettkampffläche	77
Anhang 7: Der Karate-Gi	78
Anhang 8: Auflagen und Kategorien bei Weltmeisterschaften	79
Anhang 9: Leitfaden für die Hosenfarbe der Referees und Judges	81
Anhang 10: Karate-Wettkampf für Unter-14-Jährige	82
Kategorien für Kinder unter 14 Jahren	82
Änderungen der Wettkampfregeln für Unter-14-Jährige	82
Anhang 11: Video Review	84
Regeln zur Video Review in WKF Kumite-Wettkämpfen (Einzel und Team)	
	84
Anhang 12: Offizielles Protest-Formular	89

Anhang 13: Ablauf Gewichtskontrolle	90
Probedurchlauf Gewichtskontrolle	90
Offizielle Gewichtskontrolle	90
Anhang 14: Beispiel Round-Robin	93
Beispiel eines Wettkampfs zwischen 8 Athleten pro Kategorie	93

Zu dieser Übersetzung

Übersetzer: **Bastian Stalder**

Die in diesem Dokument verwendeten maskulinen Wortformen gelten sowohl für Männer als auch Frauen.

Bei der Übersetzung wurde auf eine getreue Wiedergabe der englischen Originalversion geachtet. Offizielle Bezeichnungen von Gremien und Kommissionen sowie Personen und Funktionsinhabern wurden als englische Begriffe beibehalten.

Für Hinweise auf Unstimmigkeiten ist der Übersetzer jederzeit dankbar. Zu richten sind diese an **bastian.stalder@karatelyss.ch**.

Alle Informationen zu den Wettkampfbregeln und laufende Aktualisierungen sind zu finden unter **karatelyss.ch/wettkampfbregeln**.

Nutzungsbestimmung

Dieses Dokument kann unbeschränkt für den persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden. Die digitale Reproduktion ist untersagt!

Dank

Ein besonderer Dank geht an **Rudi Seiler**, ehemaliger WKF Karate Referee, für die fachliche Unterstützung bei der Übersetzung und seinen unermüdlichen Einsatz, junge Schiedsrichter zu fördern und ihre Schiedsrichterkarrieren zu begleiten!

Kumite-Regeln

Artikel 1: Kumite-Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche ist ein mit WKF-Approved-Matten ausgelegtes Quadrat, mit einer Seitenlänge von acht Meter (von der äusseren Kante gemessen) und einem ein Meter breiten Sicherheitsbereich auf allen Seiten. An jeder Seite gibt es eine zwei Meter breite Sicherheitszone. Wo eine erhobene Wettkampffläche verwendet wird, verbreitert sich die Sicherheitszone um einen zusätzlichen Meter auf allen Seiten.
3. Je zwei Mattenteile im Abstand von einem Meter zur Mitte werden mit der roten Seite nach oben gedreht verlegt, um eine Begrenzung für die Wettkämpfer zu markieren. Wenn der Kampf startet oder fortgesetzt wird, stehen die Wettkämpfer mittig und gegeneinander ausgerichtet auf der Matte.
4. Der Referee steht mittig zu den beiden Matten, den Wettkämpfern zugewandt und in einem Abstand von einem Meter vom Sicherheitsbereich.
5. Die Judges platzieren sich auf Stühlen auf der Matte in jeder Ecke des Sicherheitsbereichs. Der Referee kann sich auf der gesamten Wettkampffläche inkl. Sicherheitsbereich, in welchem die Judges sitzen, bewegen. Jeder Judge ist mit einer roten und einer blauen Flagge ausgerüstet.
6. Der Match Supervisor sitzt unmittelbar ausserhalb des Sicherheitsbereichs und seitlich hinter dem Referee. Er ist mit einer roten Flagge oder einer Tafel

sowie einer Pfeife ausgerüstet.

7. Der Score Supervisor sitzt am offiziellen Tisch zwischen Scorekeeper und Timekeeper.
8. Die Coachs sitzen ausserhalb des Sicherheitsbereichs auf ihrer entsprechenden Seite am Rand der Wettkampffläche und sind zum offiziellen Tisch gerichtet. Ist die Wettkampffläche angehoben, so sitzen die Coachs ausserhalb der angehobenen Fläche.
9. Die ein Meter breite Wettkampfflächengrenze weist gegenüber der restlichen Fläche eine andere Farbe auf.

Hinweis: Siehe auch «Anhang 5: Kumite-Wettkampffläche»

Erklärung

- I. Innerhalb eines Perimeters von einem Meter ausserhalb der Sicherheitszone dürfen keine Werbebanden, Wände, Pfosten etc. zu liegen kommen.*
- II. Die Matten müssen eine rutschfeste Unterseite aufweisen, ihre Oberflächen sollen einen niedrigen Reibungsgrad haben. Sie sollen nicht so dick wie Judo--Matten sein, da dies die Bewegungen im Karate behindert. Der Referee hat darauf zu achten, dass die Mattenteile während des Wettkampfs nicht verrutschen, da dadurch Löcher entstehen können und dies Verletzungen verursachen kann. Die Matten müssen WKF-geprüft sein.*

Artikel 2: Offizielle Bekleidung

1. Wettkämpfer und ihre Coachs haben die offizielle Kleidung, wie sie im Folgenden definiert ist, zu tragen.

2. Die Referee Commission kann Offizielle und Wettkämpfer, die sich nicht an die Bekleidungsvorschriften halten, ausschliessen.

Referees

1. Referees und Judges haben an allen Turnieren und Kursen die durch die Referee Commission bestimmte, offizielle Uniform zu tragen.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
 - Einem einreihigen, marineblauen Blazer.
 - Einem weissen Hemd mit kurzen Ärmeln.
 - Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel.
 - Einer dezenten weissen Kordel für die Pfeife.
 - Einer einfarbigen hellgrauen Hose ohne Aufschlag (Anhang 9).
 - Einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Schuhen fürs Betreten der Matten.
 - Frauen können eine Haarklammer und eine religiöse, von der WKF zugelassene Kopfbedeckung tragen, ebenso dezente Ohrringe.
 - Referees und Judges dürfen einen schlichten Ehering tragen.
3. Wird an Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, kontinentalen Spielen und anderen Multisport-Anlässen eine sportartübergreifende Bekleidung für Kampfrichter auf Kosten des Organisators bereitgestellt, kann die offizielle Uniform für Referees durch diese, dem Erscheinungsbild des Anlasses entsprechende Bekleidung ersetzt werden, vorausgesetzt dies wurde vom Organisator schriftlich bei der WKF beantragt und von dieser genehmigt.

Wettkämpfer

1. Wettkämpfer tragen einen weissen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung und persönlichen Stickereien, mit Ausnahme solcher von der Executive Commission der WKF erlaubten. Das nationale Emblem oder die Nationalflagge wird auf dem linken Brustbereich getragen und darf die Grösse von 12cm mal 8cm nicht überschreiten (siehe Anhang 7). Nebenher darf nur das originale Etikett des Gi-Herstellers sichtbar sein. Zusätzlich werden Identifikationshinweise, wie sie das Organisationskomitee bestimmt, auf dem Rücken getragen. Der eine Wettkämpfer trägt einen roten, der andere einen blauen Gürtel. Rote und blaue Gürtel sind rund fünf Zentimeter breit und so lange, dass beide Enden nach dem Knoten fünfzehn Zentimeter herausragen, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkellänge beträgt. Die Gürtel haben einfarbig rot oder blau zu sein und dürfen keinerlei persönliche Stickereien, Werbung oder andere Zeichen mit Ausnahme des Etiketts des Herstellers aufweisen.
2. Ungeachtet von Absatz 1 kann das Executive Committee das Anbringen spezieller Etiketten oder Markenzeichen anerkannter Sponsoren an den Gi erlauben.
3. Die Jacke, mit dem Gürtel um die Hüfte gebunden, muss eine minimale Länge haben, so dass sie die Hüfte bedeckt und darf maximal drei Viertel der Oberschenkel bedecken. Frauen dürfen unter der Jacke ein einfarbig weisses T-Shirt tragen. Die Jackenbündel müssen gebunden sein. Jacken ohne Bündel dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen und müssen die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden. Die Jackenbündel müssen zu Beginn gebunden sein. Sollten sie während des Kampfs abreißen, muss der Wettkämpfer seine Jacke nicht auswechseln.
5. Die Hose muss so lang sein, dass sie zwei Drittel des Schienbeins bedeckt, und darf nicht weiter als bis zu den Knöcheln reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
6. Wettkämpfer tragen saubere Haare, deren Länge den reibungslosen Ablauf

des Wettkampfs nicht behindern. Hachimaki (Stirnband) ist nicht erlaubt. Hält der Referee die Haare eines Wettkämpfers für zu lang oder zu unrein, kann er diesen vom Kampf ausschliessen. Haarspangen und metallische Haarklemmen sind verboten. Bänder und andere Dekorationen sind verboten. Ein oder zwei diskrete Gummibänder an einem Pferdeschwanz sind erlaubt.

7. Wettkämpferinnen dürfen eine WKF Approved religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes Kopftuch, welches das Haar, nicht aber den Hals bedeckt.
8. Die Fingernägel der Wettkämpfer müssen kurz sein. Sie dürfen keine metallischen Gegenstände oder andere Objekte, welche Verletzungen des Gegners verursachen könnten, auf sich tragen. Das Tragen metallischer Zahnschutts muss vom Referee und dem Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzungen.
9. Folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch:
 - 9.1. WKF-geprüfte Faustschützer, wobei ein Wettkämpfer rote, der andere blaue trägt.
 - 9.2. Zahnschutz.
 - 9.3. WKF-geprüfte Oberkörperschutz (für alle Athleten) und Brustschutz für Frauen.
 - 9.4. WKF-geprüfte Schienbeinschoner, wobei ein Wettkämpfer rote, der andere blaue trägt.
 - 9.5. WKF-geprüfte Fussristschoner, wobei ein Wettkämpfer rote, der andere blaue trägt.

Der Tiefschutz ist nicht obligatorisch, muss aber – wenn getragen – WKF-geprüft sein.

10. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigenes Risiko getragen werden.

11. Das Tragen nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
12. Jeder Schutzartikel muss von der WKF homologisiert sein.
13. Es ist die Pflicht des Match Supervisors vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Wettkämpfer genehmigte Ausrüstung tragen. (Es sei an dieser Stelle vermerkt, dass bei kontinentalen, internationalen oder nationalen Meisterschaften Ausrüstungen, die von der WKF genehmigt wurden, nicht abgelehnt werden können.)
14. Die Verwendung von Bandagen, Polsterungen oder Unterstützungen aufgrund einer Verletzung muss auf Empfehlung des Turnierarztes vom Referee genehmigt werden.

Coachs

1. Coachs haben während des gesamten Turniers den Trainingsanzug ihres Nationalverbands zu tragen. Die Erkennungsmarke muss jederzeit sichtbar sein. In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Anlässe haben die männlichen Coachs einen dunklen Anzug mit Hemd und Krawatte zu tragen, während weibliche Coachs entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jackett und Jupe, alles in dunkler Farbe, tragen. Frauen dürfen eine von der WKF für Referees und Judges zugelassene religiöse Kopfbedeckung tragen.

Erklärung

- I. *Der Wettkämpfer trägt nur einen Gürtel. Dieser ist rot für Aka und blau für Ao. Gürtel entsprechend der Gradierung dürfen während des Kampfs nicht getragen werden.*
- II. *Der Zahnschutz muss richtig angepasst sein.*

- III. *Tritt ein Wettkämpfer nicht ordnungsgemäss gekleidet auf die Wettkampffläche, so wird er nicht unmittelbar disqualifiziert. Stattdessen wird ihm eine Minute Zeit eingeräumt, um seine Kleidung in Ordnung zu bringen.*
- IV. *Stimmt die Referee Commission zu, kann den Kampfrichtern erlaubt werden, den Blazer auszuziehen.*

Artikel 3: Organisation von Kumite-Wettkämpfen

1. Ein Karateturnier kann aus Kumite- und/ oder Kata-Wettkämpfen bestehen. Des Weiteren können Kumite-Wettkämpfe in Team- und Einzelwettkämpfe unterteilt werden. Einzelwettkämpfe können zudem in Alters- und Gewichtsklassen geteilt werden. Gewichtskategorien letztlich werden in einzelne Kämpfe unterteilt. Der Begriff «Kampf» beschreibt ausserdem einen einzelnen Kampf zweier Team-Wettkämpfer innerhalb einer Teambegegnung.
2. Wenn nicht anders festgelegt, wird das Ausscheidungssystem mit Trostrunde angewendet. Wo ein Round-Robin-System verwendet wird, folgt dieses dem Beispiel in «Anhang 14: Beispiel Round-Robin-System».
3. Die Abläufe zum Wägen sind in «Anhang 13: Abläufe Wägen» festgehalten.
4. Im Einzelwettkampf kann kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden, nachdem die Auslosung erfolgt ist.
5. Einzelwettkämpfer oder Teams, welche beim Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie als disqualifiziert (Kiken) betrachtet. In Teamwettkämpfen werden Kämpfe, die nicht stattfinden, mit 8:0 gegen jenes Team gewertet, welches nicht angetreten ist. Eine Disqualifikation durch Kiken bedeutet, dass der Wettkämpfer als für diese eine Kategorie disqualifiziert gilt. Sie hat keinen Einfluss auf die Teilnahme in anderen Kategorien.

6. Herrenteams bestehen aus sieben Mitgliedern, fünf davon treten je in einer Runde an. Damenteams bestehen aus vier Mitgliedern, drei davon treten je in einer Runde an.
7. Mitglied des Teams ist jeder Wettkämpfer. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
8. Vor jedem Teamkampf hat ein Repräsentant am offiziellen Tisch ein Formular einzureichen, welches die Namen und Kampfreiheitenfolge der Mitglieder aufführt. Die eingesetzten Mitglieder aus dem ganzen Team von sieben oder vier Mitgliedern und ihre Kampfreiheitenfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt dies wird vorher gemeldet. Wurde die Kampfreiheitenfolge gemeldet, kann diese vor dem Abschluss der Runde nicht mehr geändert werden. Ändert ein Mitglied oder der Coach eines Teams die Kampfreiheitenfolge oder die Zusammensetzung, ohne dies zu Beginn der Runde zu melden, wird dieses Team disqualifiziert (Shikkaku). Verliert im Teamwettkampf ein Mitglied seinen Kampf durch Hansoku oder Shikkaku, wird dessen Punktzahl auf null gesetzt und der Kampf wird mit 8:0 zugunsten des gegnerischen Teams gewertet.

Erklärung

- I. *Eine «Runde» ist ein einzelner Abschnitt des Wettkampfs, der möglicherweise zur Bestimmung der Finalisten führt. Im Kumite-Wettkampf scheiden pro Runde 50 Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang trifft eine Runde sowohl auf einen Abschnitt der Vorrundenscheidung als auch der Trostrunde zu. In einem Matrix- oder Round-Robin-Wettkampf erlaubt jede Runde allen Wettkämpfern einen Kampf.*
- II. *Der Begriff «Kampf» bezieht sich auf einen einzelnen Kampf zwischen zwei Wettkämpfern, während «Match» die Gesamtzahl der Kämpfe zwischen den Mitgliedern zweier Teams bezeichnet.*
- III. *Die Verwendung der Namen der Wettkämpfer kann durch deren Aussprache zu*

Problemen der Identifikation führen. WKF-ID-Nummern sollen ausgeteilt und verwendet werden.

- IV. Bei der Aufstellung vor einem Kampf präsentieren sich die aktuell kämpfenden Mitglieder des Teams. Die Ersatzkämpfer und der Coach begeben sich in die ihnen zugeteilte Zone.*
- V. Um antreten zu können, müssen Herrenteams mindestens drei, Damenteams mindestens zwei Wettkämpfer aufstellen. Teams, welche weniger Wettkämpfer als nötig umfassen, müssen den Kampf verloren geben (Kiken).*
- VI. Um die Disqualifikation durch Kiken auszurufen, zeigt der Referee mit seinem Finger zur Seite des fehlenden Wettkämpfers oder des fehlenden Teams, ruft «Aka/Ao Kiken» und dann zum Gegner «Aka/Ao no Kachi», indem er das Zeichen für Kachi (Sieg) zeigt.*
- VII. Die Kampfreiheitenfolge eines Teams kann von dessen Coach oder einem nominierten Teammitglied eingereicht werden. Wird die Liste vom Coach eingereicht, muss dieser als solcher klar erkennbar sein, sonst wird sie zurückgewiesen. Die Liste muss den Namen des Landes oder Klubs, die dem Team für diesen Kampf zugewiesene Gürtelfarbe, sowie die Kampfreiheitenfolge der Teammitglieder aufweisen. Es müssen Namen und Turniernummern vermerkt werden und die Liste muss vom Coach oder von einem nominierten Teammitglied unterschrieben sein.*
- VIII. Coaches müssen ihre Akkreditierung zusammen mit jener ihrer Wettkämpfer am offiziellen Tisch vorlegen. Der Coach nimmt auf dem für ihn vorgesehenen Stuhl Platz und darf weder durch Wort noch Tat auf den Kampffluss störend einwirken.*
- IX. Sollten aufgrund eines Schreibfehlers die falschen Wettkämpfer gegeneinander kämpfen, so wird dieser Kampf, ungeachtet seines Ausgangs, für nichtig und unwirksam erklärt. Um Fehler dieser Art zu vermeiden, meldet der jeweilige Wettkämpfer seinen Sieg am offiziellen Tisch, bevor er den Wettkampfflächenbereich verlässt.*

Artikel 4: Das Referee Panel

1. Das Referee Panel eines einzelnen Kampfs besteht aus einem Referee (Shushin), vier Judges (Fukushin) und einem Match Supervisor (Kansa).
2. Referee, Judges und Match Supervisor (Kansa) eines Kumite-Kampfs dürfen nicht dieselbe Nationalität oder demselben Nationalverband angehören wie eine der beiden Wettkämpfer oder Teams.
3. Zuteilung der Referees und Judges zum Referee Panel:
 - Für die Ausscheidungsrunden übergibt der Referee Commission Secretary dem für das elektronische Auslosungssystem zuständigen Softwaretechniker eine Liste der pro Tatami verfügbaren Referees und Judges. Diese Liste wird durch den Referee Commission Secretary erstellt, sobald die Auslosung der Athleten erfolgte und das Briefing der Referees abgehalten wurde. Die Liste darf nur Referees enthalten, welche am Briefing teilgenommen haben und welche die oben erwähnten Bedingungen erfüllen. Der Softwaretechniker gibt dann die Liste in das System ein, welches für jeden Kampf zufällig ein Referee Panel, bestehend aus vier Judges, einem Referee und einem Match Supervisor, aus dem Tatami auswählt und einteilt.
 - Für die Medaillenkämpfe übergibt der Tatami Manager nach dem letzten Kampf der Ausscheidungsrunden dem Referee Commission Chairman und Secretary eine Liste mit acht Referees des eigenen Tatamis. Nach Genehmigung der Liste durch den Referee Commission Chairman geht die Liste an den Softwaretechniker, der sie in das System eingibt. Das System teilt dann ein Referee Panel ein, welches aus fünf zufällig ausgewählten der acht Referees besteht.
4. Zur Unterstützung der Durchführung der Kämpfe/Matches werden zusätzlich zwei Tatami Manager, ein Tatami Manager Assistent, ein Score Supervisor und zwei Score Keeper bestellt. Eine Ausnahme sind Olympische Anlässe, an welchen nur ein Tatami Manager ernannt wird.

Erklärung

- I. Zum Beginn eines Kumite-Kampfs steht der Referee am äusseren Rand der Wettkampffläche. Zu seiner Linken stehen die Judges Nummer 1 und 2, zu seiner Rechten stehen die Judges Nummer 3 und 4.*
- II. Nach dem formalen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und das Kampfgericht macht der Referee einen Schritt zurück, die Judges drehen sich ihm zu und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.*
- III. Beim Wechsel des Kampfgerichts stellen sich die abtretenden Kampfrichter wie zu Beginn des Kampfs auf, verbeugen sich und verlassen gemeinsam die Wettkampffläche.*
- IV. Wechseln die Judges individuell, so geht der einwechselnde Kampfrichter auf den auswechselnden zu, beide verbeugen sich und ersterer nimmt seinen Platz sein.*
- V. Im Teamwettkampf rotieren Referee und Judges nach jedem Kampf, sofern das gesamte Kampfgericht über die notwendige Qualifikation verfügt.*

Artikel 5: Kampfzeit

1. Die Kampfzeit eines Kumite-Kampfs beträgt für die Herren-Elite drei Minuten (Einzel- und Teamwettkampf). Für die Damen-Elite beträgt die Kampfzeit zwei Minuten. Unter-21-Jährige kämpfen drei Minuten (Männer) bzw. zwei Minuten (Frauen). Kämpfe der Jugend- und Junioren-Kategorien dauern zwei Minuten.
2. Die Kampfzeit beginnt zu laufen, sobald der Referee das Signal dazu gibt und endet jeweils, wenn er «Yame» ruft.

3. Der Timekeeper gibt mittels eines deutlich hörbaren Gongs oder Summers ein Zeichen, wenn noch 15 Sekunden zu kämpfen sind und wenn die Kampfzeit abgelaufen ist. Letzteres Signal markiert das Ende des Kampfs.
4. Wettkämpfer haben das Anrecht auf eine Pause zwischen zwei Kämpfen zur Erholung. Die Dauer der Pause entspricht der jeweils effektive Kampfzeit. Ausgenommen hiervon sind Situationen, in denen die Farbe der Ausrüstung gewechselt werden muss. Hier wird die Pause auf fünf Minuten erhöht.

Artikel 6: Wertung

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 entsprechend folgender Kriterien in eine Zielregion ausgeführt wird:
 - a. Gute Form
 - b. Sportliche Haltung
 - c. Kraftvolle Ausführung
 - d. Wachsamkeit (Zanshin)
 - e. Gutes Timing
 - f. Korrekte Distanz
3. **Ippon** wird gewertet für:
 - a. Jodan Fusstechniken.

- b. Jede Technik, die gegen einen Wettkämpfer ausgeführt wird, der auf dem Boden liegt.
- 4. **Waza-ari** wird gewertet für:
 - a. Chudan Fusstechniken
- 5. **Yuko** wird gewertet für:
 - a. Chudan oder Jodan Zuki.
 - b. Chudan oder Jodan Uchi.
- 6. Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:
 - a. Kopf
 - b. Gesicht
 - c. Hals
 - d. Bauch
 - e. Brust
 - f. Rücken
 - g. Seite
- 7. Eine erfolgreiche Technik, die mit dem Erklingen des Signals für das Kampfende ausgeführt wird, wird gewertet. Eine Technik, auch wenn sie erfolgreich ist, die nach der Aufforderung zur Unterbrechung des Kampfs ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann zu einer Strafe für den ausführenden Wettkämpfer führen.
- 8. Keine Technik, auch wenn technisch korrekt ausgeführt, wird gewertet, wenn sich beide Wettkämpfer ausserhalb der Wettkampffläche befinden. Führt ein Wettkämpfer eine Technik aus und befindet sich dabei noch innerhalb der Wettkampffläche, so wird diese gewertet, wenn der Referee vorher nicht schon «Yame» gerufen hat.

Erklärung

Um wertbar zu sein, muss eine Technik auf eine in Absatz 6 definierte Zielregion ausgeführt werden. Die Technik muss gemäss der angegriffenen Zielregion angemessen kontrolliert sein und muss alle sechs in Absatz 2 definierten Kriterien erfüllen.

Wertung	Technische Kriterien
Ippon (3 Punkte) wird gewertet für:	1. Jodan Fusstechniken. Jodan beinhaltet Kopf, Gesicht und Hals. 2. Jede Technik, die gegen einen Wettkämpfer ausgeführt wird, der auf den Boden geworfen wurde, eigenverschuldet oder anderweitig zu Boden ging.
Waza-ari (2 Punkte) wird gewertet für:	Chudan Fusstechniken. Chudan beinhaltet Brust, Bauch, Rücken und Seite.
Yuko (1 Punkt) wird gewertet für:	1. Jeder Fauststoss (Zuki) auf irgend eine der Zielregionen. 2. Jeder Faustschlag (Uchi) auf irgend eine der Zielregionen.

- I. Aus Sicherheitsgründen sind gefährliche Würfe, Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gepackt oder der Gegner nicht gehalten wird, oder bei denen sich der Drehpunkt oberhalb der Hüfte befindet, verboten und führen zu einer Verwarnung oder Strafe. Ausgenommen davon sind konventionelle Karate-Fussfeg-Techniken, bei denen der Gegner nicht gehalten werden muss, wenn gefegt wird, so zum Beispiel Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Wurde ein Wettkämpfer geworfen, führt der Gegner sofort eine wertbare Technik aus.
- II. Wurde ein Wettkämpfer geworfen oder ging er anderweitig zu Boden und bringt sein Gegner eine wertbare Technik an, während sein Rumpf auf dem Boden ist, so wird dafür Ippon gewertet.
- III. Eine Technik hat eine gute Form, wenn sie Anzeichen möglicher Effektivität im Rahmen traditioneller Karatekonzepte aufweist.

- IV. *Sportliche Haltung ist Teil der guten Form und verweist auf eine nicht bösartige Einstellung höchster Konzentration während des Ausführens einer Technik.*
- V. *Kraftvolle Ausführung ist definiert durch die Kraft und Schnelligkeit einer Technik und der damit verbundene, erkennbare Wille, diese erfolgreich auszuführen.*
- VI. *Zanshin ist das Kriterium, welches am häufigsten missachtet wird. Sie ist der Zustand permanenter Aufmerksamkeit, in welchem sich der Wettkämpfer ständig bewusst ist über die Möglichkeit seines Gegners, einen Gegenschlag auszuführen. D.h. der Wettkämpfer dreht während der Ausführung der Technik sein Gesicht nicht ab und behält den Gegner auch danach im Auge.*
- VII. *Gutes Timing meint, dass eine Technik genau dann ausgeführt wird, wenn sie die grösstmögliche Wirkung erzielen kann.*
- VIII. *Analog bedeutet korrekte Distanz, dass eine Technik genau aus der Distanz ausgeführt wird, die es erlaubt, die maximale Wirkung zu erzielen. Wird eine Technik also in dem Moment ausgeführt, in welchem der Gegner sich rasch wegbewegt, reduziert dies die Wirksamkeit des Schlags.*
- IX. *Das Kriterium der Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, wo die zu Ende geführte Technik das Ziel oder seine Nähe erreicht. Ein Faustschlag oder eine Fusstechnik, die die Haut berühren oder bis zu 5 Zentimetern entfernt liegen, haben die korrekte Distanz. Jodan-Techniken, die ihr Ziel innerhalb der annehmbaren Distanz erreichen und bei denen vom Gegner aus keine Anzeichen der Abwehr oder Ausweichung erkennbar sind, werden gewertet, sofern sie die übrigen Kriterien erfüllen. Bei Jugend und Junioren sind keine Berührungen von Kopf, Gesicht oder Hals erlaubt. Ausgenommen davon sind leichte Berührungen durch Jodan-Fusstechniken. Die annehmbare Distanz wird hier auf 10 Zentimeter erhöht.*
- X. *Eine wertlose Technik bleibt eine wertlose Technik, egal wohin oder wie sie ausgeführt wurde. Eine Technik, welche keine gute Form aufweist oder kraft-*

los ausgeführt wurde, ist nicht wertbar.

- XI. Techniken, die unterhalb des Gürtels treffen, können gewertet werden, wenn sie oberhalb des Schambeins zu liegen kommen. Der Hals, wie auch die Kehle sind Zielregionen. Die Kehle darf nicht berührt werden. Korrekt ausgeführte Techniken, welche die Kehle nicht berühren, sind jedoch wertbar.*
- XII. Techniken, die auf die Schulterblätter ausgeführt werden, sind wertbar. Zum nicht wertbare Bereich der Schulter gehören der Übergang der Oberarmknochen zu den Schulterblättern und dem Schlüsselbein.*
- XIII. Das Signal für das Kampfende bedeutet das Ende der Möglichkeit, Wertungen zu erzielen, auch wenn der Referee den Kampf nicht unmittelbar stoppt. Das Signal für das Kampfende bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen bis zu jenem Zeitpunkt erteilen, an welchem die Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen. Strafen können auch danach noch erteilt werden, dann aber nur durch die Disciplinary and Legal Commission.*
- XIV. Punkten beide Wettkämpfer zur exakt gleichen Zeit, erfüllen sie das Kriterium «gutes Timing» nicht. Die korrekte Entscheidung in diesem Fall wäre, keine Wertung zu erteilen. Trotzdem können beide Wettkämpfer Punkte für ihre jeweilige Technik erhalten, wenn je zwei Flaggen dies anzeigen und die Wertung erzielt wurde, bevor der Referee «Yame» gerufen hat oder das Signal zum Kampfende ertönte.*
- XV. Erzielt ein Wettkämpfer eine Wertung durch mehrere Techniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, so erhält er für jene Technik eine Wertung, welche ihm die höchste Punktzahl einbringt, unabhängig davon in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn ein Fussschlag einem wertbaren Faustschlag folgt, so wird der Fussschlag gewertet, auch wenn der Faustschlag zuerst ausgeführt wurde. Dies weil der Fussschlag die höhere Punktwertung nach sich zieht.*

Artikel 7: Entscheidungskriterien

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten inne hat, am Ende der Kampfzeit ein Wettkämpfer die höhere Punktzahl oder den Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (Senshu) erzielt hat, das Kampfgericht entschieden hat (Hantei) oder wenn Hansoku, Shikkaku oder Kiken ausgesprochen wurde.

1. In Einzelwettkämpfen gibt es kein Unentschieden. Nur in Teamwettkämpfen erklärt der Referee, sollte ein Kampf mit Punktegleichstand enden, ohne dass ein Wettkämpfer Senshu erlangte, Unentschieden (Hikiwake).
2. Endet ein Kampf mit Punktegleichstand und hat einer der Wettkämpfer den Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (Senshu) erzielt, so wird dieser Wettkämpfer zum Sieger erklärt. Endet im Einzelwettkampf ein Kampf mit Punktegleichstand und hat keiner der Wettkämpfer den Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts erzielt, wird der Sieger mittels einer endgültigen Abstimmung durch den Referee und die vier Judges bestimmt. Die Abgabe einer eindeutigen Stimme für den einen oder anderen Wettkämpfer ist obligatorisch und erfolgt unter Berücksichtigung folgender Kriterien:
 - a. Haltung, Kampfgeist und Kraft, wie sie die Wettkämpfer demonstrieren
 - b. Überlegenheit in gezeigter Taktik und Technik
 - c. Die Mehrheit der initiierten Aktionen
3. Sollte ein Wettkämpfer, der Senshu zugesprochen bekam, innerhalb der letzten 15 Sekunden des Kampfs eine Verwarnung der Kategorie 2 aufgrund von Jogai, Kampfvermeidung, Klammern, Halten, Ringen, Stossen oder Brust-an-Brust-Stehen erhalten, verliert dieser Wettkämpfer automatisch den Vorteil von Senshu. Um die Unterstützung des Judges einzufordern, zeigt der Referee zuerst das Zeichen für die entsprechende Verwarnung, gefolgt vom Zeichen für Senshu und zum Schluss jenem zur Annullierung (Torimassen). Wird der Referee von mindestens zwei Judges unterstützt, wieder-

holt er die Zeichen zusammen mit den entsprechenden verbalen Ausdrücken.

Wurde innerhalb der letzten 15 Sekunden Senshu zurückgezogen, kann keinem der Wettkämpfer mehr Senshu zugesprochen werden.

In Fällen, in denen Senshu gewertet wurde, ein erfolgreicher Videoprotest jedoch ergibt, dass der andere Wettkämpfer gleichzeitig ebenfalls eine Wertung erzielt hat, wird dasselbe Verfahren zu Annullierung von Senshu verwendet.

4. Das Team mit den meisten gewonnenen Kämpfen inkl. jenen, die durch Senshu entschieden wurden, ist Sieger. Weisen beide Teams dieselbe Anzahl gewonnener Kämpfe auf, entscheidet die Zahl der erreichten Punkte, wobei jene aus den gewonnenen als auch den verlorenen Kämpfen gezählt werden. Die maximale Punktedifferenz oder -führung innerhalb eines einzelnen Kampfs beträgt acht.
5. Haben beide Teams die gleiche Anzahl gewonnener Kämpfe und Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt. Jedes Team nominiert einen Wettkämpfer aus dem Team – unabhängig davon, ob dieser Wettkämpfer gegen das betreffende Team bereits gekämpft hat oder nicht –, der diesen Entscheidungskampf austragen wird. Endet dieser mit Punktegleichstand und erzielte keiner der Wettkämpfer Senshu, entscheiden Referee und Judges durch Abstimmung (Hantei), wer gewinnt. Das Resultat dieser Abstimmung entscheidet auch, welches Team insgesamt die Begegnung gewinnt.
6. Im Teamwettkampf wird jenem Team der Sieg zugesprochen, welches die dazu nötige Zahl an Kämpfen gewonnen oder die dazu notwendigen Punkte erzielt hat. Es finden keine weiteren Kämpfe mehr statt.
7. Für den Fall, dass Aka und Ao im selben Kampf durch Hansoku disqualifiziert werden, gewinnen die Gegner der nächsten Runde durch Freilos (und es wird kein Ergebnis bekanntgegeben). Wird die doppelte Disqualifikation jedoch in einem Medaillenkampf ausgesprochen, wird der Gewinner mittels Hantei bestimmt.

Erklärung

- I. Findet am Ende eines unentschiedenen Kampfs eine Abstimmung durch die Kampfrichter (Hantei) statt, tritt der Referee an den Rand der Wettkampffläche, ruft «Hantei» und pfeift anschliessend zweimal. Die Judges signalisieren dann ihre Stimme, indem sie die Flagge entsprechend des von ihnen bevorzugten Kämpfers heben. Gleichzeitig zeigt der Referee seine Stimme, indem er seinen Arm auf der Seite des von ihm bevorzugten Wettkämpfers hebt. Danach pfeift er kurz und kehrt an seine ursprüngliche Position zurück, um den Gewinner bekanntzugeben.*
- II. Mit «Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (Senshu)» ist gemeint, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erzielt, ohne dass der Gegner zeitgleich ebenfalls eine Wertung erzielt. Sollten beide Wettkämpfer zeitgleich eine Wertung erzielen, wird der Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts nicht erteilt und beiden bleibt die Möglichkeit für Senshu in diesem Kampf erhalten.*

Artikel 8: Verbotenes Verhalten

Es gibt zwei Kategorien von verbotenem Verhalten: Kategorie 1 und Kategorie 2.

Kategorie 1

1. Techniken, welche ihre Zielregion mit überhöhtem Kontakt treffen, sowie Techniken, welche die Kehle berühren.
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder den Rist.
3. Angriffe aufs Gesicht mit offenen Handtechniken.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

Kategorie 2

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
2. Verlassen der Wettkampffläche (Jogai), wenn nicht vom Gegner verursacht.
3. Selbstgefährdung durch nachlässiges eigenes Verhalten und die damit verbundene Inkaufnahme von Verletzungen durch den Gegner oder durch Unterlassung von Massnahmen zur angemessenen Selbstverteidigung (Mubobi).
4. Kampfvermeidung, so dass dem Gegner jegliche Möglichkeit entzogen wird zu punkten.
5. Passivität – sich nicht am Kampf beteiligen. (Wird nicht geahndet, wenn der Kampf noch weniger als 15 Sekunden dauert.)
6. Klammern, ringen, stossen, greifen oder Brust an Brust stehen, ohne zu versuchen, eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
7. Greifen des Gegners mit beiden Händen, es sei denn, um ihn durch Greifen des kickenden Beins zu werfen.
8. Greifen des Arms oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, ohne sofort eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
9. Techniken, die aufgrund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Simulierte Angriffe mit Kopf, Knien und Ellbogen.
11. Den Gegner ansprechen oder anstacheln, sich den Anweisungen des Referées widersetzen, unhöfliches Verhalten gegenüber dem Kampfgericht, sowie

andere Verletzungen der Etikette.

Erklärung

I. *Wettkampfkarate ist ein Sport. Aus diesem Grund sind einige der gefährlichsten Techniken nicht erlaubt und alle anderen müssen kontrolliert werden. Trainierte erwachsene Wettkämpfer können starke Schläge auf muskulöse Regionen gut absorbieren. Fakt bleibt aber, dass Kopf, Gesicht, Hals, Leiste und Gelenke besonders anfällig für Verletzungen sind. Deshalb resultiert jede Technik, welche eine Verletzung verursacht, in einer Strafe, vorausgesetzt der verletzte Wettkämpfer trifft kein Selbstverschulden. Wettkämpfer müssen alle Techniken kontrollieren und sauber ausführen. Können sie dies nicht, muss eine Verwarnung oder Strafe verhängt werden, egal um welche Technik es sich gehandelt hat. Besondere Aufmerksamkeit diesbezüglich müssen Jugend- und Junioren-Wettkämpfen geschenkt werden.*

II. **Kontakt zum Gesicht – Elite**

Bei Elite-Wettkämpfern sind nicht verletzende, leichte, kontrollierte Berührungen des Gesichts, des Kopfs und des Halses erlaubt (nicht aber der Kehle). Vermindert eine Technik, die vom Referee als zu stark angesehen wird, die Gewinnchancen des Gegners nicht, wird eine Verwarnung (Chukoku) erteilt. Eine zweite, gleichwertige Technik wird mit Keikoku geahndet. Eine dritte, gleichwertige Technik wird mit Hansoku-Chui geahndet. Eine weitere, gleichwertige Technik führt zu Hansoku.

III. **Kontakt zum Gesicht – Jugend und Junioren**

Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfern ist die Berührung des Gesichts, Kopfs oder Halses durch Handtechniken nicht erlaubt. Jeder Kontakt, sei er noch so leicht, wird gemäss Absatz II geahndet, es sei denn, der Verletzte trägt die Schuld (Mubobi). Jodan-Fusstechniken, die leicht berühren, sind wertbar, vorausgesetzt es handelt sich lediglich um eine Hautberührung. Jeder Kontakt über eine Hautberührung hinaus wird geahndet, es sei denn der Verletzte trägt die Schuld (Mubobi). Weitere Restriktionen für Wettkämpfer unter 14 Jahren sind in Anhang 10 festgehalten.

- IV. *Der Referee hat den verletzten Wettkämpfer so lange zu beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird. Ein kurzes Zuwarten mit der Erteilung der Wertung ermöglicht es, verzögerte Verletzungssymptome zu erkennen, so zum Beispiel Nasenbluten. Die Beobachtung ermöglicht es auch zu erkennen, wenn ein Wettkämpfer eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschärfen versucht. Beispiele dafür sind heftiges Atmen durch eine verletzte Nase oder grobes Reiben des Gesichts.*
- V. *Bereits vorhandene Verletzungen können Symptome verursachen, die nicht im Verhältnis zum Grad des angewendeten Kontakts stehen. Das Kampfgericht muss bei der Erwägung von Strafen für scheinbar überhöhten Kontakt diesen Umstand berücksichtigen. Zum Beispiel kann ein leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer aufgrund kumulierter Verletzungen aus früheren Kämpfen nicht mehr weiterkämpfen kann. Der Tatami Manager hat vor einem Kampf die medizinischen Karten zu prüfen und sich zu vergewissern, dass die Wettkämpfer fit für den Kampf sind. Der Referee muss über Behandlungen von Verletzungen informiert sein.*
- VI. *Wettkämpfer, die übertrieben auf einen leichten Kontakt reagieren, um damit eine Strafe des Gegners zu provozieren, zum Beispiel durch Halten des Gesichts, Herumtorkeln oder unnötiges zu Boden Fallen, werden umgehend selbst bestraft.*
- VII. *Das Vortäuschen einer nicht existierenden Verletzung ist ein schwerwiegender Regelverstoss, der mit Shikkaku geahndet wird. Dies kann der Fall sein, wenn zum Beispiel ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden wälzt und diese Reaktion gemäss eines neutralen Arztes nicht Ausdruck einer Verletzung ist.*
- VIII. *Das Übertreiben einer tatsächlich erlittenen Verletzung ist zwar weniger gravierend, aber dennoch ein unakzeptables Verhalten. Es wird daher bereits beim ersten Mal direkt mit mindestens Hansoku-Chui geahndet. Ernsthaftere Übertreibungen, wie herumtorkeln, zu Boden fallen, aufstehen und gleich wieder zu Boden fallen usw., werden, je nach Härte des Verstosses, direkt mit Hansoku bestraft.*

- IX. *Wettkämpfer, welchen aufgrund der Vortäuschung von Verletzungen Shikkaku erteilt wurde, werden umgehend der WKF Medical Commission zugewiesen. Diese führt sofort eine umfassende Untersuchung des Wettkämpfers durch und reicht ihren Bericht dazu vor Ende der Meisterschaft der Referee Commission ein, diese wiederum leitet ihren Bericht der Executive Commission weiter, wenn sie der Meinung ist, dass eine weitergehende Sanktionierung angezeigt wäre. Wettkämpfer, die Verletzungen vortäuschen, werden mit den härtesten Strafen zur Verantwortung gezogen. Dies kann bis zu einer lebenslänglichen Sperre für wiederholte Vergehen sein.*
- X. *Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich. Bereits ihre leichteste Berührung muss verwahrt oder bestraft werden, es sei denn, der Getroffene trägt die Schuld.*
- XI. *Es werden zwei Typen von Wurftechniken unterschieden: die gängigen konventionellen Beinfeg-Karatetechniken, wie Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gefegt oder geworfen wird, ohne vorher gepackt zu werden, und jene Wurftechniken, bei denen der Gegner gepackt oder gehalten wird, während dem der Wurf ausgeführt wird. Der einzige Fall, in dem es dem Wettkämpfer erlaubt ist, den Gegner mit beiden Händen zu halten, um ihn zu werfen, ist, wenn der Wurf ausgeführt wird, indem das kickende Bein des Gegners gefasst wurde. Der Drehpunkt darf sich dabei nicht oberhalb der Gürtelhöhe des Geworfenen befinden und der Gegner muss gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist. Würfe über die Schulter, wie Seoi Nage, Kata Garuma etc., sind ausdrücklich verboten, ebenso die sogenannten «Opfer»-Würfe, wie Tomoe Nage, Sumi Gaeshi etc. Es ist ebenfalls verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu packen, ihn zu heben und zu werfen, oder nach unten zu gehen und von dort aus die Beine des Gegners zu ziehen. Wird ein Wettkämpfer aufgrund einer Wurftechnik verletzt, entscheidet das Kampfgericht, ob eine Strafe ausgesprochen werden soll. Der Wettkämpfer darf mit einer Hand den Arm oder am Karate-Gi des Gegners ziehen, sofern er bezweckt, eine Technik oder einen Wurf auszuführen. Längeres Halten, um mehrfache Techniken anbringen zu können, ist nicht erlaubt. Das Halten des Gegners mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn damit das kickende Bein des Gegners mit der Absicht gegriffen wird, diesen zu werfen.*
- XII. *Angriffe zum Gesicht mit offenen Händen sind aufgrund der Gefährdung des Se-*

hvermögens verboten.

- XIII. *Jogai tritt ein, wenn der Fuss oder ein anderer Körperteil eines Wettkämpfers den Boden ausserhalb der Wettkampffläche berührt. Ausgenommen sind Situationen, wo der Wettkämpfer durch den Gegner aus der Wettkampffläche hinausgestossen oder -geworfen wird. Für das erste Vergehen dieser Art wird eine Verwarnung ausgesprochen. Die Definition von Jogai lautet nicht mehr «wiederholtes Verlassen», sondern lediglich «Verlassen nicht durch den Gegner verursacht». Sollte die restliche Kampfzeit weniger als fünfzehn Sekunden betragen, so erteilt der Referee dem Zuwiderhandelnden direkt, im Minimum, Hansoku-Chui.*

- XIV. *Tritt ein Wettkämpfer nach erfolgtem, wertbarem Angriff aus der Wettkampffläche, bevor der Referee «Yame» gerufen hat, wird die Wertung erteilt, Jogai wird nicht geahndet. Ist der Angriff jedoch nicht wertbar, wird Jogai erteilt.*

- XV. *Tritt Ao aus der Wettkampffläche, nachdem Aka eine wertbare Technik ausgeführt hat, erfolgt Yame unmittelbar nach dem erfolgreichen Angriff und Aos Austritt wird nicht geahndet. Tritt Ao während Akas Angriff aus der Wettkampffläche (Aka bleibt innerhalb der Fläche), so wird sowohl die Wertung für Aka als auch Jogai für Ao erteilt.*

- XVI. *Es ist wichtig zu verstehen, dass Kampfverweigerung dann stattfindet, wenn ein Wettkämpfer dem Gegner die Gelegenheit zu punkten entzieht, indem er Zeit schindend handelt. Ein Wettkämpfer, der konstant, ohne einen echten Gegenangriff, zurückweicht, der unnötigerweise klammert oder der absichtlich die Wettkampffläche verlässt, um einen Angriff des Gegners zu verhindern, muss verwarnt oder bestraft werden. Dies geschieht vornehmlich während den letzten Sekunden eines Kampfs. Eignet sich das Verschulden, wenn noch fünfzehn oder mehr Sekunden zu kämpfen sind, wird der Schuldige mit Chukoku verwarnt. Wurde er vorher bereits in der Kategorie 2 verwarnt, wird er stattdessen mit Keikoku gehandelt. Sind noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen, wird der Schuldige mit Hansoku-Chui bestraft, ungeachtet davon, ob bereits Chukoku der Kategorie 2 erteilt wurde oder nicht. Wurde der Schuldige vorher bereits mit Hansoku-Chui der Kategorie 2 bestraft, so erteilt der Referee Hansoku und spricht dem Gegner den Sieg zu. Der Referee hat sich*

zu vergewissern, dass das defensive Verhalten nicht zum Schutz vor rücksichtslosen und gefährlichen Angriffen des Gegners dient. Ist dem so, muss der angreifende Wettkämpfer verwarnet oder bestraft werden.

- XVII. Mit Passivität sind Situationen gemeint, in denen beide Wettkämpfer über eine ausgedehnte Zeitspanne es unterlassen, Techniken auszuführen.*
- XVIII. Ein Beispiel für Mubobi wäre, wenn ein Wettkämpfer zu einem ernsthaften Angriff ausholt, ohne sich dabei um seinen eigenen Schutz zu kümmern. Einige Wettkämpfer werfen sich selbst in einen langgezogenen Faustschlag und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff abzuwehren. Solche offenen Angriffe sind ein Akt der Selbstgefährdung und können nicht gewertet werden. Aus taktischen Gründen, wenden sich einige Wettkämpfer nach einem Angriff, in spöttischer Art Überlegenheit zu demonstrieren, ab, um eine wertbare Technik zu unterstreichen. Sie lassen ihre Deckung fallen und bleiben gegenüber dem Gegner nicht mehr wachsam. Die Absicht dahinter ist, die Aufmerksamkeit des Referees auf ihren Angriff zu lenken. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von Mubobi. Sollte der Fehlbar durch dieses Verhalten einen überhöhten Kontakt und/ oder eine Verletzung erleiden, erteilt der Referee eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.*
- XIX. Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitglieds einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der Delegation führen.*

Artikel 9: Verwarnungen & Strafen

Chukoku	Chukoku wird bei leichten Regelübertretungen der betreffenden Kategorie erteilt.
Keikoku	Keikoku wird bei zweimaligen leichten Regelübertretungen oder für Verstöße, welche nicht gravierend genug sind, um Han-

soku-Chui auszusprechen, erteilt.

Hansoku-Chui	Dies ist die Verwarnung vor der Disqualifikation, die üblicherweise erteilt wird, wenn zuvor bereits Keikoku ausgesprochen wurde. Sie kann bei gravierenden Verstößen, welche Hansoku noch nicht rechtfertigen, auch direkt ausgesprochen werden.
Hansoku	Dies ist die Disqualifikation aufgrund eines ernsthaften Regelverstosses oder wenn zuvor bereits Hansoku-Chui ausgesprochen wurde. Im Teamwettkampf werden dem Gegner acht Punkte gutgeschrieben, die Punkte des Zuwiderhandelnden werden auf null gesetzt.
Shikkaku	Shikkaku ist die Disqualifikation vom aktuellen Turnier, inkl. aller noch folgenden Kategorien, für welche der Schuldige registriert ist. Shikkaku wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer sich den Anordnungen des Kampfgerichts widersetzt, böswillig handelt, durch seine Handlung das Ansehen und die Ehre des Karatedo verletzt oder seine Handlung die Regeln oder den Geist des Turniers verletzt. In Teamwettkämpfen wird die Punktzahl des Gegners auf acht und jene des Schuldigen auf null gesetzt.

Erklärung

- I. *Es gibt drei Stufen der Verwarnung: Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui. Eine Verwarnung hält dem Zuwiderhandelnden vor Augen, dass er Wettkampffregeln verletzt, zieht aber keine sofortige Bestrafung nach sich.*
- II. *Es gibt zwei Stufen von Strafen: Hansoku und Shikkaku. Beide führen zur Disqualifikation des Zuwiderhandelnden; entweder vom Kampf (Hansoku) oder vom Kampf und dem ganzen Turnier (Shikkaku). Im Fall von Shikkaku können durch die Legal and Disciplinary Commission weitere Sanktionen auf Basis von Beschwerden verhängt werden.*

- III. *Verwarnungen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 addieren sich nicht gegenseitig.*
- IV. *Eine Verwarnung aufgrund einer Regelübertretung kann direkt erteilt werden. Kommt es aber zu einer erneuten Übertretung innerhalb derselben Kategorie, muss die Verwarnung oder Strafe in angemessener Weise gesteigert werden. Es ist zum Beispiel nicht möglich, eine Verwarnung oder eine Strafe für überhöhten Kontakt und dann bei erneut überhöhtem Kontakt eine weitere Verwarnung derselben Stufe auszusprechen.*
- V. *Chukoku wird üblicherweise bei erstmaligem Vergehen erteilt, sofern die Gewinnchancen des Gegners nicht beeinträchtigt wurden.*
- VI. *Keikoku wird üblicherweise erteilt, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners (in den Augen des Judges) durch den Gegner leicht beeinträchtigt wurden.*
- VII. *Hansoku-Chui kann direkt oder nach Keikoku erteilt werden. Hansoku-Chui wird erteilt, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners (in den Augen des Judges) ernsthaft beeinträchtigt wurden.*
- VIII. *Hansoku wird für kumulierte Strafen erteilt, kann aber auch direkt, für schwerwiegende Vergehen erteilt werden. Hansoku wird erteilt, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners (in den Augen des Judges) quasi eliminiert wurden.*
- IX. *Ein Wettkämpfer, der aufgrund einer verursachten Verletzung mit Hansoku geahndet wird und der in den Augen der Judges und des Tatami Managers rücksichtslos und gefährlich gehandelt hat oder dessen Fähigkeit, Techniken nach Bedarf von WKF-Wettkämpfen zu kontrollieren, nicht vorhanden ist, wird der Referee Commission gemeldet. Diese wird entscheiden, ob der betreffende Wettkämpfer für den Rest des Wettkampfs und allenfalls für weitere Wettkämpfe gesperrt werden soll.*
- X. *Shikkaku kann direkt, ohne jegliche Verwarnung erteilt werden. Ist der Referee*

überzeugt, dass ein Wettkämpfer bösartig gehandelt hat, ist Shikkaku und nicht Hansoku die korrekte Strafe, egal ob durch die Handlung eine physische Verletzung verursacht wurde.

- XI. Wenn der Referee der Meinung ist, dass ein Coach den laufenden Kampf stört, unterbricht er den Kampf (Yame), tritt zu besagtem Coach und zeigt das Zeichen für unhöfliches Benehmen. Danach wird der Kampf fortgesetzt (T-suzukete Hajime). Stört der Coach weiterhin, unterbricht der Referee den Kampf erneut, tritt zum Coach und fordert ihn auf, die Wettkampffläche zu verlassen. Der Referee setzt den Kampf erst fort, wenn der Coach der Aufforderung nachgekommen ist. Dies ist keine Shikkaku-Situation, die Wegweisung des Coachs gilt nur für den einen Kampf oder Match.*

- XII. Shikkaku muss öffentlich verkündet werden.*

Artikel 10: Verletzungen und Unfälle in Wettkämpfen

1. Kiken oder Aufgabe lautet die Entscheidung, wenn ein oder beide Wettkämpfer nicht zur Stelle sind, wenn sie aufgerufen werden, nicht in der Lage sind weiterzukämpfen, den Kampf aufgeben oder auf Befehl des Referees vom Kampf abgezogen werden. Gründe für den Abzug können Verletzungen sein, die nicht auf eine Handlung des Gegners zurückzuführen sind. Aufgabe durch Kiken bedeutet, dass der Wettkämpfer als von dieser Kategorie disqualifiziert gilt, in anderen Kategorien jedoch teilnehmen kann.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen, die sie sich zuvor zugezogen hatten, und werden beide vom Turnierarzt für kampfunfähig angesehen, wird der Sieg jenem Wettkämpfer zugesprochen, der die meisten Punkte erzielt hat. Haben beide Wettkämpfer im Einzelwettkampf dieselbe Anzahl Punkte erzielt, wird der Sieg mittels Abstimmung (Hantei) bestimmt, sofern keiner der Wettkämpfer Senshu erzielt hat. In Teamwettkämpfen verkündet der Referee Unentschieden (Hikiwake), sofern

keiner der Wettkämpfer Senshu erzielt hat. Trifft die Situation in einem Entscheidungskampf im Teamwettkampf ein, entscheidet eine Abstimmung (Hantei) über den Ausgang des Kampfs, sofern keiner der Wettkämpfer Senshu erzielt hat.

3. Ein verletzter Wettkämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf an diesem Wettkampf nicht mehr antreten.
4. Gewinnt ein verletzter Wettkämpfer einen Kampf, weil sein Gegner aufgrund der Verletzung des Wettkämpfers disqualifiziert wurde, darf dieser ohne Einwilligung des Turnierarztes nicht weiterkämpfen.
5. Wird ein Wettkämpfer verletzt, so unterbricht der Referee den Kampf und ruft umgehend den Arzt. Nur der Arzt ist autorisiert, Verletzungen zu diagnostizieren und behandeln.
6. Einem Wettkämpfer, der sich während eines Kampfs verletzt und ärztliche Hilfe benötigt, werden drei Minuten zur Behandlung eingeräumt. Kann die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen werden, entscheidet der Referee, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig (Artikel 13, Absatz 8d) erklärt oder ob für die Behandlung mehr Zeit eingeräumt wird.
7. Ein Wettkämpfer, der hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig aufrecht steht, wird für kampfunfähig erklärt und scheidet automatisch aus allen verbleibenden Kumite-Wettkämpfen dieses Turniers aus. Fällt ein Wettkämpfer hin oder wird geworfen oder niedergeschlagen, ohne dass er sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Referee den Arzt und beginnt gleichzeitig mit seinen Fingern zehn Sekunden abzuzählen. Immer wenn die Zehn-Sekunden-Zählung gestartet wurde, hat der Arzt den betreffenden Wettkämpfer zu untersuchen, bevor der Kampf fortgesetzt werden kann. In Fällen dieser 10-Sekunden-Regel kann der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden.

Erklärung

- I. Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig, so muss der entsprechende Eintrag auf der Kontrollkarte des Wettkämpfers vorgenommen werden. Das Ausmass der Kampfunfähigkeit muss für die übrigen Kampfgerichte ersichtlich sein.*
- II. Ein Wettkämpfer kann durch Disqualifikation seines Gegners gewinnen, die sich durch Kumulation kleiner Vergehen der Kategorie 1 ergeben hat. Möglicherweise erlitt der Wettkämpfer dadurch keine schweren Verletzungen.*
- III. Der Referee hat den Arzt zu rufen, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und ärztliche Hilfe benötigt. Er tut dies, indem er seinen Arm hebt und laut «Doktor» ruft.*
- IV. Wenn physisch möglich, ist der verletzte Wettkämpfer für die medizinische Behandlung durch den Arzt ab der Wettkampffläche zu führen.*
- V. Der Arzt ist befugt, Sicherheitsempfehlungen abzugeben, sofern diese in Zusammenhang mit der einwandfreien medizinischen Behandlung des verletzten Wettkämpfers stehen.*
- VI. Sofern erforderlich bestimmt das Kampfgericht den Sieger aufgrund von Hansoku, Kiken oder Shikkaku.*
- VII. Erhält im Teamwettkampf ein Mitglied Kiken oder wird es disqualifiziert (durch Hansoku oder Shikkaku), so wird dessen Punktzahl auf null und jene des Gegners auf acht gesetzt.*

Artikel 11: Offizieller Protest

1. Niemand kann einen Protest gegen eine Entscheidung an die Mitglieder des Kampfgerichts richten.
2. Verletzen die Handlungen des Referee Panels die Regeln, kann nur der Coach des Wettkämpfers oder ihr offizielle Vertreter Protest einlegen.
3. Der Protest ist in schriftlicher Form umgehend nach dem Kampf, welcher zum Protest führt, einzureichen. (Einzige Ausnahme ist, wenn der Protest einem administrativen Fehler gilt. Hierbei ist der Tatami Manager umgehend nach Auftreten des Fehlers darauf aufmerksam zu machen.)
4. Der Protest muss bei einem Vertreter der Appeals Jury eingereicht werden. Die Jury wird dann die Umstände, welche zum Protest geführt haben, prüfen. Nach Prüfung aller verfügbarer Fakten verfasst sie einen Bericht und wird ermächtigt, die darin aufgeführten Handlungen vorzunehmen.
5. Jeder Protest hinsichtlich der Anwendung der Regeln ist vom Coach innerhalb von einer Minute nach dem Kampfe anzumelden. Der Coach verlangt beim Tatami Manager das offizielle Protestformular und erhält vier Minuten, dieses auszufüllen, zu unterzeichnen und dem Tatami Manager zusammen mit der Protestgebühr einzureichen. Der Tatami Manager händigt das Protestformular umgehend einem Mitglied der Appeals Jury aus, welche wiederum fünf Minuten Zeit hat, eine Entscheidung zu treffen.
6. Der Protestführer hat eine von der WKF EC vereinbarten Protestgebühr zu deponieren. Diese hinterlegt er zusammen mit dem Protest bei einem Vertreter der Appeals Jury.
7. **Zusammensetzung der Appeals Jury**
Die Appeals Jury setzt sich aus drei Senior Referees zusammen, welche von der Referee Commission ernannt werden. Darin darf ein Nationalverband

nicht mehr als einmal vertreten sein. Die Referee Commission ernennt ebenfalls drei zusätzliche Mitglieder, welche in festgelegter Reihenfolge von 1 bis 3 automatisch als Ersatz eines oder mehrerer Mitglieder der Appeals Jury zum Einsatz kommen, wenn ein Interessenkonflikt auftritt. Ein Interessenkonflikt besteht, wenn ein Jurymitglied einer in den Protest verwickelten Nation angehört oder mit einer in den Protest verwickelten Person, inklusive aller Mitglieder des involvierten Kampfgerichts, bluts- oder angeheiratet verwandt ist.

8. **Protest-Evaluationsprozess**

Es liegt in der Verantwortung desjenigen, welcher den Protest entgegennimmt, die Appeals Jury einzuberufen und die Protestgebühr beim Finanzverantwortlichen zu hinterlegen.

Wurde die Appeals Jury einberufen, nimmt sie sofort die Ermittlungen und Untersuchungen auf, welche sie für notwendig erachtet, um den Protest begründen zu können. Jedes der drei Mitglieder ist angehalten, ein Verdikt über die Gültigkeit des Protests abzugeben. Enthaltungen sind hierbei nicht erlaubt.

9. **Abgelehnte Proteste**

Die Appeals Jury bestimmt im Fall eines ungültigen Protests ein Mitglied, welches den Entscheid mündlich dem Protestführer übermittelt. Sie vermerkt die offiziellen Dokumente mit dem Wort «ABGELEHNT» und lässt diese von jedem Mitglied unterzeichnen. Anschliessend wird der Protest dem Finanzverantwortlichen eingereicht, welcher ihn an den Secretary General weiterleitet.

10. **Angenommene Proteste**

Wurde ein Protest angenommen, nimmt die Appeals Jury mit der Organizing Commission und der Referee Commission Verbindung auf und ergreift jene praktisch durchführbaren Massnahmen, die zur Behebung der Situation beitragen. Die Möglichkeiten sind:

- Umkehrung vorangehender Entscheidungen, welche den Regeln zuwiderhandelten
- Aufheben aller Resultate betroffener Kämpfe des Pools vom Punkt an, wo der Vorfall eintrat

- Wiederholung der Kämpfe, welche vom Vorfall betroffen waren
- Ausstellen einer Empfehlung an die Referee Commission zur Erwägung von Sanktionen für involvierter Schiedsrichter

Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, bei der Festlegung von Massnahmen, die das Programm des Anlasses stören, Rücksicht zu nehmen. Die Wiederholung der Ausscheidungen ist die letzte Massnahme zur Sicherstellung eines fairen Ausgangs, die getroffen wird.

Die Appeals Jury bestimmt eines ihrer Mitglieder, welches dem Protestführer mündlich mitteilt, dass der Protest akzeptiert wurde. Sie vermerkt das offizielle Dokument mit dem Wort «ANGENOMMEN» und lässt dieses von jedem Mitglied unterzeichnen. Anschliessend wird der Protest beim Finanzverantwortlichen eingereicht. Dieser bezahlt die Protestgebühr an den Protestführer zurück, bevor er das Dokument an den Secretary General weiterleitet.

11. **Protestprotokoll**

Im Anschluss an die Behandlung des Protests gemäss oben stehender Weise trifft das Jury Panel zusammen und erarbeitet ein einfaches Protestprotokoll, in welchem es seine Meinung kundtut und die Beweggründe zur Annahme oder Ablehnung des Protests erläutert. Das Protokoll muss von allen drei Mitgliedern der Appeals Jury unterzeichnet und anschliessend dem Secretary General eingereicht werden.

12. **Befugnis und Beschränkungen**

Die Entscheidung der Appeals Jury ist abschliessend und kann nur vom Executive Committee aufgehoben werden.

Die Appeals Jury kann weder Sanktionen noch Strafen aussprechen. Ihre Aufgabe ist es, über die Gültigkeit des Protests zu entscheiden und die notwendigen Handlungen zur Behebung des Missstands bei der Referee Commission und der Organising Commission anzuregen.

13. **Spezielle Regelung für die Nutzung der Video-Review**

Hinweis: Diese spezielle Regelung ist als separate und von den übrigen Regelungen des Artikels 11 und der dazugehörenden Erklärungen unabhängige Bestimmung aufzufassen.

An WKF-Elite-Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, kontinentalen Spielen, World Games und vergleichbaren Multis-

port-Anlässen ist der Einsatz der Video-Review erforderlich. Für andere Wettkämpfe ist der Einsatz empfohlen. Die Anweisungen zur Video-Review sind in Anhang 11 festgelegt.

Erklärung

- I. Dem Protest müssen die Namen der Wettkämpfer und der eingesetzten Judges, sowie die **präzisen Details, wogegen protestiert wird**, beigefügt werden. Eine allgemeine Klage gegen allgemeine Standards wird nicht als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast über die Gültigkeit des Protests liegt beim Protestführer.*
- II. Der Protest wird durch die Appeals Jury geprüft. Im Rahmen dieser Prüfung studiert sie die Beweise, welche zur Unterstützung des Protests vorgelegt werden. Die Jury kann sich auch Videoaufnahmen ansehen und Offizielle befragen und sich so bemühen, die Gültigkeit des Protests objektiv zu prüfen.*
- III. Wird ein Protest von der Appeals Jury für gültig erklärt, wird die angemessene Handlung vollzogen. Zusätzlich sollen Vorkehrungen getroffen werden, damit derselbe Vorfall in künftigen Wettkämpfen nicht mehr vorkommt. Die bezahlte Protestgebühr wird durch den Finanzverantwortlichen zurückbezahlt.*
- IV. Wird ein Protest von der Appeals Jury für ungültig erklärt, wird er abgelehnt und die Protestgebühr der WKF zugesprochen.*
- V. Darauf folgende Kämpfe oder Runden werden nicht zurückgestellt, auch nicht, wenn ein offizieller Protest vorbereitet wird. Es liegt in der Verantwortung des Match Supervisors sicherzustellen, dass ein Kampf im Einklang mit den Wettkampffregeln durchgeführt wurde.*
- VI. Bei einem administrativen Fehler während eines Kampfs kann der Coach direkt den Tatami Manager informieren. Dieser wiederum setzt den Referee in Kenntnis.*

Artikel 12: Rechte und Pflichten der Funktionäre

Referee Commission

Die Rechte und Pflichten der Referee Commission sind die folgenden:

1. In Zusammenarbeit mit der Organising Commission die korrekte Vorbereitung für jedes Turnier sicherstellen und dabei dem Arrangement der Wettkampfflächen, der Bereitstellung aller notwendigen Ausrüstungen und Räumlichkeiten, Kampfdurchführung und -überwachung sowie Sicherheitsvorkehrungen etc. besondere Aufmerksamkeit schenken.
2. Die Tatami Manager (Chief Referees) und Tatami Manager Assistants bestimmen und sie auf ihre jeweiligen Flächen einsetzen sowie alle Massnahmen ergreifen, welche sich aufgrund der Berichte der Tatami Manager aufdrängen.
3. Die allgemeine Leistung der Kampfrichter überwachen und koordinieren.
4. Vertreter nominieren, wo dies notwendig ist.
5. Abschliessende Urteile in technischen Angelegenheiten während eines Kampfs oder Matches fällen, für die es in den Regeln keine Bestimmungen gibt.

Tatami Manager und Tatami Manager Assistants

Die Rechte und Pflichten der Tatami Manager sind die folgenden:

1. Delegieren, benennen und überwachen der Referees und Judges für alle Kämpfe und Matches, welche auf Wettkampfflächen stattfinden, die unter ihrer Kontrolle liegen.

2. Überblicken der Leistung der Referees und Judges ihrer Wettkampfflächen und sicherstellen, dass die Offiziellen befähigt sind, die von ihnen verlangten Aufgaben zu erfüllen.
3. Den Referee anhalten, den Kampf zu unterbrechen, wenn der Match Supervisor eine Zuwiderhandlung der Wettkampffregeln signalisiert.
4. Einreichen eines täglichen, schriftlichen Berichts über die Leistung jedes Offiziellen unter deren Überwachung, zusammen mit allfälligen Empfehlungen an die Referee Commission.
5. Zwei Referees als Video Review Supervisors (VRS) bestimmen.

Coach Supervisors

Die Pflichten der Coach Supervisors werden im «Anhang 11: Video Review» beschrieben.

Referees

Die Rechte und Pflichten des Referees sind die folgenden:

1. Der Referee (Shushin) hat die Befugnis, Kämpfe/Matches zu leiten, sie zu starten, zu unterbrechen und zu beenden.
2. Punkte aufgrund der Entscheidung der Judges zu werten.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, Erkrankung oder ein Unvermögen eines Wettkämpfers, den Kampf fortzusetzen, bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn – in den Augen des Referees – eine Wertung erzielt oder ein Vergehen begangen wurde oder um die Sicherheit der

Wettkämpfer zu gewährleisten.

5. Den Kampf zu unterbrechen, wenn zwei oder mehr Judges eine Wertung oder Jogai signalisieren.
6. Vergehen (inklusive Jogai) zu signalisieren und damit die Zustimmung der Judges einzufordern.
7. Die Judges aufzufordern, ihre Urteile zu bestätigen, wenn – in den Augen des Referees – Grund besteht, dass die Judges ihre Meinung bezüglich Wertungen und Strafen zu überprüfen haben.
8. Die Judges zur Besprechung zu sich zu rufen (Shugo), um Shikkaku vorzuschlagen.
9. Dem Tatami Manager, der Referee Commission oder der Appeals Jury Erklärungen über die Grundlage eines Entscheids abzugeben, sofern dies notwendig ist.
10. Verwarnungen und Strafen auszusprechen, basierend auf der Entscheidung der Judges.
11. In Teamwettkämpfen einen Entscheidungskampf anzukündigen und zu starten, wenn dies notwendig ist.
12. Die Judges zur Stimmabgabe (Hantei) aufzufordern und das Ergebnis bekanntzugeben.
13. Unentschieden aufzulösen.
14. Den Gewinner bekanntzugeben.
15. Die Zuständigkeit des Referees beschränkt sich nicht nur auf die Wettkampf-

fläche selbst, sondern erstreckt sich auch auf deren unmittelbaren Perimeter, und beinhaltet ebenso die Kontrolle des Verhaltens der Coachs, der anderen Wettkämpfer und des übrigen Umfelds der Wettkämpfer, das auf der Wettkampffläche zugegen ist.

16. Der Referee erteilt alle Kommandos und macht alle Ankündigungen.

Judges

Die Rechte und Pflichten des Judges (Fukushin) sind die folgenden:

1. Wertungen und Jogai aus eigener Initiative anzuzeigen.
2. Deren Urteil betreffend durch den Referee angezeigte Verwarnungen und Strafen zu signalisieren.
3. Das Stimmrecht bei Entscheidungen auszuüben.

Die Judges beobachten sorgfältig die Handlungen der Wettkämpfer und signalisieren dem Referee in folgenden Fällen eine Meinung:

- a. Ein Punkt wurde beobachtet.
- b. Ein Wettkämpfer hat die Wettkampffläche verlassen (Jogai).
- c. Der Referee verlangt ein Urteil über ein anderes Vergehen.

Match Supervisor

Der Match Supervisor (Kansa) assistiert dem Tatami Manager, indem er den laufenden Match oder Kampf beobachtet. Sollten Entscheidungen des Referees und/oder der Judges den Wettkampffregeln zuwiderhandeln, hebt der Match Supervisor sofort die

rote Flagge und pfeift. Der Tatami Manager weist den Referee an, den Kampf zu unterbrechen und den Fehler zu korrigieren.

Berichte, die während des Kampfs verfasst werden, werden zu offiziellen Aufzeichnungen nach Genehmigung durch den Match Supervisor.

Vor Beginn eines Kampfs oder Matches hat der Match Supervisor sicherzustellen, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer den Wettkampfregeln entsprechen. Auch wenn der Organisator vor der Aufstellung die Ausrüstung prüft, bleibt es in der Verantwortung des Match Supervisors diese Kontrolle vorzunehmen. Während Teammatches rotiert der Match Supervisor nicht.

Richtlinie

In folgenden Situationen hebt der Match Supervisor die rote Flagge und pfeift:

- *Der Referee vergisst, Senshu anzuzeigen.*
- *Der Referee erteilt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.*
- *Der Referee erteilt dem falschen Wettkämpfer eine Verwarnung oder Strafe.*
- *Der Referee erteilt einem Wettkämpfer eine Wertung und ahndet den Gegner wegen Übertreibung.*
- *Der Referee erteilt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem ahndet den Gegner wegen Mubobi.*
- *Der Referee erteilt eine Wertung für eine Technik, die nach Yame oder dem Kampfende ausgeführt wurde.*
- *Der Referee erteilt eine Wertung einem Wettkämpfer, wenn dieser ausserhalb der Wettkampffläche ist.*
- *Der Referee ahndet die Wettkämpfer wegen Passivität während Ato Shibaraku.*
- *Der Referee erteilt die falsche Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 während Ato Shibaraku.*
- *Zwei oder mehr Judges zeigen eine Wertung oder Jogai für denselben Wettkämpfer und der Referee unterbricht den Kampf nicht.*
- *Der Referee unterbricht den Kampf nicht, wenn ein Coach eine Video Review anfordert.*

- *Der Referee folgt nicht der Mehrheit der Judges.*
- *Der Referee ruft nicht den Arzt in einer Situation, in der die 10-Sekunden-Regel greift.*
- *Der Referee fordert zu Hantei auf oder verfügt Hikiwake, obwohl Senshu erteilt wurde.*
- *Ein oder mehrere Judges halten die Flaggen falsch.*
- *Die Anzeigetafel zeigt nicht die korrekte Information.*
- *Die Technik, welcher der Coach zur Überprüfung meldet, wurde nach Yame oder Kampfende ausgeführt.*

In folgenden Situationen ist der Match Supervisor nicht in die Entscheidung des Referee Panels involviert:

- *Die Judges signalisieren nicht für eine Wertung.*
- *Die Judges signalisieren nicht für Jogai.*
- *Die Judges unterstützen den Referee nicht zur Erteilung einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 oder Kategorie 2.*
- *Die Höhe einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1, welche das Panel beschliesst.*
- *Die Höhe einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2, welche das Panel beschliesst.*
- *Der Match Supervisor hat keine Stimme und kein Einfluss in der Beurteilung darüber, ob eine Wertung gültig ist oder nicht.*
- *Sollte der Referee das Signal für das Kampfende nicht hören, so pfeift der Score Supervisor und nicht der Match Supervisor.*

Score Supervisor

Der Score Supervisor führt ein separates Protokoll aller vom Referee ausgesprochener Wertungen und überwacht gleichzeitig die Arbeit der ernannten Timekeeper und Scorekeeper.

Erklärung

- I. Zeigen zwei oder mehr Judges eine Wertung oder Jogai für denselben Wettkämpfer, unterbricht der Referee den Kampf und entscheidet entsprechend. Sollte der Referee den Kampf nicht unterbrechen, hebt der Match Supervisor die rote Flagge und pfeift. Will der Referee den Kampf nicht aufgrund eines Signals von zwei oder mehr Judges unterbrechen, ruft er «Yame» und verwendet gleichzeitig das entsprechende Handzeichen. Die Judges signalisieren dann ihre Meinungen und der Referee trifft die Entscheidung die von zwei oder mehr Judges unterstützt wird.*
- II. Sollten für beide Wettkämpfer Wertung, Verwarnung oder Strafe von jeweils zwei oder mehr Judges signalisiert werden, so erhält jeder Wettkämpfer die entsprechende Wertung, Verwarnung oder Strafe.*
- III. Zeigt mehr als ein Judge eine Wertung, Verwarnung oder Strafe für denselben Wettkämpfer und unterscheiden sich diese unter den Judges in deren Höhe, so wird die tiefste Wertung, Verwarnung oder Strafe ausgesprochen, sofern es keine Mehrheit für eine bestimmte Höhe von Wertung, Verwarnung oder Strafe gibt.*
- IV. Gibt es in den sich widersprechenden Meinungen der Judges eine Mehrheit für die Höhe einer Wertung, Verwarnung oder Strafe, so überstimmt die Mehrheit das Prinzip, wonach jeweils die tiefste signalisierte Wertung, Verwarnung oder Strafe ausgesprochen wird.*
- V. Bei Hantei haben der Referee und die vier Judges je eine Stimme.*
- VI. Die Rolle des Match Supervisors besteht darin sicherzustellen, dass der Kampf in Einklang mit den Regeln geführt wird. Er ist kein zusätzlicher Judge. Er hat weder eine Stimme noch das Recht auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen, so zum Beispiel ob eine Wertung gültig ist oder ob Jogai stattgefunden hat. Seiner Verantwortung obliegt lediglich der Ablauf. In Teamwettkämpfen rotiert der Match Supervisor nicht.*

- VII. *Sollte der Referee das Signal zum Kampfe überhören, pfeift der Score Supervisor.*
- VIII. *Zur Erklärung der Grundlage einer Entscheidung nach einem Kampf sprechen die Judges mit dem Tatami Manager, der Referee Commission oder der Appeals Jury. Anderen wird keine Erklärung abgegeben.*
- IX. *Der Referee kann, basierend auf seiner eigenen Einschätzung, jeden Coach, der sich nicht korrekt verhält oder den ordnungsgemässen Verlauf des Kampfs stört, der Wettkampffläche verweisen. Er kann dazu den Kampf so lange unterbrechen, bis sich der betroffene Coach der Anweisung fügt. Diese Befugnis gilt ebenso für sämtliche Mitglieder des Umfelds der Wettkämpfer, welche auf der Wettkampffläche zugegen sind.*

Artikel 13: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen

1. Die Ausdrücke und Gestiken, welche vom Referee und den Judges während eines Kampfs verwendet werden, sind in den Anhängen 1 und 2 spezifiziert.
2. Referee und Judges nehmen ihre vorgesehenen Positionen ein. Nach Austausch von Verbeugungen zwischen den Wettkämpfern, die vorne auf der ihnen zugewiesenen Matte stehen, kündigt der Referee «Shobu Hajime!» an und der Kampf beginnt.
3. Der Referee unterbricht den Kampf, indem er «Yame» ruft. Wenn nötig fordert er die Wettkämpfer auf, ihre Ausgangspositionen einzunehmen (Moto no ichi).
4. Wenn der Referee an seine Ausgangsposition zurückgekehrt ist, zeigen die Judges ihre Meinungen mit den Flaggen an. Wird ein Punkt vergeben, identifiziert der Referee den Wettkämpfer (Aka oder Ao), den attackierten Bereich

(Chudan oder Jodan), die Technik (Zuki, Uchi oder Geri) und erteilt dann die entsprechende Wertung unter Verwendung der vorgegeben Gestik. Der Referee setzt den Kampf fort, indem er «Tsuzukete Hajime» ruft.

5. Hat ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, ruft der Referee «Yame» und bittet die Wettkämpfer, ihre Ausgangsposition einzunehmen. Der Gewinner wird dann durch den Referee ernannt, indem er seinen Arm zur Seite des Gewinners hebt und «Ao (Aka) no kachi» ruft. Der Kampf endet hier.
6. Ist die Kampfzeit vorüber, gewinnt der Wettkämpfer mit den meisten Punkten. Der Referee ernannt den Gewinner, indem er seinen Arm zur Seite des Gewinners hebt und «Ao (Aka) no kachi» ruft. Der Kampf endet hier.
7. Im Fall eines Unentschieden nach einem ergebnislosen Kampf, entscheidet das Kampfgericht (der Referee und die vier Judges) den Kampf durch Hantei.
8. Der Referee ruft – konfrontiert mit folgenden Situationen – «Yame» und unterbricht den Kampf vorübergehend:
 - a. Wenn einer oder beide Wettkämpfer sich ausserhalb der Wettkampffläche befinden.
 - b. Wenn der Referee den Wettkämpfer auffordert, seinen Karate-Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
 - c. Wenn ein Wettkämpfer die Regeln verletzt hat.
 - d. Wenn der Referee der Auffassung ist, dass einer oder beide Wettkämpfer aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht fähig sind, den Kampf weiterzuführen. Den Rat des Turnierarzts befolgend entscheidet der Referee, ob der Kampf weitergeführt wird.
 - e. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner greift, ohne sofort eine Technik oder einen Wurf auszuführen.

- f. Wenn einer oder beide Wettkämpfer zu Boden fallen oder geworfen werden und beide nicht in der Lage sind, sofort eine wertbare Technik auszuführen.
- g. Wenn beide Wettkämpfer greifen oder klammern, ohne sofort einen Wurf oder eine wertbare Technik auszuführen.
- h. Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen, ohne sofort einen Wurf oder eine andere Technik auszuführen.
- i. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Wurf oder dem Hinfallen nicht mehr auf den Beinen stehen und zu ringen beginnen.
- j. Wenn zwei oder mehr Judges eine Wertung oder Jogai für denselben Wettkämpfer signalisieren.
- k. Wenn in den Augen des Referees eine Wertung erzielt oder ein Vergehen begangen wurde oder wenn die Situation aus Gründen der Sicherheit eine Unterbrechnung erfordert.
- l. Wenn der Tatami Manager eine Unterbrechnung anordnet.

Erklärung

- I. Zu Beginn eines Kampfs ruft der Referee zuerst die Wettkämpfer auf, ihre Ausgangsposition einzunehmen. Betritt ein Wettkämpfer vorzeitig die Wettkampffläche, muss er nach draussen gewiesen werden. Die Wettkämpfer haben sich ordentlich vor einander zu verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Der Referee kann gemäss Anhang 2 eine Verbeugung verlangen, wenn diese nicht ausgeführt wurde.*
- II. Wird der Kampf fortgeführt, hat sich der Referee zu vergewissern, dass beide Wettkämpfer auf ihren Linien sind und ruhig stehen. Wettkämpfer, die herumspringen oder zappeln, müssen ruhig gestellt werden, bevor der Kampf weitergehen kann. Der Referee hat den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung fortzusetzen.*
- III. Wettkämpfer haben sich vor und nach dem Kampf voreinander zu verbeugen.*

Kata-Regeln

Artikel 1: Kata-Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche ist identisch mit jener für die Kumite-Wettkämpfe. Die zur Markierung der Ausgangsposition der Kumite-Wettkämpfer umgedrehten Matten sind zurückzudrehen, um eine farblich einheitliche Oberfläche zu erhalten.

Artikel 2: Offizielle Bekleidung

1. Wettkämpfer und Schiedsrichter haben die offizielle Uniform, wie sie in Artikel 2 der Kumite-Regeln definiert ist, zu tragen.
2. Personen, welche diesen Bestimmungen nicht nachkommen, werden ausgeschlossen.

Erklärung

- I. Die Karate-Gi-Jacke darf während der Darbietung der Kata nicht abgelegt werden.*
- II. Wettkämpfer, welche sich unkorrekt bekleidet präsentieren, erhalten eine Minute Zeit, die Missstände zu beheben.*

Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen

1. Kata-Wettkämpfe werden als Team- und Einzelwettkämpfe durchgeführt. Teamwettkämpfe bestehen aus Wettkämpfen zwischen Teams mit je drei Personen. Jedes Team ist ausschliesslich männlich oder ausschliesslich weiblich besetzt. Einzelwettkämpfe bestehen aus individuellen Darbietungen in separaten männlichen und weiblichen Kategorien.
2. Wenn nicht anders festgelegt, wird das Ausscheidungssystem mit Trostrunde angewendet. Wo ein Round-Robin-System verwendet wird, folgt dieses dem Beispiel in Anhang 14.
4. Leichte Variationen, wie sie der Stil (Ryu-Ha) des Karate lehrt, sind erlaubt.
5. Am Wettkampftisch wird die Wahl der Kata vor der jeweiligen Runde gemeldet.
6. Wettkämpfer haben in jeder Runde eine andere Kata darzubieten. Eine bereits dargebotene Kata kann nicht ein zweites Mal gezeigt werden.
7. Scheidet ein Wettkämpfer aus, nachdem der Gegner seine Darbietung begonnen hat, kann dieser die dargebotene Kata in einer der darauffolgenden Runden wiederverwenden, da diese Situation als Sieg durch Kiken betrachtet wird.
8. Wettkämpfer oder Teams, welche nach dem Aufruf nicht erscheinen, werden von dieser Kategorie disqualifiziert (Kiken). Eine Disqualifikation durch Kiken bedeutet, dass Wettkämpfer von der betroffenen Kategorie disqualifiziert sind, die Teilnahme in anderen Kategorien davon jedoch nicht betroffen ist.
9. In den Finalen und den Kämpfen um die dritten Plätze von Teamwettkämpfen bieten die Teams ihre gewählte Kata dar. Anschliessend werden

sie die Bedeutung der Kata demonstrieren (Bunkai). Die erlaubte Zeit zur Darbietung von Kata und Bunkai beträgt zusammen sechs Minuten. Der offizielle Timekeeper startet die Uhr mit der Verbeugung der Teammitglieder zu Beginn der Kata und stoppt sie mit der finalen Verbeugung am Ende der Bunkai-Demonstration. Ein Team, welches sich vor oder nach der Darbietung nicht verbeugt oder welches die gebotene Zeit von sechs Minuten überzieht, wird disqualifiziert. Die Verwendung traditioneller Waffen, ergänzender Ausrüstung oder zusätzlicher Bekleidung ist nicht erlaubt.

Erklärung

- I. *Die Zahl der benötigten Katas hängt von der Zahl individueller Wettkämpfer oder Teams in der Kategorie ab, wie untenstehende Tabelle zeigt. Freilose zählen dabei als Wettkämpfer oder Teams.*

Wettkämpfer oder Teams	benötigte Katas
65–128	7
33–64	6
17–32	5
9–16	4
5–8	3
4	2

Artikel 4: Das Judging Panel

1. Das Judging Panel, bestehend aus fünf Judges, wird durch den Tatami Manager oder den Tatami Manager Assistant ernannt.

2. Die Judges eines Kata-Kampfs dürfen nicht dieselbe Nationalität oder demselben Nationalverband angehören wie eine der beiden Wettkämpfer oder Teams.
3. Zuteilung der Judges zum Judging Panel:
 - Für die Ausscheidungsrunden übergibt der Referee Commission Secretary dem für das elektronische Auslösungssystem zuständigen Softwaretechniker eine Liste der pro Tatami verfügbaren Judges. Diese Liste wird durch den Referee Commission Secretary erstellt, sobald die Auslösung der Athleten erfolgte und das Briefing der Referees abgehalten wurde. Die Liste darf nur Judges enthalten, welche am Briefing teilgenommen haben und welche die oben erwähnten Bedingungen erfüllen. Der Softwaretechniker gibt dann die Liste in das System ein, welches für jeden Kampf zufällig fünf Judges auswählt und zu einem Judging Panel einteilt.
 - Für die Medaillenkämpfe übergibt der Tatami Manager nach dem letzten Kampf der Ausscheidungsrunden dem Referee Commission Chairman und Secretary eine Liste mit acht Judges des eigenen Tatamis. Nach Genehmigung der Liste durch den Referee Commission Chairman geht die Liste an den Softwaretechniker, der sie in das System eingibt. Das System teilt dann ein Judging Panel ein, welches aus fünf zufällig ausgewählten der acht Judges besteht.
3. Zusätzlich werden Timekeeper, Scorekeeper und Ansager bestimmt.

Erklärung

- I. *Der Chief Judge sitzt in mittlerer Position gegenüber den Wettkämpfern, die anderen vier Judges sitzen je in einer Ecke der Wettkampffläche.*
- II. *Jeder Judge ist mit einer roten und einer blauen Flagge oder – wenn elektronische Anzeigen verwendet werden – mit einem Eingabegerät ausgerüstet.*

Artikel 5: Beurteilungskriterien

Offizielle Kata-Liste

Es dürfen nur Katas aus der offiziellen Liste dargeboten werden:

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1–5
Annanko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1–2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1–2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin

Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Hinweis: Für einige Katas wurden mehrere Namen aufgeführt. Dies aufgrund unterschiedlicher romanisierter Schreibweisen. In einigen Fällen kann eine Kata von Stil zu Stil (Ryu-Ha) unterschiedlich heißen, in anderen Fällen wiederum kann ein identischer Name von Stil zu Stil für zwei verschiedene Katas stehen.

Bewertung

Bei der Bewertung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams beurteilen die Judges die Darbietung basierend auf den zwei, gleichgewichteten Hauptkriterien (technische Leistung und athletische Leistung).

Die Darbietung wird beginnend ab der Verbeugung vor der Kata und bis zur Verbeugung nach der Kata beurteilt. Die Ausnahme bilden hier die Medaillenkämpfe der Teams. Hier beginnen sowohl die Darbietung als auch die Zeitmessung mit der Verbeugung vor der Kata und enden, wenn sich die Wettkämpfer nach dem Ende des Bunkais verbeugen.

Bei der Bewertung der Darbietung werden die zwei Hauptkriterien gleichwertig berücksich-

sichtigt.

Dem Bunkai wird dieselbe Bedeutung zugemessen wie der Kata selbst.

Kata-Darbietung		Bunkai-Darbietung (in Medaillenkämpfen der Teams)	
1.	Technische Leistung	1.	Technische Leistung
	1. Stellungen 2. Techniken 3. Übergänge 4. Timing/Synchronisation 5. Korrekte Atmung 6. Fokus (Kime) 7. Technische Schwierigkeit 8. Übereinstimmung: Konsistenz in der Darbietung des Kihon des Stils (Ryu-Ha) in der Kata		1. Stellungen 2. Techniken 3. Übergänge 4. Timing 5. Kontrolle 6. Fokus (Kime) 7. Schwierigkeit der dargebotenen Techniken 8. Übereinstimmung (mit der Kata): Verwendung der Bewegungen, wie sie in der Kata gezeigt wurden
2.	Athletische Leistung	2.	Athletische Leistung
	1. Kraft 2. Geschwindigkeit 3. Gleichgewicht 4. Rhythmus		1. Kraft 2. Geschwindigkeit 3. Gleichgewicht 4. Timing

Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team wird in folgenden Fällen disqualifiziert:

1. Die falsche Kata wird dargeboten oder die falsche Kata wird angesagt.
2. Keine Verbeugung zum Beginn und Ende der Kata-Darbietung.
3. Eine ausgeprägte Pause oder Unterbrechung der Darbietung.
4. Die Funktion der Judges wird beeinträchtigt (wenn ein solcher zum Beispiel

aus Sicherheitsgründen ausweichen muss oder physisch getroffen wird).

5. Während der Darbietung fällt der Gürtel herunter.
6. Die Gesamtzeit von sechs Minuten für Kata und Bunkai wird überschritten.
7. Eine Scherentechnik am Nackenbereich (Kani Basami) wird angewendet, um einen Wettkämpfer zu Boden zu bringen.
8. Den Anweisungen des Chief Judges wird nicht Folge geleistet oder ein anderes Fehlverhalten tritt auf.

Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie eintreten, in die Bewertung der Kriterien einfließen.

- a. Minimaler Gleichgewichtsverlust.
- b. Falsche oder nicht zu Ende geführte Bewegung, wie zum Beispiel eine gescheiterte Ausführung einer Abwehr oder ein Schlag neben das Ziel.
- c. Asynchrone Bewegung, wie zum Beispiel die Ausführung einer Technik bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder – im Teamwettkampf – Bewegungen nicht gemeinsam auszuführen.
- d. Verwendung auditiver Einsatzzeichen (auch von anderen Mitgliedern des Teams) oder theatralischer Elemente wie Stampfen mit den Füßen, Schlagen auf die Brust, Arme oder den Karate-Gi oder unangemessene Ausstattung ist als ernsthaftes Foul anzusehen und wird durch die Judges in der Bewertung der Darbietung berücksichtigt – im selben Mass wie dies bei einem kurzzeitigen Verlust des Gleichgewichts der Fall wäre.
- e. Der Gürtel lockert sich so, dass er während der Darbietung unter die Hüfte rutscht.
- f. Zeitschindung, inkl. ausgedehntes Einlaufen, übertriebenes Verbeugen oder ausgedehnte Pause vor dem Beginn der Darbietung.
- g. Stören der Judges durch Herumlaufen während der Darbietung des Gegen-

ers.

- h. Verletzungen aufgrund mangelnder Kontrolle während des Bunkai.

Erklärung

- I. Kata ist kein Tanz und keine theatralische Darbietung. Sie muss sich an traditionellen Werten und Prinzipien orientieren. Sie muss einem realen Kampf entsprechen und Konzentration, Kraft und potentielle Wirkung ihrer Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Schnelligkeit sowie Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht demonstrieren.*
- II. In Teamwettkämpfen müssen alle Mitglieder zu Beginn der Kata in dieselbe Richtung blicken und zum Chief Judge gerichtet sein.*
- III. Die Mitglieder eines Teams müssen Kompetenz in allen Aspekten der dargebotenen Kata sowie Synchronität demonstrieren.*
- IV. Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Coachs oder Wettkämpfers, sich zu vergewissern, dass die angekündigte Kata für die entsprechende Runde geeignet ist.*
- V. Obwohl die Anwendung einer Scherentechnik am Nackenbereich, um einen Wettkämpfer zu Boden zu bringen (Kani Basami), während der Bunkai-Darbietung verboten ist, darf diese Technik am Oberkörper angewendet werden.*

Artikel 6: Durchführung von Kämpfen

- 1. Zu Beginn eines Kampfs stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rand der Wettkampffläche mit Blick zum Chief Judge auf, wobei einer einen roten Gürtel (Aka) und der andere einen blauen Gürtel (Ao) trägt. Nach einer Ver-

beugung zum Kampfgericht und zueinander schreitet Ao einen Schritt zurück aus der Wettkampffläche. Nach Einnahme der Ausgangsposition, einer Verbeugung und einer deutlichen Ansage der Kata, die dargeboten wird, beginnt Aka. Nach Beendigung der Darbietung verlässt Aka nach einer Verbeugung die Wettkampffläche, um die Demonstration Aos abzuwarten. Ao folgt demselben Ablauf zur Darbietung seiner Kata. Nach Beendigung der Demonstration Aos stellen sich beide Wettkämpfer wieder an den Rand der Wettkampffläche und warten die Entscheidung des Kampfgerichts ab.

2. Wenn der Chief Judge der Meinung ist, ein Wettkämpfer wäre zu disqualifizieren, ruft er die anderen Judges zu sich, um gemeinsam ein Urteil zu fällen.
3. Wird ein Wettkämpfer disqualifiziert, kreuzt und öffnet der Chief Judge die Flaggen und hebt danach die Flagge, um den Gewinner bekanntzugeben.
4. Nach Beendigung beider Katas stellen sich die Wettkämpfer an den Rand der Wettkampffläche. Der Chief Judge ruft das Kampfgericht zu einer Entscheidung auf (Hantei) und pfeift einen Zweiten, zu welchem die Judges ihre Stimme abgeben. In Fällen, in denen sowohl Aka als auch Ao disqualifiziert wurden, gewinnen die Gegner der nächsten Runde durch ein Freilos (und es wird kein Resultat verkündet). Die Ausnahme von dieser Regel betrifft die Medaillenkämpfe. Hier wird der Gewinner durch Hantei ermittelt.
5. Es wird für Aka oder Ao entschieden. Unentschieden ist nicht erlaubt. Der Wettkämpfer, der die Mehrheit der Stimmen erhalten hat, wird zum Sieger erklärt.
6. Wettkämpfer oder Teams, welche nach dem Aufruf nicht erscheinen, werden von dieser Kategorie disqualifiziert (Kiken). Eine Disqualifikation durch Kiken bedeutet, dass Wettkämpfer von der betroffenen Kategorie disqualifiziert sind, die Teilnahme in anderen Kategorien davon jedoch nicht betroffen ist.
7. Um eine Disqualifikation durch Kiken auszusprechen, zeigt der Chief Judge

mit der Flagge zur Ausgangsposition des betreffenden Wettkämpfers und signalisiert danach Kachi (Sieg) für den Gegner.

8. Die Wettkämpfer verbeugen sich erst zueinander und dann zum Kampfgericht und verlassen danach die Wettkampffläche.

Erklärung

- I. Die Ausgangsposition für Kata-Darbietungen befindet sich innerhalb der Wettkampffläche.*
- II. Der Chief Judge ruft das Kampfgericht zu einer Entscheidung auf (Hantei) und pfeift einen Zweitton. Die Judges heben danach die Flaggen gleichzeitig. Nachdem genügend Zeit für die Zählung der Stimmen verstrichen ist (ungefähr 5 Sekunden), werden die Flaggen nach einem weiteren Kurzpfeiff wieder gesenkt.*
- III. Tritt ein Wettkämpfer nicht an, nachdem er aufgerufen wurde, oder tritt zurück (Kiken), wird die Entscheidung automatisch zugunsten des Gegners getroffen, ohne dass dieser die angekündigte Kata darzubieten hat. In diesem Fall kann der Gegner die für diese Runde vorgesehene Kata für eine spätere Runde verwenden.*

Artikel 7: Offizieller Protest

Offizielle Proteste in Kata-Wettkämpfen folgen dem Ablauf jener des Kumite-Wettkampfs, wie er in Artikel 10 der Kumite-Regeln festgelegt ist.

Anhänge

Anhang 1: Die Terminologie

Shobu Hajime	Kampf starten Nach der Ankündigung macht der Referee einen Schritt zurück.
Ato Shibaraku	Noch wenig Zeit übrig Der Timekeeper lässt 15 Sekunden vor Kampfende ein Signal erklingen, worauf der Referee «Ato Shibaraku» ruft.
Yame	Stopp Unterbrechung oder Beendigung des Kampfs. Mit dem Ausruf macht der Referee eine Abwärtsbewegung mit der Hand.
Moto No Ichi	Ausgangsposition Wettkämpfer und Referee kehren auf die entsprechenden Ausgangspositionen zurück.
Tsuzukete	Weiterkämpfen Aufforderung zur Wiederaufnahme des Kampfs, wenn es zu einer unerlaubten Unterbrechung gekommen ist.
Tsuzukete Hajime	Wiederaufnahme des Kampfs Der Referee steht in einer Vorwärtsstellung. Beim Kommando «Tsuzukete» streckt er seine Arme mit den Handflächen zu den Wettkämpfern seitlich aus. Beim Kommando «Hajime» dreht er die Handflächen und führt sie rasch zueinander, gleichzeitig tritt er einen Schritt zurück.

Shugo	Judges herrufen Der Referee ruft die Judges zusammen, wenn der Kampf zu Ende ist oder um Shikkaku zu empfehlen.
Hantei	Entscheidung Der Referee verlangt nach einer Entscheidung am Ende eines ergebnislosen Kampfs. Nach einem kurzen Pfiff signalisieren die Judges ihre Stimme mit der Flagge, während dem der Referee seine Stimme mit dem Heben des Arms zeigt.
Hikiwake	Unentschieden Im Fall eines Unentschiedens kreuzt der Referee seine Arme und öffnet sie wieder, die Handrücken nach unten zeigend.
Aka (Ao) No Kachi	Rot (blau) gewinnt Der Referee erhebt schräg seinen Arm zur Seite des Gewinners.
Aka (Ao) Ippon	Rot (blau) erzielt 3 Punkte Der Referee hebt seinen Arm 45 Grad nach oben zur Seite des Wettkämpfers.
Aka (Ao) Waza-ari	Rot (blau) erzielt 2 Punkte Der Referee streckt seinen Arm auf Schulterhöhe zur Seite des Wettkämpfers aus.
Aka (Ao) Yuko	Rot (blau) erzielt 1 Punkt Der Referee streckt seinen Arm 45 Grad nach unten zur Seite des Wettkämpfers aus.
Chukoku	Verwarnung Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2.
Keikoku	Verwarnung Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet

den Zeigefinger 45 Grad nach unten hin zum Wettkämpfer.

Hansoku-Chui**Disqualifikationsverwarnung**

Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger horizontal hin zum Wettkämpfer.

Hansoku**Disqualifikation**

Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer. Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.

Jogai**Verlassen der Wettkampffläche nicht durch den Gegner verursacht**

Der Referee zeigt mit dem Zeigefinger zur Seite des Wettkämpfers, um den Judges mitzuteilen, dass der Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen hat.

Senshu**Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts**

Nachdem die Wertung auf die übliche Weise erteilt wurde, dreht sich der Referee zum Kansa und sagt «Aka (Ao) Senshu», während er mit erhobenem Zeigefinger zur Seite des punktenden Wettkämpfers zeigt.

Shikkaku**Disqualifikation: «Kampffläche verlassen»**

Der Referee richtet seinen Zeigefinger zuerst 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer und bewegt ihn dann nach hinten und aussen und spricht «Aka (Ao) Shikkaku!». Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.

Kiken**Aufgabe**

Für Kumite richtet der Referee seinen Zeigefinger 45 Grad nach unten hin zur Seite des Wettkämpfers oder Teams. Für Kata zeigt der Chief Judge dies auf dieselbe Weise, indem er seine Flagge benutzt.

Mubobi**Selbstgefährdung**

Der Referee berührt mit der Handfläche sein Gesicht, dreht die Handkante nach vorne und bewegt die Hand vor dem Gesicht vor und zurück, um den Judges zu signalisieren, dass sich der Wettkämpfer selbst gefährdet hat.

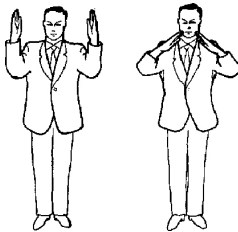
Anhang 2: Gestiken und Flaggensignale

Ankündigungen und Gestiken des Referees



Shomen-ni-Rei

Der Referee streckt seine Arme mit den Handflächen nach vorne.



Otagai-ni-Rei

Der Referee zeigt den Wettkämpfern, sich zu verbeugen.



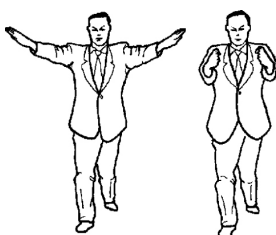
Shobu Hajime (Start des Kampfs)

Nach dem Kommando tritt der Referee einen Schritt zurück.



Yame (Stopp)

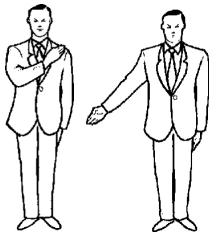
Unterbrechung oder Beendigung des Kampfs. Mit dem Kommando macht der Referee eine Abwärtsbewegung mit der Hand.



Tsuzukete Hajime (Wiederaufnahme des Kampfs)

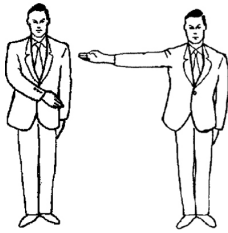
Bei «Tsuzukete» steht der Referee in einer Vorwärtsstellung und streckt seine Arme seitwärts aus, die Handflächen zu den Wettkämpfern gerichtet. Bei «Hajime» dreht er seine Handflächen nach innen und führt sie rasch zueinander, während er einen Schritt zurück

macht.



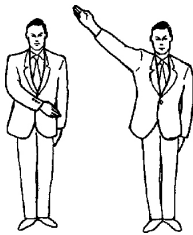
Yuko (1 Punkt)

Der Referee streckt seinen Arm 45 Grad nach unten hin zum punktenden Wettkämpfer aus.



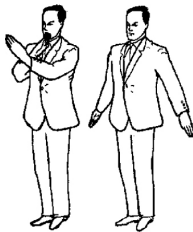
Waza-ari (2 Punkte)

Der Referee streckt seinen Arm auf Schulterhöhe hin zum punktenden Wettkämpfer aus.



Ippon (3 Punkte)

Der Referee streckt seinen Arm 45 Grad nach oben hin zum punktenden Wettkämpfer aus.

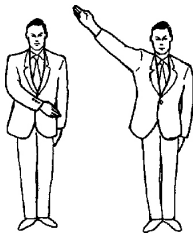


Torimasen / Widerrufen der letzten Entscheidung

Wurde eine Wertung oder Strafe irrtümlicherweise ausgesprochen, dreht sich der Referee zum betreffenden Wettkämpfer und spricht «Aka (Ao)», kreuzt seine Arme und öffnet sie mit einer Schneidebewegung und den Handrücken nach oben gerichtet, um zu zeigen, dass die letzte Entscheidung widerrufen wird.



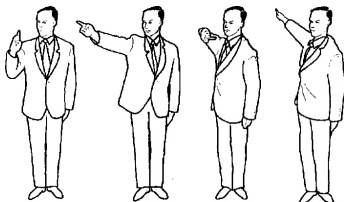
Senshu (Erster widerstandsloser Punkt)

**No Kachi** (Sieg)

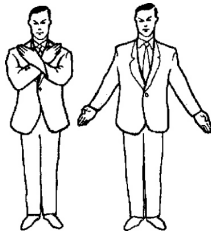
Am Ende eines Kampfs spricht der Referee «Aka (Ao) No Kachi» und streckt seinen Arm 45 Grad nach oben hin zum siegenden Wettkämpfer aus.

**Kiken** (Aufgabe)

Der Referee richtet seinen Zeigefinger 45 Grad nach unten hin zur Ausgangsposition des Wettkämpfers und erklärt danach den Gegner zum Sieger.

**Shikkaku** (Disqualifikation, Kampffläche verlassen)

Der Referee richtet seinen Zeigefinger zuerst 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer und bewegt ihn dann nach hinten und aussen und spricht «Aka (Ao) Shikkaku». Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.

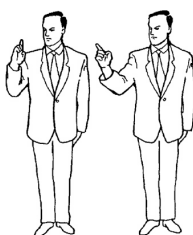
**Hikiwake** (Unentschieden)

Im Fall eines Unentschiedens kreuzt der Referee seine Arme und öffnet sie wieder, die Handrücken nach unten zeigend.

**Vergehen der Kategorie 1**

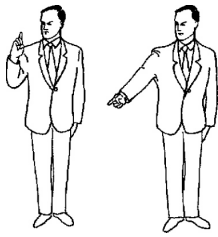
(dies, ohne weiteres Zeichen, ist auch die Gestik für Chukoku)

Der Referee kreuzt seine offenen Hände, das Handgelenk des einen auf jenem des anderen Arms auf Brusthöhe.

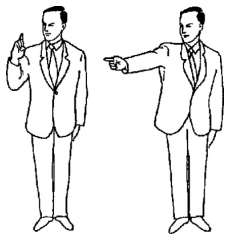
**Vergehen der Kategorie 2**

(dies, ohne weiteres Zeichen, ist auch die Gestik für Chukoku)

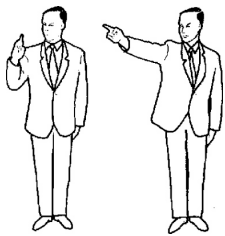
Der Referee zeigt mit angewinkeltem Arm zum Gesicht des Wettkämpfers.

**Keikoku** (Verwarnung)

Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger 45 Grad nach unten hin zum Wettkämpfer.

**Hansoku-Chui** (Disqualifikationsverwarnung)

Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger horizontal hin zum Wettkämpfer.

**Hansoku** (Disqualifikation)

Der Referee zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer. Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.

**Passivität**

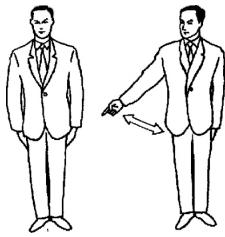
Der Referee kreist seine Fäuste vor seiner Brust, um das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.

**Übertriebener Kontakt**

Der Referee zeigt den Judges, dass ein übertriebener Kontakt oder ein Vergehen der Kategorie 1 aufgetreten ist.

**Vortäuschen oder Übertreiben eines Kontakts**

Der Referee hält beide Hände ans Gesicht, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



Jogai (Verlassen der Wettkampffläche)

Der Referee zeigt ein Verlassen der Wettkampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger zum Rand der Wettkampffläche zur Seite des entsprechenden Wettkämpfers zeigt.



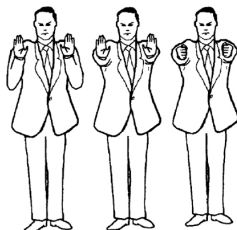
Mubobi (Selbstgefährdung)

Der Referee berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht die Handkante nach vorne und bewegt die Hand vor und zurück, um anzuzeigen, dass sich der Wettkämpfer selbst gefährdet hat.



Kampfverweigerung

Der Referee bewegt den nach unten gerichteten Zeigefinger im Kreis, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



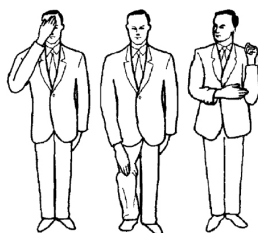
Stossen, Fassen oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne sofort eine Technik oder einen Wurf anzubringen

Der Referee hält beide Fäuste auf Schulterhöhe oder zeigt mit den offenen Händen eine Stossbewegung, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



Gefährliche und unkontrollierte Angriffe

Der Referee bewegt seine Faust seitlich an seinem Kopf nach hinten, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



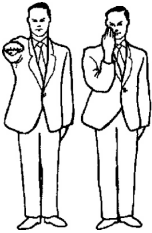
Angriffe mit Kopf, Knien oder Ellbogen

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



Den Gegner ansprechen oder anstacheln und unhöfliches Verhalten

Der Referee hält seinen Zeigefinger an seine Lippen, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.



Shugo (Judges zu sich rufen)

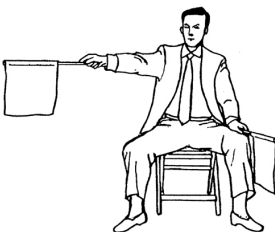
Der Referee ruft die Judges am Ende eines Kampfs zusammen oder um Shikkaku vorzuschlagen.

Die Flaggensignale der Judges

Beachte, dass die Judges Nr. 1 und 4 die rote Flagge in der rechten, die Judges Nr. 2 und 3 die rote Flagge in der linken Hand halten. In Kata halten die Judges Nr. 1, 2 und 5 die rote Flagge in der rechten, die Judges Nr. 3 und 4 die rote Flagge in der linken Hand halten.



Yuko



Waza-ari



Ippon



Vergehen

Ein Vergehen anzeigen. Die entsprechende Flagge wird im Kreis gedreht, dann wird Kategorie 1 oder 2 angezeigt.



Vergehen der Kategorie 1

Mit gerade oder seitlich zu Aka (Ao) ausgestreckten Armen werden die Flaggen gekreuzt.



Vergehen der Kategorie 2

Der Judge hebt die Flagge mit angewinkeltem Arm.



Jogai

Der Judge tippt mit der Flagge auf den Boden.



Keikoku



Hansoku-Chui



Hansoku

Anhang 3: Operative Richtlinien für Referees und Judges

Dieser Anhang soll Referees und Judges in Situationen unterstützen, wo die Regeln und Erklärungen keine Anleitung geben können.

Übertriebener Kontakt

Führt ein Wettkämpfer eine punktende Technik aus und lässt darauf eine Technik mit übertriebenem Kontakt folgen, so sollen die Judges keine positive Wertung erteilen, sondern eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 aussprechen, sofern der Kontakt nicht auf das Verschulden des getroffenen Gegner zurückzuführen ist.

Übertriebener Kontakt und Übertreibung einer Verletzung

Karate ist eine Kampfkunst, weshalb von den Wettkämpfern ein hoher Verhaltensstandard erwartet wird. Es ist nicht zu akzeptieren, dass Wettkämpfer, welche einen leichten Kontakt erleiden, ihr Gesicht reiben, herumtaumeln, sich krümmen, den Zahnschutz ausspucken oder anderweitig zum Ausdruck bringen, dass der Kontakt ernsthaft war, bloss um den Referee in der Höhe des Strafmasses zu beeinflussen. Solches Verhalten ist betrügerisch und wertet unseren Sport herab; es sollte rasch zu einer Strafe führen.

Sollte ein Wettkämpfer andeuten, dass eine Technik ihn schwer getroffen hat, die Judges jedoch zum Entschluss kommen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Kriterien erfüllt habe, sollte einerseits die Punktwertung erteilt werden, andererseits eine Strafe der Kategorie 2 für Vortäuschen einer Verletzung ausgesprochen werden. Die korrekte Strafe für Vortäuschen einer Verletzung durch eine Technik, welche die Judges als wertbar erachteten, ist im Minimum Hansoku und in besonder gravierenden Fällen Shikkaku.

Schwierigere Situationen ereignen sich, wenn ein Wettkämpfer stärker getroffen wird und zu Boden fällt, oft wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown aufzuhal-

ten) und dann gleich wieder zu Boden fällt. Referees und Judges sollten nicht vergessen, dass eine Jodan-Fusstechnik mit 3 Punkten gewertet wird, die Zahl der Teams und Einzelwettkämpfer, welche für Medaillenränge finanziell belohnt werden, zunimmt, und damit die Verlockung, sich unethischem Verhalten herzugeben, stärker wird. Es ist wichtig, dies zu erkennen und die entsprechenden Strafen auszusprechen.

Mubobi

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird ausgesprochen, wenn ein Wettkämpfer **aufgrund eines eigenen Verschuldens getroffen oder verletzt wurde**. Dies kann der Fall sein, wenn der Rücken zum Gegner gedreht wird, mit einem langen, tiefen Gyaku Tsuki Chudan, ohne Rücksichtnahme des Jodan-Konters des Gegners, zu kämpfen aufgehört wird, bevor der Referee «Yame» ruft, die Deckung oder Konzentration vernachlässigt wird oder die Abwehr der gegnerischen Angriffe wiederholt scheitern oder unterlassen wird. Erklärung XVIII in Artikel 8 besagt:

Sollte der Fehlbare durch dieses Verhalten einen überhöhten Kontakt und/ oder eine Verletzung erleiden, erteilt der Referee eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

Ein Wettkämpfer, der auf Grund eines eigenen Verschuldens getroffen wird und den Effekt übertreibt, um damit das Kampfgericht zu täuschen, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi als auch eine **zusätzliche** Strafe für Übertreibung, da zwei Zuwiderhandlungen begangen wurden.

Es sei an dieser Stelle bemerkt, dass eine Technik mit exzessivem Kontakt unter keinen Umständen mit Punkten gewertet wird.

Zanshin

Zanshin ist der Zustand permanenter Aufmerksamkeit, in welchem der Wettkämpfer maximal konzentriert bleibt und sich ständig bewusst ist über die Möglichkeit seines Gegners, einen Gegenschlag auszuführen und ihn entsprechend beobachtet. Einige Wettkämpfer drehen ihren Körper nach einer ausgeführten Technik vom Gegner teilweise ab, beobachten diesen aber weiterhin und bleiben bereit, den Kampf fortzuführen. Die Judges müssen in der Lage sein zu differenzieren zwischen diesem Zustand aufrechter Bereitschaft und einem solchen, in welchem der Wettkämpfer sich

abdreht, seine Deckung und Konzentration ablegt und damit den Kampf eingestellt hat.

Greifen eines Chudan Kicks

Sollten die Judges eine Wertung erteilen, wenn ein Wettkämpfer einen Chudan Geri ausführt und der Gegner das Bein greift, bevor es zurückgezogen werden kann?

Vorausgesetzt der kickende Wettkämpfer hält sein Zanshin aufrecht, gibt es keinen Grund, weshalb diese Technik nicht gewertet werden soll, vorausgesetzt sie erfüllt alle sechs Kriterien. Im Fall von zwei beinahe gleichzeitig ausgeführten Gyaku Tsukis, ist es üblich, jene Technik zu werten, welche zuerst im Ziel eintrifft, auch wenn grundsätzlich beide Techniken effektiv waren. Zudem wird es dem Gegner in einem Eckkampf-szenario theoretisch nicht möglich sein, das Bein zu halten, da ein kraftvoller Kick ihn sofort kampfunfähig machen würde. Angemessene Kontrolle, der Zielbereich und die Erfüllung aller sechs Kriterien sind die entscheidenden Faktoren in der Frage, ob eine Technik gewertet werden kann oder nicht.

Würfe und Verletzungen

Da Greifen und Werfen des Gegners unter bestimmten Voraussetzungen erlaubt sind, haben die Coachs sicherzustellen, dass ihre Wettkämpfer im sicheren Fallen geübt sind.

Ein Wettkämpfer, der eine Wurftechnik ausführt, muss den Bedingungen in den Erklärungen zu den Artikeln 6 und 8 nachkommen. Wirft ein Wettkämpfer den Gegner unter Berücksichtigung dieser Bedingungen und resultiert daraus eine Verletzung, weil der Gegner es unterliess, sauber zu fallen, ist dieser dafür verantwortlich. Der Werfer sollte in diesem Fall nicht bestraft werden. Selbstverschuldete Verletzungen ergeben sich, wenn ein geworfener Wettkämpfer auf einem gestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen mit zu Boden zieht.

Eine potentiell gefährliche Situation tritt ein, wenn ein Wettkämpfer beide Beine greift, um den Gegner auf dessen Rücken zu werfen, oder wenn ein Wettkämpfer sich duckt, um den Gegner vor dem Werfen zu heben. Artikel 8, Erklärung XI besagt, dass «...und der Gegner muss gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist.» Da es

schwierig ist, bei den genannten Würfen eine sichere Ladung zu gewährleisten, fallen diese in die verbotene Kategorie.

Punkten, wenn der Gegner auf dem Boden liegt

Wurde ein Wettkämpfer geworfen oder ist dieser ausgerutscht, sodass sein Rumpf (Oberkörper) die Wettkampffläche berührt und der Gegner punktet, so wird Ippon gewertet.

Wird der Wettkämpfer durch eine Technik getroffen, währenddessen er sich noch im Fall befindet, haben die Judges die Fallrichtung in die Entscheidung mit einzubeziehen. Wenn der Wettkämpfer nämlich von der Technik weg fällt, so ist diese als ineffektiv zu betrachten und kann nicht gewertet werden.

Befindet sich der Oberkörper des Wettkämpfers nicht auf der Wettkampffläche, wenn der Gegner eine wertbare Technik ausführt, werden die Punkte analog Artikel 6 gesprochen. Das bedeutet, wenn der Wettkämpfer noch fällt, sitzt, kniet, steht oder durch die Luft springt, dabei sein Oberkörper die Wettkampffläche nicht berührt, erfolgt die Wertung folgendermassen:

1. Jodan Fusstechniken, drei Punkte (Ippon)
2. Chudan Fusstechniken, zwei Punkte (Waza-ari)
3. Tsuki und Uchi, ein Punkt (Yuko)

Entscheidungsverfahren

Wenn der Referee den Kampf unterbricht, ruft er «Yame» und verwendet gleichzeitig das entsprechende Handzeichen. Kehrt der Referee zu seiner Ausgangsposition zurück, zeigen die Judges ihre Meinungen bezüglich Wertungen und Jogai und, sofern durch den Referee aufgefordert, bezüglich anderer verbotenen Verhalten. Entsprechend trifft der Referee die Entscheidung. Da es nur dem Referee möglich ist, sich auf der Wettkampffläche zu bewegen, direkt an die Wettkämpfer heranzutreten und mit dem Arzt zu sprechen, sollten die Judges die Erwägungen des Referees ernsthaft prüfen, bevor sie ihre Meinung abgeben, da eine Wiedererwägung nicht vorgesehen ist.

In Situationen, in denen mehrere Gründe zur Unterbrechung des Kampfs führen, behandelt der Referee die Situationen eine nach der anderen. Beispiele: ein Wettkämpfer erzielt eine Wertung, der andere einen Kontakt oder wenn Mubobi eingetreten ist und derselbe Wettkämpfer die Verletzung übertreibt.

Wenn Video Review zum Einsatz kommt, ändert das Video-Review-Panel eine Entscheidung nur, wenn beide Mitglieder zustimmen. Nach der Überprüfung übermittelt das Panel seine Entscheidung sofort dem Referee, der eine Änderung der Entscheidung verkündet, sollte dies notwendig sein.

Jogai

Bei Jogai tippen die Judges mit der entsprechenden Flagge auf den Boden. Sobald der Referee den Kampf unterbrochen hat und wieder an seiner Ausgangsposition steht, zeigen die Judges ein Vergehen der Kategorie 2 an.

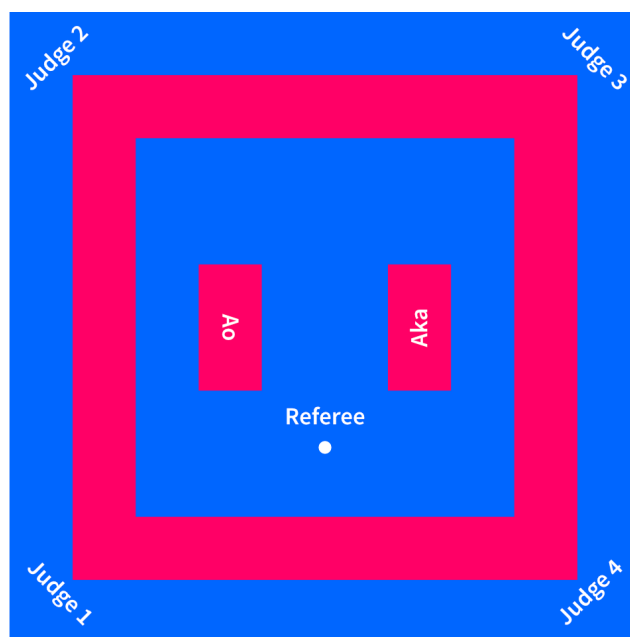
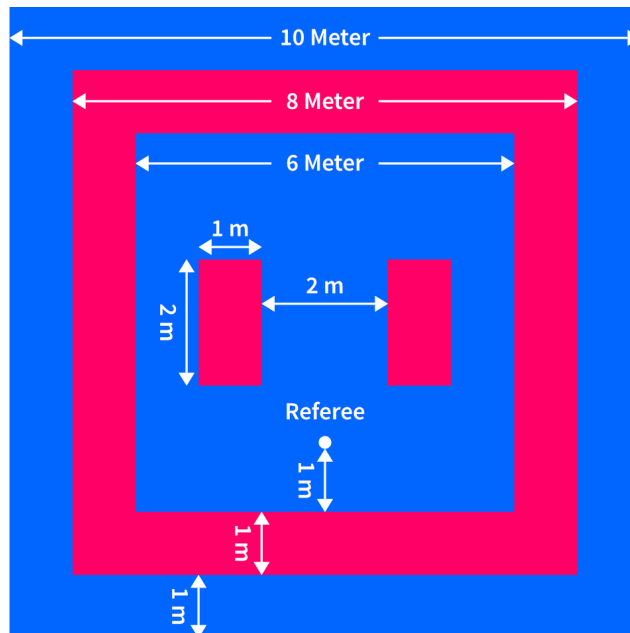
Anzeigen von Regelverstößen

Bei Verstößen der Kategorie 1 kreisen die Judges erst mit der entsprechenden Flagge und kreuzen dann die Flaggen zur linken Seite für Aka mit der roten Flagge vor der blauen, oder zur rechten Seite für Ao mit der blauen Flagge vor der roten. Dies erlaubt es dem Referee, deutlich zu erkennen, wer als Zuwiderhandelnder angesehen wird.

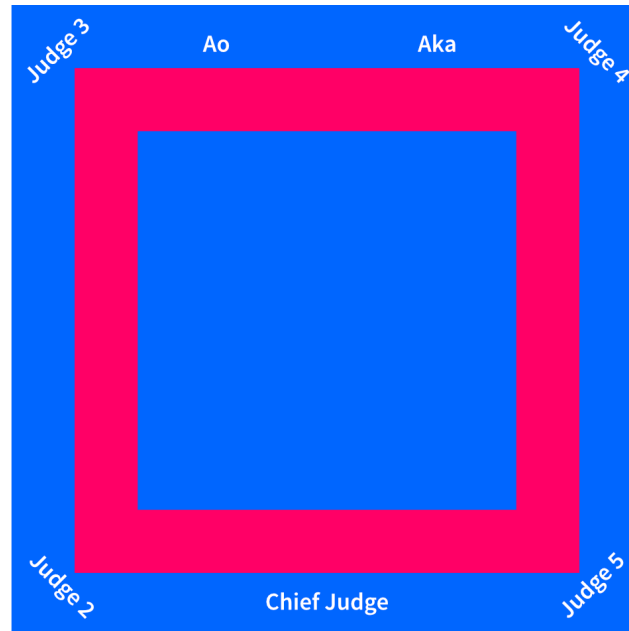
Anhang 4: Zeichen des Scorekeepers

●○	Ippon	3 Punkte
○—○	Waza-ari	2 Punkte
○	Yuko	1 Punkt
✓	Senshu	Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts
□	Kachi	Gewinner
✕	Make	Verlierer
▲	Hikiwake	Unentschieden
C1C	Kategorie 1 - Chukoku	Verwarnung
C1K	Kategorie 1 - Keikoku	Verwarnung
C1HC	Kategorie 1 - Hansoku-Chui	Verwarnung zur Disqualifikation
C1H	Kategorie 1 - Hansoku	Disqualifikation
C2C	Kategorie 2 - Chukoku	Verwarnung
C2K	Kategorie 2 - Keikoku	Verwarnung
C2HC	Kategorie 2 - Hansoku-Chui	Verwarnung zur Disqualifikation
C2H	Kategorie 2 - Hansoku	Disqualifikation
KK	Kiken	Aufgabe
S	Shikkaku	Schwerwiegende Disqualifikation

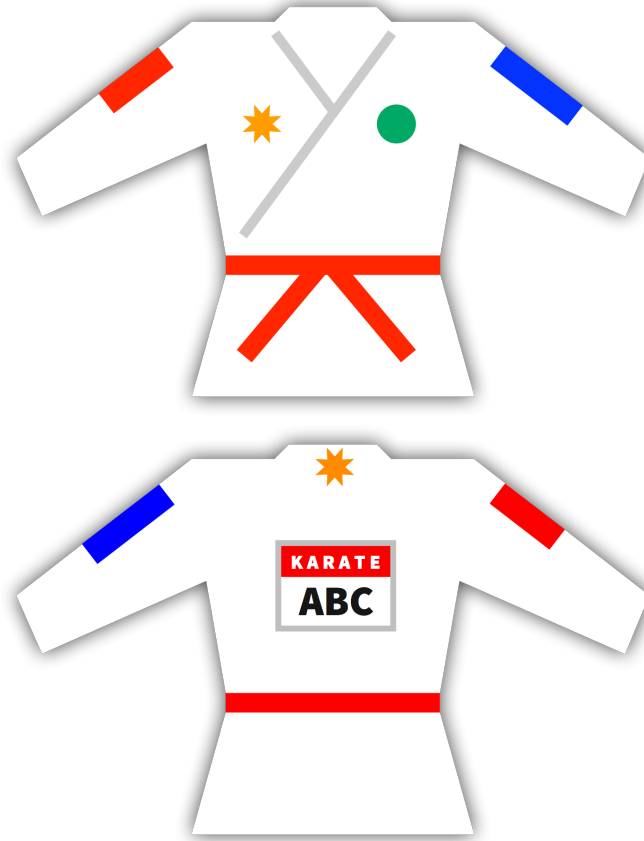
Anhang 5: Kumite-Wettkampffläche



Anhang 6: Kata-Wettkampffläche



Anhang 7: Der Karate-Gi



Werbefläche der WKF: 20 × 10 cm



Werbefläche des Nationalverbands: 15 × 10 cm



Rückseite reserviert für den organisierenden Verband: 30 × 30 cm



Signet des Nationalverbands: 12 × 8 cm



Platz für Markenzeichen des Herstellers: 5 × 4 cm

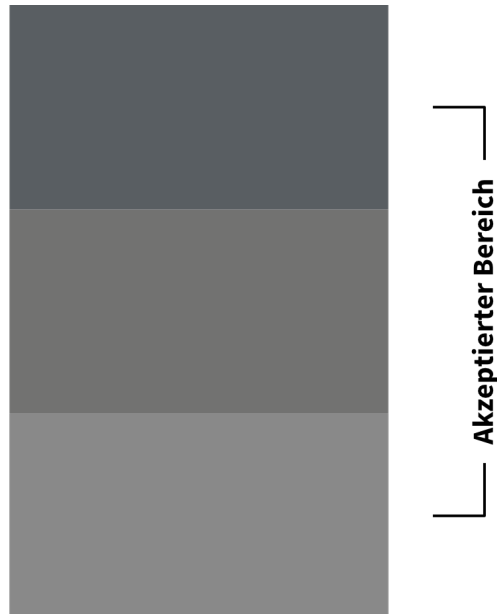
Anhang 8: Auflagen und Kategorien bei Weltmeisterschaften

Jugend-, Junioren- und Unter-21-Weltmeisterschaften			
Allgemein	Kategorien		
<p>Der Wettkampf dauert vier Tage.</p> <p>Jeder Nationalverband kann pro Kategorie 1 Wettkämpfer registrieren.</p> <p>In der Auslosung werden die vier Finalisten der vorherigen Meisterschaft so weit wie möglich auseinander platziert. (Beim Einzelwettkampf die Wettkämpfer, beim Teamwettkampf die Nationalverbände.)</p> <p>Die Meisterschaft wird auf 5 oder 6 Kampfplätzen durchgeführt, je nach Grösse des Stadions.</p> <p>Alle Kumite-Kämpfe der Jugend, Junioren und U21-Damen dauern 2 Minuten und jene der U21-Herren 3 Minuten</p> <p>Bunkai in Teamkata (Herren und Damen) wird im Final und den Kämpfen um die dritten Plätze gezeigt.</p>	Unter 21	Jugend	Junioren
	Einzel-Kata 18 / 19 / 20 Jahre	Einzel-Kata 14 / 15 Jahre	Einzel-Kata 16 / 17 Jahre
	Herren Damen	Herren Damen	Herren Damen
	Einzel-Kumite Herren 18 / 19 / 20 Jahre	Einzel-Kumite Herren 14 / 15 Jahre	Einzel-Kumite Herren 16 / 17 Jahre
	-60kg	-52kg	-55kg
	-67kg	-57kg	-61kg
	-75kg	-63kg	-68kg
	-84kg	-70kg	-76kg
	+84kg	+70kg	+76kg
	Einzel-Kumite Damen 18 / 19 / 20 Jahre	Einzel-Kumite Damen 14 / 15 Jahre	Einzel-Kumite Damen 16 / 17 Jahre
	-50kg	-47kg	-48kg
	-55kg	-54kg	-53kg
	-61kg	+54kg	-59kg
	-68		+59kg
	+68		
			Team-Kata 14-17 Jahre
			Herren Damen
Total	12	10	13

Elite-Weltmeisterschaften	
Allgemein	Kategorien

<p>Der Wettkampf dauert fünf Tage.</p> <p>Team-Kumite-Kämpfe werden nach den Einzelkämpfen durchgeführt.</p> <p>Jeder Nationalverband kann pro Kategorie 1 Wettkämpfer registrieren.</p> <p>In der Auslosung werden die vier Finalisten so weit wie möglich auseinander platziert. (Beim Einzelwettkampf die Wettkämpfer, beim Teamwettkampf die Nationalverbände)</p> <p>Die Meisterschaft wird auf vier in einer Reihe liegenden Kampf- flächen durchgeführt (3 Tage) und in einer erhöhten Kampf- fläche für die Medaillenkämpfe und Finale (2 Tage).</p> <p>Für die Verpflegung der Schiedsrichter und Offiziellen müssen bestimmte Zonen und Zeitpläne vorliegen.</p> <p>Kumite-Kämpfe dauern für Herren 3, für Damen 2 Minuten.</p> <p>Bunkai in Teamkata (Herren und Damen) wird im Final und den Kämpfen um die dritten Plätze gezeigt.</p> <p>Hinweis: Die Zuweisung zu einer Alterkategorie wird bestimmt durch das Alter des Athleten am ersten Tag des Anlasses, d.h. am ersten Wettkampftag der entsprechenden Kategorie.</p>	Einzel-Kata +16 Jahre
	Herren Damen
	Einzel-Kumite Herren +18 Jahre
	-60kg
	-67kg
	-75kg
	-84kg
	+84kg
	Einzel-Kumite Damen +18 Jahre
	-50kg
	-55kg
	-61kg
	-68kg
	+68kg
	Team-Kata +16 Jahre
	Herren Damen
	Team-Kumite +18 Jahre
	Herren Damen
Total	16

Anhang 9: Leitfaden für die Hosenfarbe der Referees und Judges



Hose: Farbcode Pantone 18-0201 TPX

Blazer: Marine-Blau, Farbcode Pantone 19-4023 TPX

Anhang 10: Karate-Wettkampf für Unter-14-Jährige

Verbindlich für das WKF Youth Camp

Empfohlen für WKF Kontinentalverbände und nationale Verbände

Kategorien für Kinder unter 14 Jahren

- U12 Kumite Knaben (10- und 11-jährig): -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg
- U12 Kumite Mädchen (10- und 11-jährig): -30 kg, -35 kg, -40 kg, + 45 kg
- U12 Kata Knaben (10- und 11-jährig)
- U12 Kata Mädchen (10- und 11-jährig)

- U14 Kumite Knaben (12- und 13-jährig): -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg
- U14 Kumite Mädchen (12- und 13-jährig): -42 kg, -47kg, +47kg
- U14 Kata Knaben (12- und 13-jährig)
- U14 Kata Mädchen (12- und 13-jährig)

Änderungen der Wettkampffregeln für Unter-14-Jährige

Kumite für Kinder zwischen 12 und 14 Jahren

- Bei Techniken zum Kopf oder Hals (Jodan) sind Berührungen nicht erlaubt.
- Jede Berührung zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird prinzipiell geahndet.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zum Kopf oder Hals wird in einer Distanz bis 10 cm prinzipiell gewertet.
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten.
- Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen wurde, darf nicht getragen werden.
- Die WKF-Gesichtsmaske wird verwendet.

Kumite für Kinder unter 12 Jahren

- Alle Techniken (Jodan und Chuden) sind zu kontrollieren.
- Jede Berührung zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird prinzipiell geahndet.
- Eine korrekt ausgeführte Technik auf eine beliebige Zielregion wird in einer

Distanz bis 10 cm prinzipiell gewertet.

- Selbst kontrollierte Techniken zum Körper (Chudan) werden prinzipiell nicht gewertet, wenn diese über eine Oberflächenberührung hinausgehen.
- Feg- und Wurftechniken sind nicht erlaubt.
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten.
- Die Grösse der Wettkampffläche kann von 8 × 8 Meter auf 6 × 6 Meter reduziert werden, wenn dies vom Organisator gewünscht wird.
- Wettkämpfer sollten im Minimum zwei Kämpfe pro Wettkampf bestreiten.
- Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen wurde, darf nicht getragen werden.
- Die WKF-Gesichtsmaske und der Brustschutz werden verwendet.

Für Kinder unter 10 Jahren wird der Wettkampf als Paar-Wettkampf organisiert, wobei jedes Paar während eineinhalb Minuten kooperativ im Sparring Techniken vorführt. The Darbietungen werden Paar gegen Paar mittels Hantei entschieden, basierend auf den Kumite-Entscheidungskriterien bei Hantei, nur dass hier die Darbietung des einen Paares gegen jene des anderen Paares abgewogen wird.

Kata für Kinder unter 14 Jahren

Es gibt keine Abweichungen von den üblichen Regeln, jedoch kann die Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Katas reduziert werden.

Kata für Kinder unter 12 Jahren

Es gibt keine Abweichungen von den üblichen Regeln, jedoch kann die Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Katas reduziert werden.

Wettkämpfer, welche die Kata nicht beenden können, sollen einen zweiten Versuch zur Darbietung erhalten, ohne dass dabei die Bewertung negativ beeinflusst wird.

Anhang 11: Video Review

Regeln zur Video Review in WKF Kumite-Wettkämpfen (Einzel und Team)

Video Review Team

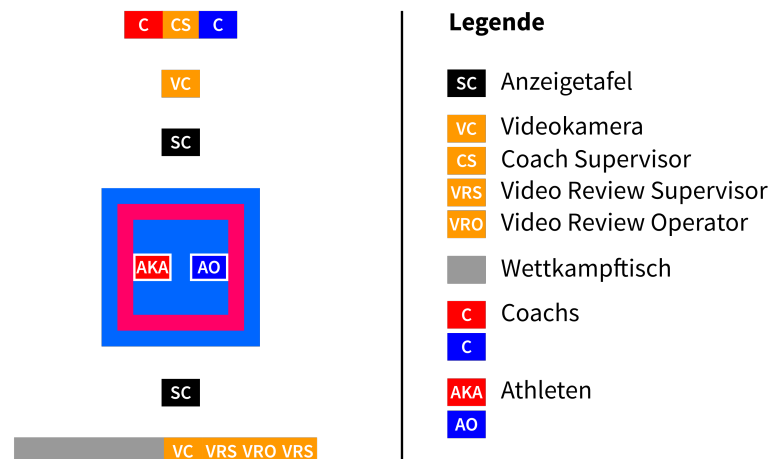
Bezeichnung	Abkürzung	Ausscheidungen	Medaillenkämpfe
Video Review Tisch	VRT	3	3
Video Review Supervisor	VRS	2	2
Video Review Operator	VRO	1	1
Coach Supervisor	CS	1	2

1. **Vor Beginn des Wettkampfs** ernennen die Tatami Manager zwei Referees pro Tatami zu Video Review Supervisors (VRS). Beide VRS sitzen an einem Tisch, in der Mitte von ihnen der Video Review Operator (VRO). Das Video Review Team (VRO + 2 VRS) ist mit einer roten (abgelehnt) und einer grünen (akzeptiert) Karte ausgerüstet. Nur die beiden VRS und der VRO dürfen an diesem Video Review Tisch (VRT) anwesend sein.
2. **Vor jedem Kampf** händigt der Coach Supervisor (CS) den entsprechenden Coaches ein Eingabegerät mit einem Knopf aus. Der CS sitzt während des Matches neben den beiden Coaches. In den Medaillenkämpfen wird die Zahl der CS verdoppelt, so dass jedem Coach ein CS zugeordnet ist. Eine orange elektronische Anzeige mit den Initialen VR ist auf der Anzeigetafel links neben der Wertung des Wettkämpfers zu sehen. CS, VRO und beide VRS sind mit einem Zweiwegefunk zu Kommunikationszwecken ausgerüstet. Sollte das Eingabegerät nicht korrekt funktionieren, wird auf das traditionelle System mit analogen roten (Aka) und blauen (Ao) Karten für die entsprechenden Coaches ausgewichen.
3. Eine Überprüfung durch eine Video Review findet nur statt, wenn ein Coach der Meinung ist, dass eine Wertung seines Athleten ignoriert wurde. Die VRS

sind verantwortlich, den Protest in zeitlich effizienter Weise zu behandeln, um den Match nicht übergebührllich zu verzögern.

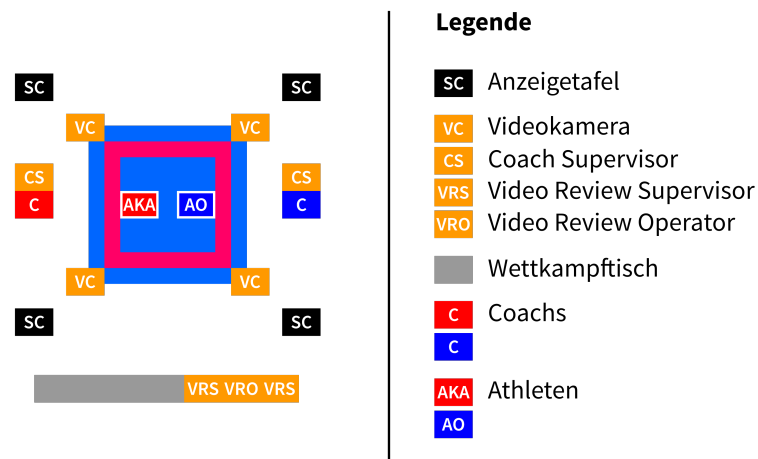
4. Eine Wertung kann nur zugesprochen werden, wenn die Technik ausgeführt wurde, bevor der Referee den Kampf unterbrach.
5. Kommt Video Review auf mehr als einer Wettkampffläche zum Einsatz, so werden pro Wettkampffläche nur zwei Kameras verwendet (vgl. Abbildung zur Positionierung der Kameras).

Schema für mehrere Wettkampfflächen



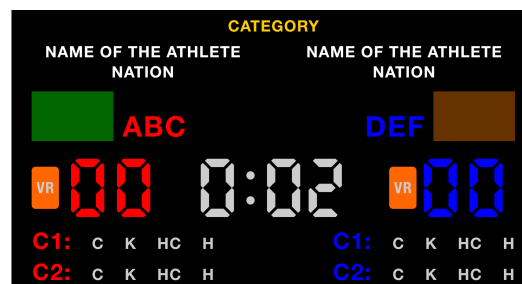
Wird nur eine einzelne Wettkampffläche gebraucht (z.B. bei Olympischen Spielen / Olympischen Jugendspielen), kommen vier Videokameras mit der entsprechenden, zusätzlichen Ausrüstung zum Einsatz. Die Videokameras werden in die Ecken, nahe an der Sicherheitszone platziert. Diese Ausrüstung wird durch den VRO betrieben.

Schema für eine einzelne Wettkampffläche



6. Ablauf der Video Review Anfrage

- Der Coach, welcher eine Video Review erbittet, drückt den Knopf auf dem Eingabegerät. Gleichzeitig ertönt ein Signal der Anzeigetafel und die VR-Karte auf der Anzeigetafel beginnt zu blinken.



- Der Referee stoppt sofort den Kampf und der VRO unterbricht die Videoaufnahme.
- Der CS informiert sofort mittels des Funkgeräts VRO und VRS über den Gegenstand der Anfrage des Coachs. Die Anzeigetafel zeigt dann die erfragte Aktion und den entsprechenden Athleten. Sollten gleichzeitig zwei Anfragen eingehen, zeigt die Anzeigetafel beide gleichzeitig an.



- Der VRO spult die Aufnahme zurück an den Beginn der strittigen Szene.
- Die VRS betrachten und analysieren die Szene und treffen in der kürzest möglichen Zeit eine Entscheidung.
- Die Entscheidung, einen Punkt zu werten, muss einstimmig getroffen werden, ansonsten gilt die Anfrage als zurückgewiesen. Die Entscheidung wird durch einen der VRS angekündigt, indem dieser aufsteht und die grüne (JA) oder rote (NEIN) Karte hebt. Wird die grüne Karte gehoben, zeigt der VRS mit der anderen Hand ebenfalls die Art der Wertung, welcher der Referee zu geben hat. Gleichzeitig wird die Entscheidung an der Anzeigetafel eingeblendet.



- Wird die Video Review Anfrage zurückgewiesen, erlischt die orange Karte auf der Anzeigetafel automatisch. Der Coach hat dann für diesen Wettkämpfer in allen restlichen Matches dieser Kategorie keine Möglichkeit zur Video Review mehr.



- Sollte ein Wettkämpfer während der Ausscheidungen das Recht auf eine Video Review verlieren, sich aber für einen Medaillenkampf qualifizieren, so erhält er für diesen eine weitere Möglichkeit zur Video Review.
7. Wird ein Protest in einem Round-Robin-System (ohne Medaillenkämpfe) zurückgewiesen, hat der Coach für diesen Wettkämpfer in den verbleibenden Matches des Pools keine Möglichkeit mehr zur Video Review. Er erhält diese Möglichkeit wieder, sollte der Wettkämpfer sich für die Medaillenkämpfe qualifizieren.

8. Die Ablehnung einer Video Review Anfrage bedeutet nicht, dass der Coach oder der Teamführer keinen schriftlichen Protest (Artikel 11 der Kumite-Regeln) einreichen darf.
9. Sollte der Wettkämpfer dem Coach nahelegen, eine Video Review Anfrage zu tätigen, wird dies als Vergehen der Kategorie 2 geahndet und eine Verwarnung oder Strafe muss ausgesprochen werden. In dieser Situation wird die Video Review fortgesetzt, auch wenn der Wettkämpfer geahndet wurde.
10. Sollte ein Wettkämpfer dem Coach zu verstehen geben, keine Video Review Anfrage zu tätigen, weil die Technik nicht gut genug war, wird dies ebenfalls als Vergehen der Kategorie 2 angesehen und eine Verwarnung oder Strafe wird ausgesprochen.
11. Sollte ein Coach den Knopf des Eingabegeräts drücken und dies sofort bereuen, wird der Prozess nicht unterbrochen und die Video Review läuft entsprechend ab.
12. Wenn ein Coach eine Video Review Anfrage tätigt und gleichzeitig zwei oder mehr Judges eine Wertung für seinen Wettkämpfer signalisieren, wird die orange VR-Karte von der Anzeigetafel entfernt.
13. Wenn ein Coach eine Video Review Anfrage tätigt, das Referee Panel aber zum Schluss kommt, dass die Technik unkontrolliert oder zu stark war, muss eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 ausgesprochen werden. Die orange VR-Karte des Wettkämpfers wird von der Anzeigetafel entfernt.
14. Sollte das VR-Team aufgrund technischer Probleme (Ausfall bei Elektronik, Kamera oder Computer etc.) nicht in der Lage sein, eine Szene zu analysieren, bleibt das Recht auf Video Review für den betroffenen Wettkämpfer bestehen. Zu beachten ist Ziff. 2, sollte es sich um eine Fehlfunktion des Eingabegeräts handeln.

Anhang 12: Offizielles Protest-Formular

Anhang 13: Ablauf Gewichtskontrolle

Probedurchlauf Gewichtskontrolle

Die Athleten haben die Möglichkeit, ihr Gewicht auf den offiziellen Waagen (welche bei der offiziellen Gewichtskontrolle zum Einsatz kommen) ab eine Stunde vor Beginn der offiziellen Gewichtskontrolle zu überprüfen. Es gibt für einen Athleten keine Beschränkung in der Anzahl Überprüfungen seines Gewichts während des Probedurchlaufs.

Offizielle Gewichtskontrolle

Ort:

Die Gewichtskontrolle findet immer nur an einem Ort statt. Möglich sind dabei die Wettkampflokalität, das offizielle Hotel oder das Dorf (TBC for each event). Der Organisator hat für Männer und Frauen getrennte Räume bereitzustellen.

Waagen:

Der Organisator hat kalibrierte Waagen in genügender Zahl (mindestens vier Einheiten) bereitzustellen, welche nur eine Dezimalstelle anzeigen; z.B. 51.9 kg, 154.6 kg. Die Waage ist auf festen, nicht mit Teppich belegten Grund zu stellen.

Zeit:

Die Zeit für die offizielle Gewichtskontrolle an WKF-Anlässen wird ordnungsgemäss im Bulletin angekündigt. Für andere Anlässe wird diese Information vorgängig durch die Kommunikationskanäle der Organising Commission verbreitet. Es liegt in der Verantwortung des Athleten, zu dieser Information zu gelangen. Ein Wettkämpfer, der nicht zur Gewichtskontrolle erscheint oder dessen Gewicht nicht innerhalb der vorgesehenen Grenzen für die entsprechende Kategorie liegt, wird disqualifiziert (Kiken).

Toleranz:

Die zugelassene Toleranz beträgt für jede Kategorie 0.200 kg.

Ablauf:

Pro Geschlecht müssen mindestens zwei WKF-Funktionäre anwesend sein. Einer, um die Akkreditierung/ den Pass des Athleten zu kontrollieren und einer, um das exakte Gewicht auf der offiziellen Wäge-Liste einzutragen. Zusätzliche sechs Mitarbeiter (Funktionäre, Freiwillige) sind durch den Organisator zur Verfügung zu stellen, um den Ablauf zu steuern. Zwölf Stühle sind bereitzustellen. Um die Privatsphäre der Athleten zu schützen, sind nur Funktionäre und Freiwillige desselben Geschlechts wie die Athleten zugelassen.

1. Die offizielle Gewichtskontrolle wird kategorieweise und Athlet nach Athlet durchgeführt.
2. Alle Coachs und andere Delegierte der Teams haben den Raum der Gewichtskontrolle vor deren Beginn zu verlassen.
3. Während der offiziellen Gewichtskontrolle darf ein Athlet nur einmal auf die Waage stehen.
4. Jeder Athlet hat die für den Anlass ausgehändigte Akkreditierungskarte zur Gewichtskontrolle mitzubringen und diese dem Funktionär vorzuweisen. Dieser bestätigt die Identität des Athleten.
5. Der Funktionär bittet dann den Athleten, auf die Waage zu stehen.
6. Der Athlet hat zum Wägen ausschliesslich Unterwäsche zu tragen (Männer/Knaben: Unterhosen – Frauen/Mädchen: Unterhosen und BH). Socken und andere Kleidungsstücke sind auszuziehen.
7. Den Athleten ist es erlaubt, ihre Unterwäsche auszuziehen – ohne von der Waage zu stehen –, um zu gewährleisten, dass sie das Minimal- bzw. Maximalgewicht ihrer Kategorie zu erreichen.
8. Der Funktionär, welcher die Gewichtskontrolle überwacht, hat das Gewicht des Athleten in Kilogramm (auf eine Nachkommastelle genau) zu notieren.

9. Der Athlet tritt von der Waage.

Hinweis: In den Räumen der Gewichtskontrolle sind Bild- und Filmaufnahmen verboten. Dies schliesst die Nutzung von Mobiltelefonen und anderer Geräte ein.

Anhang 14: Beispiel Round-Robin

Round-Robin wird grundsätzlich für Wettkämpfe mit einer sehr beschränkten Zahl an Wettkämpfern eingesetzt.

Beispiel eines Wettkampfs zwischen 8 Athleten pro Kategorie

Die acht Athleten werden in zwei Pools zu je vier Athleten eingeteilt.

Es werden eine Gold-, eine Silber- und eine Bronzemedaille verliehen.

Ausscheidungsrunden

6 Kämpfe in jedem Pool

Halbfinals

2 Kämpfe:

- 1. Pool A gegen 2. Pool B
- 1. Pool B gegen 2. Pool A

Medaillenkämpfe

2 Kämpfe:

- Gewinner der Halbfinals: Kampf um Gold und Silber
- Verlierer der Halbfinals: Kampf um Bronze

Punkte für die Kämpfe

1. Kumite-Kategorien

2 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf gewinnt

1 Punkt für jeden Wettkämpfer im Fall eines Unentschieden

0 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf verliert

Unentschieden

In Fällen, in denen zwei oder mehr Wettkämpfer die gleiche Punktzahl erzielen, entscheiden die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge. Wird nach einem Kriterium ein Gewinner ermittelt, haben die nachfolgenden Kriterien keine Bedeutung mehr.

1. Gewinner des Kampfs zwischen den beiden bzw. der Kämpfe zwischen allen relevanten Wettkämpfern
2. Höhere Zahl aller Wertungspunkte über alle Kämpfe gesehen
3. Tiefere Zahl aller Wertungspunkte der Gegner über alle Kämpfe gesehen
4. Höhere Zahl der erzielten Ippon
5. Tiefere Zahl der Ippon der Gegner
6. Höhere Zahl der erzielten Waza-ari
7. Tiefere Zahl der Waza-ari der Gegner
8. Höhere Zahl der erzielten Yuko
9. Tiefere Zahl der Yuko der Gegner

Sollte danach immer noch unentschieden sein, findet ein zusätzlicher Kampf statt.

2. Kata-Kategorien

1 Punkt für einen Wettkämpfer, der einen Kampf gewinnt

0 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf verliert

Unentschieden

In Fällen, in denen zwei oder mehr Wettkämpfer die gleiche Punktzahl erzielen, entscheiden die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge. Wird nach einem Kriterium ein Gewinner ermittelt, haben die nachfolgenden Kriterien keine Bedeutung mehr.

1. Gewinner des Kampfs zwischen den beiden bzw. der Kämpfe zwischen allen relevanten Wettkämpfern
2. Höhere Zahl aller Wertungspunkte über alle Kämpfe gesehen (entspricht der Zahl der Flaggen)

3. Tiefere Zahl aller Wertungspunkte der Gegner über alle Kämpfe gesehen (entspricht der Zahl der Flaggen)

Sollte danach immer noch unentschieden sein, findet ein zusätzlicher Kampf statt.