



KUMITE UND KATA WETTKAMPFREGELN

AKTUALISIERUNG
ALOIS WIESBÖCK
THOMAS BRAATZ

Stand: Februar 2003

KUMITE REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss quadratisch mit einer Seitenlänge von 8 Metern sein (von außen gemessen), mit zusätzlichen 2 Metern an allen Seiten als Sicherheitszone. Die Fläche kann bis zu einer Höhe von 1 Meter über Fußbodenniveau angehoben werden. Die angehobene Plattform muss je Seite mindestens 12 Meter messen, damit Kampffläche und Sicherheitszonen eingeschlossen sind.
3. Eine 0,50 Meter lange Linie soll im Abstand von 2 Metern vom Mittelpunkt der Kampffläche für die Aufstellung des Hauptkampfrichters markiert sein.
4. Zwei parallele Linien, beide 1 Meter lang und im rechten Winkel zur Hauptkampfrichterlinie, müssen im Abstand von 1,5 Metern, vom Mittelpunkt der Kampffläche, für die Aufstellung der Kämpfer markiert werden.
5. Die Seitenkampfrichter sitzen in der Sicherheitszone, einer mit direktem Blick zum Hauptkampfrichter, je einer hinter den Kämpfern und 1 Meter dem Hauptkampfrichter zugewandt. Jeder Seitenkampfrichter ist mit einer roten und blauen Flagge ausgerüstet.
6. Der Kampfrichterobmann sitzt an einem kleinen Tisch außerhalb der Sicherheitszone, links hinter dem Hauptkampfrichter. Er soll mit einer roten Flagge und einem Summer ausgestattet sein.
7. Ein Kampfrichter soll als Listenüberwacher am offiziellen Wettkampftisch sitzen, zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.
8. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe aufweisen als die restliche Mattenfläche.

Erklärung:

- a) Innerhalb eines Meters vom äußeren Umkreis der Sicherheitszone dürfen weder Reklamewände, Werbetafeln, -säulen o.ä. stehen. Die benutzten Matten müssen auf der Unterseite rutschfest sein. Ihre Oberfläche soll einen niedrigen Reibungsgrad haben. Die Matten sollen nicht so dick wie Judomatten sein, da diese die Schrittbewegungen behindern. Der Hauptkampfrichter muss sicherstellen, dass die Matten während des Wettkampfs nicht verrutschen, da Lücken zwischen den Matten gefährlich sind und Verletzungen verursachen können. Sie müssen vom ÖKB genehmigt sein.

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG

1. Wettkämpfer und ihre Betreuer müssen die offizielle Uniform tragen, wie sie hier definiert ist. Es darf nur ein Vereinsabzeichen getragen werden.
2. Das Oberste Kampfgericht kann jeden Offiziellen oder Wettkämpfer ausschließen, der diesen Vorschriften nicht entspricht.

KAMPFRICHTER:

1. Haupt- und Seitenkampfrichter müssen bei allen Meisterschaften und Lehrgängen die offizielle Uniform tragen, die vom Obersten Kampfgericht bestimmt wurde.
2. Die offizielle Uniform sieht wie folgt aus:
 - ein einreihiger, marineblauer Blazer mit zwei silbernen Knöpfen
 - ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln
 - eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel
 - eine einfache hellgraue Hose ohne Umschläge
 - ungemusterte, dunkelblaue oder schwarze Socken
 - schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche.

WETTKÄMPFER:

1. Wettkämpfer müssen einen weißen, unverzierten Karate Gi tragen, ohne Streifen oder Paspelierung. Das nationale Emblem oder die Landesflagge darf auf dem linken Brustbereich der Gi - Jacke getragen werden, darf aber nicht größer als 10 x 10 cm sein. Zusätzlich darf eine Startnummer auf dem Rücken getragen werden, welche vom Organisationskomitee vergeben wird. Ein Kämpfer trägt einen roten, der andere einen blauen Gürtel. Diese Gürtel müssen etwa 5 Zentimeter breit und ausreichend lang sein, sodass an jeder Seite des Knotens noch etwa 15 Zentimeter frei herunterhängen können.
2. Unbeschadet o.a. Paragraph 1, kann der ÖKB bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von anerkannten Sponsoren genehmigen.
3. Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Hüfte gebunden wird, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt. Sie darf aber höchstens drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Frauen dürfen ein einfarbiges, weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
4. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens bis zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht aufgekrempt sein.

5. Die Hosen müssen so lang sein, dass sie zwei Drittel des Schienbeins bedecken und dürfen nicht weiter als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgerollt werden.
6. Wettkämpfer müssen sauberes Haar haben, mit einer Länge, die den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindert. Hachimaki (Stirnband) ist nicht erlaubt. Sollte ein Kampfrichter das Haar eines Kämpfers für zu lang und/oder unsauber erachten, so darf er den Wettkämpfer vom Kampf ausschließen. In Kumite-Wettkämpfen sind metallische Haarspangen verboten. Im Kata - Wettbewerb ist eine diskrete Haarspange erlaubt. Haarbänder und andere Verzierungen sind verboten.
7. Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder andere Gegenstände tragen, die ihre Gegner verletzen könnten. Der Benutzung von metallischen Zahnschutzzähnen muss durch den Kampfrichter und dem offiziellen Arzt zugestimmt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
8. Vom ÖKB zugelassene Faustschützer sind Pflicht, wobei ein Kämpfer rot, der andere blau trägt. Die Faustschützer dürfen nicht dicker als 2 cm sein und müssen die Finger bedecken.
9. Zahnschutz ist Pflicht.
10. Weiche Schienbeinschoner sind erlaubt, Schienbeinschützer mit Spannschutz sind verboten.
11. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Verantwortung des Kämpfers getragen werden.
12. Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten. Frauen dürfen zulässige, zusätzliche Schutzausrüstung tragen, wie z.B. Brustschutz.
13. Die gesamte Schutzausrüstung muss vom ÖKB genehmigt sein.
14. Der Gebrauch von Bandagen, Polsterungen oder Unterstützungen aufgrund von Verletzungen, muss durch den Hauptkampfrichter, auf Anraten des offiziellen Arztes, genehmigt werden.

BETREUER:

1. Der Betreuer muss während des ganzen Wettbewerbs einen Trainingsanzug tragen und seine Identifikationslizenz muss sichtbar sein.

Erklärung:

- a) Der Wettkämpfer trägt nur einen einzigen Gürtel. Entweder rot für AKA oder blau für AO. Gürtel entsprechend der Graduierung dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.

- b) Der Zahnschutz muss genau angepasst sein. Tiefschützer mit abnehmbarem Plastikteil, das in einem Suspensorium steckt, sind nicht zulässig. Personen, die solche tragen, handeln gegen die Bestimmungen.
- c) Sicherlich gibt es religiöse Gründe für das Tragen bestimmter Gegenstände wie z.B. Turbane oder Amulette. Wenn aufgrund ihrer Religion, Personen solche Gegenstände zu tragen wünschen, die sonst als unzulässige Kleidung aufgefasst werden, so müssen sie dies dem Obersten Kampfgericht im Vorfeld eines Turniers mitteilen. Das Oberste Kampfgericht wird jeden Fall für sich prüfen. Am Turniertag auftauchende Personen, die erwarten, teilnehmen zu können, kann nicht entgegengekommen werden.
- d) Kommt ein Kämpfer unangemessen gekleidet auf die Kampffläche, so wird er oder sie nicht unmittelbar disqualifiziert; eine Minute Zeit wird eingeräumt, um die Kleidung in Ordnung zu bringen.
- e) Sofern das Oberste Kampfgericht zustimmt, kann den Kampfrichtern gestattet werden, ihre Blazer auszuziehen.

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE- WETTKÄMPFEN

1. Ein Karateturnier kann Kumite- und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Weiterhin kann der Kumite-Wettkampf aufgeteilt sein in Mannschafts- und Einzelkämpfe. Die Einzelkämpfe können zudem nach Gewichtsklassen und Offene Kategorien unterteilt werden. Der Begriff "Kampf" beschreibt auch den individuellen Kampf zwischen zwei Kämpfern in einer Mannschaftsbegegnung.
2. Kein Kämpfer darf in einem Einzelwettbewerb durch einen anderen ersetzt werden.
3. Individuelle Kämpfer oder Mannschaften, welche sich beim Aufrufen ihres Namens nicht auf der Wettkampffläche einfinden, werden als "disqualifiziert" (KIKEN) für die jeweilige Kategorie erklärt.
4. Herrenmannschaften bestehen aus 5 Kämpfern (plus 2 Ersatz), Damenmannschaften bestehen aus 3 Kämpferinnen (plus 1 Ersatz).
5. Die Kämpfer sind alle Mitglieder einer Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
6. Vor jedem Mannschaftskampf muss ein Repräsentant am offiziellen Tisch ein Formular abgeben, welches die Namen und Kampfreiheitenfolge der Mannschaftsmitglieder festlegt. Die Kampfreiheitenfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, dass die neue Reihenfolge vorher gemeldet wird. Einmal gemeldet, kann diese dann nicht mehr geändert werden, bevor die Runde abgeschlossen ist.

7. Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn irgend ein Mitglied oder der Betreuer die Kampfreiheitenfolge ändert, ohne sie vor dem Kampf am Kampfrichtertisch schriftlich abgegeben zu haben.

Erklärung:

- a) Eine „Runde“ ist eine einzelne Phase des Wettkampfes, die möglicherweise zur Ermittlung des Siegers führt. Bei einem Kumite-Wettkampf scheiden in jeder Runde 50 % der Kämpfer aus, wobei Freilose ebenfalls gezählt werden. In diesem Zusammenhang trifft eine Runde ebenfalls auf eine Phase der Anfangsausscheidung oder Trostrunde zu. Sei einem Matrix- oder "Round Robin" - Wettkampf (Wettkampf, bei dem jeder gegen jeden kämpft) ermöglicht es eine Runde allen Kämpfern in einem Pool, noch einmal zu kämpfen.
- b) Der Gebrauch von Namen der Wettkämpfer könnte zu Problemen bei der Identifizierung durch die Aussprache führen. Es sollten Startnummern zugeteilt und benutzt werden.
- c) Wenn sich die Mannschaft vor dem Kampf aufstellt, müssen alle aktuellen Kämpfer präsent sein. Die Ersatzkämpfer und der Betreuer sind nicht einbezogen und sollen sich auf den für sie reservierten Platz begeben.
- d) Um am Mannschaftsbewerb teilnehmen zu können, müssen Herrenmannschaften aus zumindest 3 Kämpfern und Damenmannschaften aus zumindest 2 Kämpferinnen bestehen. Eine Mannschaft mit weniger als der Mindestanzahl an Kämpfern erhält Kiken.
- e) Die Liste der Kampfreiheitenfolge kann vom Betreuer oder einem benannten Mitglied der Mannschaft vorgelegt werden. Wenn der Betreuer die Liste einreicht muss er klar als solcher erkennbar sein, sonst kann sie abgelehnt werden. Die Liste muss folgendes enthalten:
- Name des Landes oder Vereins
 - die der Mannschaft für diesen Kampf zugewiesene Gürtelfarbe
 - die Kampfreiheitenfolge der Kämpfer.

Beides, der Name des Kämpfers und die Startnummer müssen auf der Liste stehen und diese muss durch den Betreuer oder einer dafür bestimmten Person unterschrieben werden.

- f) Falls durch einen Aufstellungsfehler die falschen Athleten kämpfen, dann wird ungeachtet des Ergebnisses dieser Kampf für ungültig erklärt. Um solche Irrtümer zu reduzieren, muss der Gewinner jedes Kampfes seinen Sieg am Wettkampftisch bestätigen lassen, bevor er den Kampfbereich verlässt.

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das Kampfgericht soll für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN), 3 Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) und einem Obmann (KANSA) bestehen.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter des laufenden Kumite-Wettkampfes dürfen nicht aus dem gleichen Bundesland (Verein) wie die Wettkämpfer stammen.
3. Um die Durchführung der Kämpfe zu erleichtern, sollen zusätzlich mehrere Zeitnehmer, Ansager, Listenführer und Ergebnisüberwacher benannt werden.

Erklärung:

- a) Zu Beginn eines Kampfes steht der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche. Zu seiner Linken stehen die Seitenkampfrichter eins und zwei, zu seiner Rechten stehen der Obmann und der Seitenkampfrichter drei.
- b) Nach dem formalen Austausch von Verbeugungen durch die Kämpfer und die Kampfrichter tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter und der Obmann drehen sich nach innen, und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.
- c) Beim Wechsel des Kampfgerichts nehmen die Kampfrichter die gleiche Position wie zu Beginn des Kampfes ein, verbeugen sich und verlassen gemeinsam die Kampffläche.
- d) Wenn einzelne Seitenkampfrichter wechseln, tritt der neu eingesetzte Seitenkampfrichter vor den bisherigen, beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann ihre Positionen.

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

1. Die Dauer eines Kampfes beträgt 3 Minuten für Senioren männlich (sowohl Mannschaft als auch Einzel) und 2 Minuten für Frauen, Junioren und Jugend.
2. Die Kampfzeit beginnt, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf frei gibt und endet jedes mal, wenn er "YAME" ruft.
3. Der Zeitnehmer soll durch einen deutlich hörbaren Gong oder Summer anzeigen: "noch 30 Sekunden" oder "Kampf Ende". Das Signal "Zeit abgelaufen" bestimmt das Ende des Kampfes.

ARTIKEL 6: WERTUNG

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - a) **SANBON** 3 Punkte
 - b) **NIHON** 2 Punkte
 - c) **IPPON** 1 Punkt

2. Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der folgenden Kriterien in eine Trefferzone ausgeführt wird:
 - a) gute Form
 - b) sportliche Einstellung – Haltung
 - c) kraftvolle Anwendung
 - d) Zanshin – Aufmerksamkeit
 - e) gutes Timing
 - f) korrekte Distanz

3. **SANBON** wird gewertet für
 - a) Jodan Beintechniken
 - b) Werfen oder Fegen, gefolgt von einer wertbaren Technik

4. **NIHON** wird gewertet für
 - a) Chudan Beintechniken
 - b) Fauststöße zum Rücken, Hinterkopf und Nacken
 - c) Kombinationen von Handtechniken, die jede für sich wertbar wäre
 - d) den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und punkten

5. **IPPON** wird gewertet für
 - a) Chudan oder jodan Fauststöße
 - b) Uchi

6. Die Angriffe sind begrenzt auf folgende Zielregionen:
 - a) Kopf
 - b) Gesicht
 - c) Hals
 - d) Bauch
 - e) Brust
 - f) Rücken
 - g) Seite

7. Eine effektive Technik, die genau in dem Moment ausgeführt wird, in dem das Kampfbild signalisiert wird, ist gültig. Eine Technik, auch wenn sie wertbar wäre, die nach der Aufforderung den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden (YAME), ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann zu einer Bestrafung des Athleten führen.

8. Keine Technik, auch wenn sie technisch korrekt ist, wird gewertet, wenn beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind. Wenn einer der Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, sich dabei aber noch innerhalb der Kampffläche befindet und der Hauptkampfrichter nicht YAME gerufen hat, wird diese Technik jedoch gewertet.
9. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig eine wertbare Technik ausführen, erfolgt keine Wertung (AIUCHI).

Erklärung:

Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der Kriterien in eine Trefferzone ausgeführt wird. Die Technik muss der Trefferregion entsprechend kontrolliert sein und muss alle 6 Kriterien erfüllen (siehe auch Artikel 6).

Wertung	Kriterien
Sanbon (3 Punkte)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jodan Beintechniken (Jodan umfasst: Gesicht, Kopf, Nacken) 2. Jede wertbare Technik, die nach einem erlaubtem Wurf oder einem Beinfeger in eine Trefferzone zum am Boden liegenden Gegner ausgeführt wird.
Nihon (2 Punkte)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chudan Beintechniken (Chudan umfasst: Bauch, Brust, Rücken und Seite) 2. Fauststöße zum Rücken, Hinterkopf und Nacken 3. Kombinationen von Handtechniken (tsuki und uchi), die jede für sich wertbar wäre - in eine der 7 Trefferzonen 4. Jede wertbare Technik, die im gleichen Moment – in dem der Gegner durch eine erlaubte Handlung aus dem Gleichgewicht gebracht wird – ausgeführt wird.
Ippon (1 Punkt)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chudan oder jodan Fauststöße - in eine der 7 Trefferzonen (außer Rücken, Hinterkopf und Nacken) 2. Uchi - in eine der 7 Trefferzonen

- a) Aus Sicherheitsgründen sind solche Würfe verboten, bei denen der Gegner geworfen wird, ohne festgehalten zu werden, solche die gefährlich sind oder solche, bei denen die Wurfhöhe über der Hüfthöhe liegt. Diese Würfe ziehen eine Verwarnung oder eine Strafe nach sich. Ausnahmen sind konventionelle Karate-Fegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner beim Fegen festgehalten wird wie z.B. „de-ashi barai“, „ko uchi gari“, „kani waza“ usw.

- b) Wenn ein Kämpfer eine wertbare Technik - im gleichen Moment in dem sein Gegner aus eigenem Verschulden das Gleichgewicht verliert oder hinfällt – in eine Trefferzone ausführt, erhält er für diese wertbare Technik die gleiche Wertung die er erhalten hätte, wenn der Gegner nicht das Gleichgewicht verloren hätte oder hingefallen wäre.
- c) **Gute Form:** Eine gut ausgeführte Technik soll Merkmale von möglicher Effektivität innerhalb traditioneller Karatebegriffe zeigen.
- d) **Korrekte (sportliche) Haltung:** Bezieht sich darauf, dass während der Ausführung der wertbaren Technik deutlich erkennbare Konzentration besteht; ohne schlechte Absichten, keine böswillige Haltung.
- e) **Kraftvolle Ausführung:** bedeutet Kraft und Geschwindigkeit der Technik sowie der spürbare Wille die Technik erfolgreich durchzuführen
- f) **Zanshin:** ist das Kriterium, welches am meisten bei der Wertungsvergabe vermisst wird. Es beschreibt den Zustand permanenter Wachsamkeit (totale Konzentration, Beobachtung des Gegners und das Wissen um des Gegners Potential zum Gegenangriff). Er wendet sein Gesicht nicht ab, wenn die Technik ausgeführt wird und schaut den Gegner auch nach der Aktion noch an.
- g) **Gutes Timing:** bedeutet, eine Technik dann auszuführen, wenn sie den größtmöglichen Effekt verspricht
- h) **Korrekte Distanz:** bedeutet, dass eine Technik genau aus der Distanz durchgeführt wird, wo sie den größten Nutzen hat. Wenn also eine Technik in dem Moment ausgeführt wird, in dem sich der Gegner schnell wegbewegt, wird die Wirksamkeit des Schlages reduziert.
- i) **Distanz:** Das Kriterium Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die vollendete Technik das Ziel erreicht oder fast berührt. Fauststöße oder Fußtritte, die zwischen Hautberührung und 2-5 cm vom Gesicht entfernt sind haben die korrekte Distanz. Wie auch immer, Jodan Fausttechniken, die in einer annehmbaren Distanz das Ziel erreichen und der Gegner keinen Versuch macht zu blocken oder den Angriff zu vermeiden, werden gewertet, vorausgesetzt sie erfüllen die anderen Kriterien.
- j) Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos, egal wohin und wie sie durchgeführt wird. Eine Technik, die keine gute Form aufweist oder kraftlos ausgeführt wird, ist nicht wertbar.
- k) Techniken, die unterhalb des Gürtels landen, können gewertet werden, solange sie oberhalb des Schambeins treffen. Der Hals und auch die Kehle ist eine Zielregion. Jedoch ist kein Kontakt an der Kehle erlaubt, obwohl eine Wertung für eine sauber kontrollierte Technik, die nicht berührt, gegeben werden kann.
- l) Techniken, die auf den Schulterblättern landen sind wertbar. Der nicht wertbare Bereich ist der Übergang von den Knochen des Oberarms zu den Schulterblättern und dem Schlüsselbein.

- m) Das Signal zum Kampfbende zeigt das Ende möglicher positiver Wertungen in diesem Kampf an, obwohl vielleicht der Hauptkampfrichter den Kampf versehentlich nicht sofort anhält. Das Signal bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr ausgesprochen werden können. Strafen können durch das Kampfgericht solange ausgesprochen werden, bis die Kämpfer die Matte nach dem Kampfbende verlassen haben. Danach können Strafen immer noch vergeben werden, aber nur durch das Oberste Kampfgericht.
- n) Wahre AIUCHI sind selten. Nicht nur, dass zwei Techniken zur gleichen Zeit ausgeführt werden, müssen beide gültige, wertbare Techniken sein, beide mit guter Ausführung etc. Zwei Techniken können durchaus gleichzeitig landen, aber selten sind beide - wenn überhaupt eine - effektive Treffer. Der Hauptkampfrichter darf eine Situation nicht als AIUCH abtun, in der nur eine der gleichzeitigen Techniken wirklich ein Treffer ist. Dies ist nicht AIUCHI.

ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Ein Kampf ist entschieden, wenn:

- ein Kämpfer eine klare Führung von 8 Punkten erreicht hat
 - ein Kämpfer bei Kampfbende die höhere Punktzahl besitzt oder
 - indem eine Entscheidung gegen seinen Gegner durch HANTEI, HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN fällt.
1. Wenn Punktgleichheit besteht, oder keine Punkte erzielt wurden, verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE (Unentschieden) und – im Einzelkampf und im Entscheidungskampf eines Mannschaftskampfes – ENCHO-SEN.
 2. Im Einzelwettbewerb gibt es nach einem Unentschieden eine Verlängerung von einer Minute (ENCHO SEN). Ein ENCHO SEN ist eine Kampfverlängerung und alle Negativwertungen aus der ersten Runde werden mit übernommen. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt, hat den Kampf gewonnen. Sollte kein Kämpfer eine Wertung erzielen, wird per Kampfrichterentscheid (HANTEI) der Sieger ermittelt. Es muss eine Entscheidung für rot oder blau getroffen werden und die Entscheidung wird auf Grund folgender Kriterien gefällt:
 - a) Haltung, Kampfgeist und Kraft, die die Kämpfer gezeigt haben
 - b) die technische und taktische Überlegenheit
 - c) die Mehrzahl der Initiativen, die ein Kämpfer ergriffen hat.
 3. Im Mannschaftswettbewerb gibt es bei gleicher Anzahl von Punkten keine Verlängerung. (Ausnahme: im Entscheidungskampf eines Mannschaftskampfes – siehe Punkt 5)

4. Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Siegen. Sollten beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen aufweisen, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten, wobei hierfür sowohl die gewonnenen, als auch die verlorenen Kämpfe mitgezählt werden.
5. Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen und Punkten haben, findet ein Entscheidungskampf statt. Im Falle eines Unentschieden gibt es ein ENCHO-SEN von einer Minute. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt, hat gewonnen. Im Falle eines Punktegleichstandes im ENCHO-SEN wird die Entscheidung durch Kampfrichterentscheid des Hauptkampfrichters und der 3 Seitenkampfrichter gefällt (HANTEI).
6. Bei Mannschaftskämpfen endet die Begegnung, wenn eine Mannschaft keine Chance mehr auf den Sieg hat. Die restlichen Kämpfe werden nicht mehr ausgekämpft.

Erklärung:

- a) Wenn es am Ende einer Verlängerung (Encho-Sen) zu einer Kampfrichterentscheidung (HANTEI) kommt, geht der Hauptkampfrichter zum Kampfflächenrand, ruft "HANTEI" und pfeift anschließend zweimal. Die Seitenkampfrichter geben dann Ihre Entscheidung mittels ihrer Flaggen bekannt. Der Hauptkampfrichter zeigt gleichzeitig seine Entscheidung indem er seinen Arm zu der Seite des bevorzugten Kämpfers hebt. Anschließend pfeift er kurz auf seiner Pfeife, kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet die Mehrheit der Entscheidung.
- b) Für den Fall eines Unentschieden entscheidet der Hauptkampfrichter durch casting vote. Nach Rückkehr auf seine ursprüngliche Position bewegt der Hauptkampfrichter einen Arm über die Brust zu dem anderen Arm, den er angewinkelt anhebt (casting vote) und zeigt so, wem er den Sieg zuspricht. Danach verkündet er den Sieger auf normale Art und Weise.

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN

Es gibt zwei Kategorien für verbotenes Verhalten: Kategorie 1 und 2

KATEGORIE 1:

1. Techniken mit massivem Kontakt ohne Rücksicht auf die angegriffene Zielregion und Techniken mit Kontakt zur Kehle.
2. Angriffe auf Arme oder Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3. Angriffe zum Gesicht mit offener Handtechnik.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

KATEGORIE 2:

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung
2. Wiederholtes Verlassen der Kampffläche (JOGAI)
3. Selbstgefährdung, durch Nachlassen im eigenem Verhalten und sich so einer Verletzung durch den Gegner auszusetzen, oder das Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung. (MUBOBI)
4. Vermeiden eines Kampfes, im Sinne von: dem Gegner keine Gelegenheit zu geben zu punkten
5. Halten, Klammern, Ziehen, Drücken oder Greifen, ohne den Versuch eine Technik anzubringen.
6. Techniken, die auf Grund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können und unkontrollierte Angriffe.
7. Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
8. Sprechen oder Anstacheln des Gegners, Widersetzen der Befehle des Hauptkampfrichters, unflätiges Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

Erklärung:

- a) Der Karatewettkampf ist ein Sport, und daher sind einige der gefährlichsten Techniken verboten. Dennoch müssen alle Techniken kontrolliert ausgeführt werden. Trainierte Wettkämpfer können relativ starke Schläge auf die Muskulatur, z.B. auf den Bauch, kompensieren. Doch Fakt bleibt, dass Kopf, Gesicht, Genick, Leisten und Gelenke leicht verletzbar sind. Daher müssen alle Techniken bestraft werden, die eine Verletzung verursachen, außer, wenn sich der Kämpfer die Verletzung selbst zufügt. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Können sie dies nicht, müssen sie ungeachtet der benutzten Technik verwahrt, oder bestraft werden.

b) KONTAKT ZUM GESICHT - SENIOREN UND JUNIOREN

Bei Senioren und Junioren sind nicht verletzende, leichte, kontrollierte "Berührungen" zum Gesicht, Kopf und Nacken erlaubt (nicht jedoch zum Kehlkopf). Wird ein Kontakt vom Kampfrichter für zu hart erachtet, der Wettkämpfer jedoch durch den Kontakt nicht beeinträchtigt, so kann eine CHUKOKU-Verwarnung gegeben werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen wird mit KEIKOKU und IPPON (ein Punkt) für den Gegner bestraft. Ein dritter Angriff erhält HANSOKU CHUI und NIHON (zwei Punkte) für den verletzten Gegner. Ein weiterer Angriff resultiert in Disqualifikation durch HANSOKU.

c) KONTAKT ZUM GESICHT - JUGEND

Bei Jugend-Wettkämpfen müssen alle Fausttechniken zum Kopf, Gesicht und zur Kehle unter absoluter Kontrolle ausgeführt werden. Berührt der Faustschützer den Gegner in diesen Bereichen, dürfen die Kampfrichter keine Wertung vergeben. Beintechniken zum Kopf, Gesicht und zum Hals dürfen höchstens mit "Hautkontakt" ausgeführt werden. In den Fällen, wo mit Techniken ein leichter Kontakt, der über eine "Faustschutz-" oder "Hautberührung" hinausgeht, zustande kommt, müssen die Kampfrichter eine Verwarnung oder eine Strafe vergeben. Jede Technik, die eine, wenn auch kleinste Verletzung des Kopfes, des Gesichts oder des Halses verursacht, wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, die Verletzung wird durch den Verletzten selbst verursacht.

- d) Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Wartezeit vor Erteilung des Schiedsspruchs erlaubt eine eventuelle Entwicklung von Symptomen wie z.B. Nasenbluten. Durch genaue Beobachtung wird ebenfalls jeder Versuch eines Wettkämpfers sichtbar, eine leichte Verletzung zu verschlimmern, um einen taktischen Vorteil zu gewinnen. Solche Beispiele sind u.a. heftiges Schnäuzen durch eine verletzte Nase, oder heftiges Reiben des Gesichts um eine Rötung hervorzurufen.
- e) Bereits vor dem Kampf existierende Verletzungen können Symptome hervorrufen, die weit über eine verhältnismäßige Reaktion auf einen erfolgten Kontakt gehen. Hauptkampfrichter müssen hierauf achten, wenn sie Strafen für scheinbar exzessiven Kontakt erwägen. Vor Beginn eines Kampfes oder Wettkampfes muss der Mattenchef die Startkarten nach medizinischen Befunden untersuchen und sich über die Kampffähigkeit aller Wettkämpfer vergewissern. Der Hauptkampfrichter muss ebenfalls informiert werden, wenn ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung behandelt wurde.
- f) Kämpfer, die einen leichten Kontakt übertreiben in dem sie z.B. das Gesicht halten, herumstolpern oder unnötig hinfallen, mit dem Bemühen, dass der Hauptkampfrichter den Gegner bestraft, müssen unverzüglich verwarnt oder bestraft werden.
- g) Die Vortäuschung einer Verletzung ist ein schwerer Regelverstoß. Die Übertreibung einer bereits existierenden Verletzung ist ein weniger schwerwiegender Verstoß. SHIKKAKU wird an einen Wettkämpfer erteilt, der eine Verletzung vortäuscht z.B. wenn ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden herumwälzt, ohne dass dieses Verhalten durch den Befund des Arztes unterstützt wird. Eine Verwarnung oder Strafe soll für die Übertreibung einer Verletzung erteilt werden.
- h) Wettkämpfer, die Shikkaku für Vortäuschung einer Verletzung erhalten, werden von der Kampffläche verbannt und sofort an den offiziellen Wettkampfarzt weitergeleitet, der seinerseits sofort eine medizinische Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Der offizielle Wettkampfarzt reicht seinen Bericht an das Oberste Kampfgericht vor dem Ende der Meisterschaft weiter. Wettkämpfer, die Verletzungen vortäuschen, werden mit schwersten Strafen bestraft, bis zur Sperrung auf Lebenszeit für wiederholte Vergehen dieser Art.

- i) Die Kehle ist ein besonders verwundbarer und empfindlicher Bereich; auch allerleichtester Kontakt in diesem Bereich wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, der Betroffene hat diesen Kontakt selbst verschuldet.
- j) Wurftechniken werden in zwei Kategorien unterteilt:
 - die etablierten "konventionellen" Karate-Beinfegetechniken wie "de ashi barai", "ko uchi gari", "kani waza" usw., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gefegt oder geworfen wird, ohne festgehalten zu werden und
 - Würfe, bei denen der Gegner während der Ausführung angefasst oder festgehalten werden muss

Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über Hüfthöhe hinausreichen und der Gegner muss während des gesamten Wurfes festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Würfe über die Schulter wie "seio nage", "kata garuma" usw. sind ausdrücklich verboten. Ebenfalls verboten sind Würfe bei denen der Werfer zuerst zu Boden geht wie z.B. "tomoe nage", "sumi gaeshi" usw. Sollte ein Gegner eine Verletzung in Folge eines Wurfs erleiden, werden die Kampfrichter entscheiden, ob eine Strafe erfolgen soll.

- k) Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.
- l) JOGAI bezieht sich auf eine Situation, in der der Fuß oder irgendein anderer Körperteil eines Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme sind Fälle, in denen ein Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird.
- m) Ein Wettkämpfer der eine wertbare Technik in eine Trefferzone ausführt und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ unterbricht, erhält die Wertung für die Technik, aber kein Jogai. Ist die Technik nicht wertbar, wird Jogai vergeben.
- n) Sollte AO die Kampffläche verlassen unmittelbar, nachdem Aka mit einer erfolgreichen Technik gepunktet hat, dann wird "Yame" zum Zeitpunkt des Treffers gerufen und AO's Austritt wird nicht als Jogai registriert. Sollte jedoch AO aus der Kampffläche treten, oder ist er bereits hinausgetreten, während Aka seine Wertung erzielt (und Aka innerhalb der Kampffläche bleibt), werden sowohl Aka's Wertung als auch AO's Jogai erteilt.
- o) Ein Wettkämpfer, der kontinuierlich zurückweicht und nicht zu kontern versucht, der unnötig klammert oder absichtlich die Kampffläche verlässt, damit sein Gegner keine Gelegenheit zum Punkten bekommt, muss verwarnt oder bestraft werden. Dieses Verhalten findet man oft in den letzten Sekunden eines Wettkampfes. Sollte das Vergehen vor Ablauf der letzten zehn Sekunden eines Kampfes geschehen, spricht der Hauptkampfrichter eine Verwarnung (Kategorie 2) aus. Sollten bereits ein oder mehrere Vergehen der Kategorie 2 vorliegen, spricht der Kampfrichter die nächsthöhere Strafe auf der Skala aus. Sollten jedoch weniger als zehn Sekunden Kampfzeit sein, wird der Wettkämpfer mit KEIKOKU (Kategorie 2) bestraft - ungeachtet dessen, ob es schon ein CHUKOKU (Kategorie 2) gegeben hat oder nicht - und der Gegner erhält IPPON.

Wurde der Wettkämpfer, der die Strafe verursacht hat, bereits vorher mit KEIKOKU (Kategorie 2) bestraft, erhält er für dieses Vergehen HANSOKU-CHUI (Kategorie 2) und der Gegner erhält NIHON. Wurde der Wettkämpfer, der die Strafe verursacht hat, bereits vorher mit HANSOKU-CHUI (Kategorie 2) bestraft, erhält er für dieses Vergehen HANSOKU (Kategorie 2) und der Gegner wird zum Sieger erklärt. Dennoch muss sich der Kampfrichter versichern, dass das Ausweichen nicht als Reaktion auf rücksichtsloses oder gefährliches Verhalten des Gegners erfolgt. In diesem Fall sollte der Angreifer verwarnet oder bestraft werden.

- p) MUBOBI ist ein Vergehen, bei dem ein Wettkämpfer ohne Rücksicht auf die eigene persönliche Sicherheit attackiert. Manche Wettkämpfer werfen sich z. B. mit einem zu langen Gyaku-Tsuki zu weit nach vor und sind nicht in der Lage, einen Konter zu blocken. Solche offenen Angriffe sind ein Akt von Mubobi und können nicht bewertet werden.
Als theatralische Geste drehen sich manche Wettkämpfer unmittelbar nach einem Treffer vom Gegner ab, um ihre Dominanz zur Schau zu stellen und um ihren Treffer zu unterstreichen. Sie lassen ihre Deckung so wie ihre Wachsamkeit dem Gegner gegenüber fallen. Mit dem Wegdrehen verfolgen sie das Ziel, die Aufmerksamkeit des Kampfrichters auf ihre Technik zu lenken. Hier liegt auch ein klarer Fall von Mubobi vor. Es ist möglich, dass der Kampfrichter das Entstehen einer Verletzung nicht dem Angreifer, sondern dem Verletzten selbst zuschreibt. In diesem Fall erhält der Verletzte selbst eine Verwarnung oder Strafe (Kategorie 2).
- q) Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitglieds einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation aller Wettkämpfer der Delegation und zum Ausschluss vom Wettkampf führen. Jedes unhöfliche Verhalten eines Trainers kann zur Disqualifikation eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft führen.

ARTIKEL 9: STRAFEN

VERWARNUNG: (CHUKOKU) wird bei geringen begleitenden Vergehen oder bei der ersten geringeren Regelverletzung ausgesprochen

KEIKOKU Bei dieser Strafe wird dem Gegner IPPON (ein Punkt) zugesprochen. KEIKOKU wird für geringere Regelverstöße erteilt, nachdem bereits eine Warnung im selben Kampf ausgesprochen worden ist, oder auch für Regelverletzungen, die nicht ernsthaft genug sind, um mit HANSOKU-CHUI bestraft zu werden.

HANSOKU-CHUI Bei dieser Strafe erhält der Gegner NIHON (zwei Punkte). HANSOKU-CHUI wird gewöhnlich für Regelverstöße ausgesprochen, nachdem bereits KEIKOKU im selben Kampf ausgesprochen worden ist. HANSOKU-CHUI kann auch direkt für schwere Regelverstöße gegeben werden, die nicht HANSOKU verdienen.

HANSOKU

Diese Strafe erfolgt aufgrund ernsthafter Verstöße, oder nachdem bereits ein HANSOKU-CHUI vergeben worden ist. Bei HANSOKU wird der Wettkämpfer disqualifiziert. Bei einem Mannschaftskampf gewinnt der verletzte Kämpfer den Kampf mit 8 : 0.

SHIKKAKU

Hier wird eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, Meisterschaft oder Wettkampf ausgesprochen. Um die Grenzen des SHIKKAKU zu bestimmen, muss das Oberste Kampfgericht befragt werden. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn sich ein Wettkämpfer böswillig verhält oder ein Benehmen zeigt, welches dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schadet, oder wenn andere Handlungen stattfinden, die Regeln und Geist des Wettkampfes verletzen. Bei einem Mannschaftskampf gewinnt der verletzte Kämpfer den Kampf mit 8 : 0.

Erklärung:

- a) Kategorie 1 und Kategorie 2 Strafen addieren sich nicht.
- b) Eine Strafe kann sofort für einen Regelverstoß vergeben werden. Wird jedoch eine Strafe einmal ausgesprochen, muss bei jeder weiteren Verletzung der selben Kategorie die nächst höhere Strafe erteilt werden. Man kann z.B. nicht eine CHUKOKU-Verwarnung für zu starken Kontakt erteilen und danach noch einmal eine CHUKOKU-Verwarnung für das gleiche Vergehen.
- c) Verwarnungen (CHUKOKU) werden erteilt nach klaren aber geringeren Regelverstößen. CHUKOKU wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Wettkämpfers durch den Regelverstoß seines Gegners nicht beeinträchtigt werden.
- d) KEIKOKU kann direkt erteilt werden, oder nach einer CHUKOKU-Verwarnung. KEIKOKU wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Wettkämpfers durch das Foul seines Gegners leicht beeinträchtigt werden.
- e) HANSOKU-CHUI kann direkt erteilt werden, oder nach einer Verwarnung oder nach KEIKOKU. Er wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Wettkämpfers durch den Regelverstoß des Gegners ernsthaft beeinträchtigt werden.
- f) HANSOKU kann für schwerwiegende Regelverletzungen direkt erteilt werden, oder nach einer CHUKOKU-Verwarnung, einer KEIKOKU-Strafe oder einer HANSOKU-CHUI-Strafe. HANSOKU wird erteilt, wenn nach dem Urteil der Kampfrichter die Gewinnchancen des Gegners durch das Foul auf Null reduziert wurden.
- g) Über jeden Wettkämpfer, der seinen Gegner verletzt und deswegen HANSOKU erhalten hat, und der sich zusätzlich noch - nach Meinung der Kampfrichter und des Mattenchefs - rücksichtslos, gefährlich oder böswillig verhalten hat, oder die ÖKB-Wettkampffregeln nicht respektiert hat, wird dem Obersten Kampfgericht Bericht erstattet.

Das Oberste Kampfgericht wird entscheiden, ob der Wettkämpfer von einer weiteren Teilnahme am Wettkampf und/oder von zukünftigen Wettkämpfen ausgeschlossen wird.

- h) SHIKKAKU kann direkt ohne jede Verwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer muss keine Verletzung der Regeln begangen haben. Es genügt, wenn sich der Trainer oder die nicht am Kampf teilnehmenden Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers so verhalten, dass das Prestige oder die Ehre des Karate-Do geschädigt wird. Glaubt der Hauptkampfrichter, dass sich ein Wettkämpfer böswillig verhalten hat - unabhängig davon, ob er seinen Gegner verletzt hat oder nicht - ist die korrekte Strafe SHIKKAKU und nicht HANSOKU. SHIKKAKU muss öffentlich verkündet werden.

ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF

1. KIKEN oder Aufgabe ist die Entscheidung, die vergeben wird, wenn ein Wettkämpfer (oder beide) bei der Aufstellung (Aufruf) nicht anwesend ist, nicht weiter kämpfen kann, den Kampf aufgibt, oder vom Hauptkampfrichter vom Kampf herausgenommen wird. Die Gründe für die Aufgabe können auch Verletzungen sein, die nicht durch den Gegner verursacht wurden.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig, oder leiden sie unter früheren Verletzungen, und der Turnierarzt erklärt sie für nicht mehr kampffähig, wird derjenige Kämpfer als Gewinner des Wettkampfs erklärt, der die meisten Punkte bis dahin erreicht hatte. Falls Punktegleichheit besteht, wird ein Einzelkampf durch Kampfrichterentscheidung (HANTEI) entschieden. Bei Punktegleichheit im Mannschaftskampf verkündet der Hauptkampfrichter Unentschieden (HIKIWAKE). Sollte diese Situation im Mannschaftskampf in der Verlängerung eines Entscheidungskampfes auftreten, wird der Kampf durch Kampfrichterentscheidung (HANTEI) entschieden.
3. Ein verletzter Kämpfer, der vom Arzt als kampfunfähig erklärt wurde, darf nicht mehr an diesem Wettkampf teilnehmen.
4. Ein verletzter Kämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation seines Gegners aufgrund einer Verletzung gewonnen hat, darf nicht mehr ohne Erlaubnis des Arztes am Wettkampf teilnehmen. Sollte er noch einmal verletzt werden, kann er ein zweites Mal in Folge einer Disqualifizierung des Gegners gewinnen. Er wird aber unmittelbar darauf von weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier herausgenommen.
5. Sollte ein Kämpfer verletzt werden, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und ruft den Arzt. Zur Durchführung der Diagnose und Behandlung von Verletzungen ist nur der Arzt befugt.

6. Ein Wettkämpfer, der während eines Kampfes verletzt wird und eine ärztliche Behandlung benötigt, erhält 3 Minuten Zeit für die Behandlung. Wird die Behandlung in dieser Zeitspanne nicht beendet, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer als kampfunfähig erklärt werden soll (Artikel 13 § 9d), oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird.
7. Jeder Wettkämpfer, der hinfällt geworfen oder niedergeschlagen wird, und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder sicher auf seinen Füßen steht, wird als kampfunfähig betrachtet und automatisch aus dem Turnier herausgenommen. Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht binnen zehn Sekunden fest und aufrecht auf seinen Beinen steht, gibt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer das Signal, den zehn Sekunden Countdown zu starten, gleichzeitig ruft er den Arzt. Der Zeitnehmer hält die Uhr an, wenn der Hauptkampfrichter den Arm hebt.

Erklärung:

- a) Erklärt der Arzt ein Wettkämpfer als verletzt, muss der entsprechende Vermerk in seiner Startkarte eingetragen werden. Der Grad der Beeinträchtigung der Kampffähigkeit muss den anderen Kampfrichtern klar vermittelt werden.
- b) Ein Wettkämpfer kann einen Kampf dadurch gewinnen, dass sein Gegner durch akkumulierte Strafen für kleinere Kategorie 1 Regelverletzungen disqualifiziert wird. Der siegreiche Wettkämpfer muss nicht unbedingt eine besonders schwere Verletzung erlitten haben. Ein zweiter Gewinn aus dem selben Grund führt jedoch dazu, dass der Wettkämpfer aus dem Turnier ausscheidet, auch wenn er physisch in der Lage sein mag, weiter zu kämpfen.
- c) Der Hauptkampfrichter soll nur dann den Arzt rufen, wenn der Kämpfer verletzt ist und medizinische Betreuung benötigt.
- d) Der Arzt kann nur Sicherheitsempfehlungen aussprechen, die sich auf geeignete medizinische Behandlung eines bestimmten verletzten Kämpfers beziehen.
- e) Im Falle der Zehn Sekunden Regel wird die Zeit von einem Zeitnehmer gestoppt, der für diesen bestimmten Fall benannt wurde. Nach sieben Sekunden ertönt ein Warnsignal, nach zehn Sekunden das Endsignal. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf Zeichen des Hauptkampfrichters. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Kämpfer voll aufrecht steht und der Hauptkampfrichter seinen Arm hebt.
- f) Wird in einem Kampf HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU ausgesprochen, bestimmt das Kampfgericht den Gewinner.
- g) Sollte ein Kämpfer im Mannschaftskampf KIKEN bekommen, gewinnt der Gegner den Kampf mit 8 : 0.

ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST

1. Niemand kann einen Protest gegen eine Kampfrichterentscheidung an die Mitglieder des Kampfgerichts richten.
2. Wenn Handlungen des Kampfgerichts offensichtlich gegen die Regeln verstoßen, kann nur der offizielle Vertreter einen Protest einlegen. Der Protest muss beim Mattenchef oder beim Kampfrichterobmann (Stellvertreter) eingelegt werden.
3. Ein schriftlicher Protest muss die Namen der Kämpfer, die Besetzung des Kampfgerichtes und die genauen Einzelheiten der Ursache des Protestes enthalten. Allgemeine Behauptungen über allgemeine Maßstäbe werden nicht als legitimer Protest anerkannt. Der Kläger muss die Gültigkeit seines Protestes beweisen.
4. Wenn die Kampfrichterkommission (Wettkampfkomitee) den Protest für berechtigt hält, werden angemessene Konsequenzen getroffen. Zusätzlich werden Maßnahmen getroffen, die in zukünftigen Wettkämpfen die Wiederholung derartiger Fehler vermeiden soll.
5. Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes kann der Betreuer den Kampfflächenchef direkt auf den Fehler hinweisen. Daraufhin verständigt der Kampfflächenchef den Hauptkampfrichter.

Erklärung:

- a) Der Protest wird vom Wettkampfkomitee geprüft; als Teil dieser Prüfung wird das Komitee die Beweismittel untersuchen, die den Protest unterstützen. Das Gremium kann auch offizielle Videoaufnahmen untersuchen und Mattenchefs befragen um zu einem objektiven Urteil zu kommen.
- b) Hält das Wettkampfkomitee den Protest für nicht legitim, wird es den Protest zurückweisen.
- c) Stattfindende Wettkämpfe und Runden sollen durch einen Protest nicht verzögert oder zurückgestellt werden.

ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN

OBERSTES KAMPFGERICHT:

Rechte und Pflichten des Obersten Kampfgerichts sind wie folgt:

1. Sicherstellen, dass die korrekten Vorbereitungsmaßnahmen für das betreffende Turnier im Einklang mit dem organisierenden Komitee ergriffen werden im Hinblick auf den Aufbau der Wettkampffläche, die Beschaffung und Aufstellung aller Ausrüstungsgegenstände und notwendigen Einrichtungen, die Wettkampfdurchführung, die Sicherheitsvorkehrungen usw.
2. Mattenchefs benennen und sie an ihren jeweiligen Plätzen einsetzen, sowie alle Maßnahmen ergreifen, die durch die Berichte der Mattenchefs veranlasst werden.
3. Die allgemeinen Leistungen der Kampfrichter überwachen und koordinieren.
4. Vertreter benennen, wo dies notwendig wird.
5. Entscheidende Urteile während eines Wettkampfs in technischen Angelegenheiten abgeben, für die es in den Regeln keine Vereinbarungen gibt.

MATTENCHEF:

Rechte und Pflichten der Mattenchefs sind wie folgt:

1. Für alle Wettkämpfe unter ihrer Kontrolle die Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter delegieren, benennen und beaufsichtigen.
2. Die Leistung der Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter in ihren Zuständigkeitsbereichen beaufsichtigen und dafür Sorge tragen, dass die ernannten Kampfrichter ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
3. Dem Hauptkampfrichter eine Unterbrechung des Wettkampfs befehlen so bald der Obmann eine Zuwiderhandlung gegen die Wettkampfregeln signalisiert.
4. Einen täglichen schriftlichen Bericht über die Leistung jedes Kampfrichters in ihren Zuständigkeitsbereichen erstellen und diese gegebenenfalls mit Empfehlungen an das Oberste Kampfgericht einreichen.

HAUPTKAMPFRICHTER:

Rechte und Pflichten der Hauptkampfrichter sind wie folgt:

1. Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) ist befugt, Wettkämpfe zu leiten, inklusive den Start, die Unterbrechungen und das Ende des Wettkampfs bekannt zu geben.
2. Punkte zu vergeben.
3. Dem Mattenchef oder dem Obersten Kampfgericht gegebenenfalls die Basis seiner Entscheidungen zu erklären.
4. Vor, während und nach Wettkämpfen Strafen zu erteilen und Verwarnungen auszusprechen.
5. Die Meinung der Seitenkampfrichter (durch Flaggensignale) einzuholen.
6. Verlängerungen bekannt zu geben.
7. Die Seitenkampfrichter zur Stimmabgabe auffordern (HANTEI) und das Ergebnis bekannt zu geben.
8. Den Sieger bekannt zu geben.
9. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht ausschließlich auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Peripherie.
10. Der Hauptkampfrichter gibt alle Befehle und Bekanntmachungen.

SEITENKAMPFRICHTER:

Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) sind wie folgt:

1. Den Hauptkampfrichter durch Flaggensignale zu unterstützen.
2. Das Stimmrecht bei Entscheidungen auszuüben.

Die Seitenkampfrichter sollen die Handlungen der Wettkämpfer sorgfältig beobachten und dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in den folgenden Fällen signalisieren:

- a. wenn ein Treffer (Punkt) beobachtet wurde
- b. wenn ein Wettkämpfer dabei ist, eine verbotene Handlung durchzuführen, oder bereits eine solche durchgeführt hat und/oder wenn ein Wettkämpfer verbotene Techniken ausführt

- c. wenn die Verletzung oder Krankheit eines Wettkämpfers beobachtet wurde
- d. wenn ein oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen (JOGAI)
- e. in anderen Fällen, in denen es notwendig erscheint, die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters zu erringen.

OBMANN:

1. Der Obmann (KANSA) unterstützt den Mattenchef durch Beobachtung der stattfindenden Wettkämpfe. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters oder der Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampfregeln übereinstimmen, muss der Obmann unverzüglich die rote Flagge zeigen und den Summer (Pfeife) ertönen lassen. Der Mattenchef wird dann den Hauptkampfrichter anweisen, den Kampf zu unterbrechen und die Unregelmäßigkeit abzustellen. Berichte, die während des Wettkampfes verfasst werden, werden zu offiziellen Aufzeichnungen nach Genehmigung des Schiedsrichter (Kansa).

LISTENFÜHRERÜBERWACHER:

1. Der Listenführerüberwacher erstellt eine getrennte Aufzeichnung der vom Hauptkampfrichter gegebenen Punkte und überwacht gleichzeitig die Handlungen der ernannten Teilnehmer und Listenführer.

Erklärung:

- a) Geben 3 Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und folgt der Mehrheitsentscheidung. Hält der Hauptkampfrichter den Kampf nicht an, hebt der Obmann die rote Flagge und lässt den Summer (Pfeife) ertönen.
- b) Geben zwei Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer, kann der Hauptkampfrichter ihre Meinung prüfen. Er muss den Kampf nicht unterbrechen, wenn er ihr Urteil für falsch hält.
- c) Wird jedoch der Kampf angehalten, entscheidet die Mehrheitsmeinung. Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter auffordern, ihre Urteile zu revidieren, er darf jedoch keine Entscheidung gegen zwei Seitenkampfrichter treffen, es sei denn, er hat die Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters.
- d) Sieht der Hauptkampfrichter eine Wertung, ruft er „Yame“ und stoppt den Kampf. Mit der in Anhang 2 beschriebenen entsprechenden Gestik zeigt er seine Meinung an.

-
- e) Im Falle, dass 2 Kampfrichter eine Wertung für AKA und 2 Kampfrichter eine Wertung für AO signalisieren, zeigt der Hauptkampfrichter – mit der vorgeschriebenen Gestik – warum er die Technik des einen Wettkämpfers für nicht wertbar erachtet und vergibt dann die Wertung für den anderen Kämpfer.
 - f) Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter bitten, ihr Urteil zu revidieren, wenn er es für fehlerhaft hält, oder wenn das Befolgen der Entscheidung eine Verletzung der Regeln verursacht.
 - g) Haben drei Seitenkampfrichter drei verschiedene Urteile, kann der Hauptkampfrichter in Übereinstimmung mit einem der Seitenkampfrichter eine Entscheidung treffen.
 - h) Bei Hantei haben Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter je eine Stimme. Im ENOHO-SEN hat bei Stimmgleichheit der Hauptkampfrichter die entscheidende Stimme (casting-vote).
 - i) Die Seitenkampfrichter dürfen nur das bewerten, was sie tatsächlich sehen. Sind sie nicht sicher, ob eine Technik tatsächlich wertungsfähig platziert wurde, sollen sie "MIENAI" signalisieren.
 - j) Die Rolle des Obmanns soll sicherstellen, dass der Wettkampf entsprechend der Wettkampffregeln durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er besitzt weder ein Stimmrecht noch eine Autorität im Hinblick auf Entscheidungen. Seine Verantwortung liegt ausschließlich bei der Überwachung der Verfahrensregelungen.
 - k) Sollte der Hauptkampfrichter das Signal zur Beendigung des Kampfes überhören, pfeift der Überwacher mit der Pfeife.
 - l) Sollten nach dem Kampf Erklärungen für Entscheidungen notwendig sein, so gibt das Kampfgericht diese ausschließlich dem Mattenchef, dem Obersten Kampfgericht oder dem Schiedsgericht.

ARTIKEL 13: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG

VON KÄMPFEN

1. Die Begriffe und Gesten, von Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, während der Durchführung eines Wettkampfes benutzt, werden in den Anhängen 1 und 2 spezifiziert.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter sollen ihre vorbestimmten Plätze einnehmen und nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter "SHOBU HAJIME". Dies beginnt den Wettkampf.

3. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Wettkampf mit "YAME", sobald eine zu bewertende Technik gesehen wird. Gegebenenfalls befiehlt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern, ihre ursprünglichen Plätze einzunehmen (mit der Aufforderung: MOTO NO ICHI).
4. Der Hauptkampfrichter kehrt zu seiner Position zurück und die Seitenkampfrichter zeigen ihr Urteil durch Flaggensignal an. Der Hauptkampfrichter benennt den Wettkämpfer, der eine Wertung erhält (AKA oder AO), den betroffenen Bereich (Chudan oder Jodan), die bewertete Technik (Tsuki, Uchi oder Keri), und erteilt dann die Wertung mit der vorgeschriebenen Gestik. Der Hauptkampfrichter beginnt dann den Wettkampf erneut mit dem Ruf "TSUZUKETE HAJIME".
5. Hat ein Wettkämpfer einen klaren Vorsprung von 8 Punkten während eines Kampfes, ruft der Hauptkampfrichter YAME und schickt die Wettkämpfer zurück zu ihren Ausgangspositionen. Er kehrt an die eigene Position zurück. Der Gewinner wird dann bestimmt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "AO/AKA NO KACHI" ruft. Der Kampf ist damit beendet.
6. Ist die Kampfzeit abgelaufen, wird der Wettkämpfer mit der höheren Punktzahl zum Gewinner erklärt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "AO/AKA NO KACHI" ruft. Der Wettkampf ist damit beendet.
7. Läuft die Kampfzeit bei Punktgleichheit ab, oder wurden keine Wertungen vergeben, ruft der Hauptkampfrichter YAME und kehrt zurück zu seiner Position. Er verkündet HIKIWAKE (Unentschieden) und – im Einzelkampf und im Entscheidungskampf eines Mannschaftskampfes – ENCHO SEN.
8. Bei HANTEI haben der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter je eine Stimme. Bei Gleichstand hat der Hauptkampfrichter durch CASTING VOTE die entscheidende Stimme.
9. In den folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter YAME und unterbricht vorübergehend den Kampf:
 - a. wenn ein oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen.
 - b. wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer befiehlt, seinen Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
 - c. wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Wettkämpfer dabei ist, die Regeln zu verletzen.
 - d. wenn der Hauptkampfrichter der Meinung ist, dass ein oder beide Wettkämpfer durch Verletzungen, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht weiter kämpfen können. Im Einklang mit dem Urteil des Arztes entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf wieder aufgenommen wird.
 - e. wenn ein Kämpfer seinen Gegner greift und nicht sofort eine effektive Technik ausführt oder innerhalb der nächsten zwei bis drei Sekunden wirft.
 - f. wenn einer oder beide Kämpfer hinfallen oder geworfen werden und keine effektive Technik innerhalb von zwei bis drei Sekunden nachfolgt.

- g. wenn beide Wettkämpfer nicht auf ihren Füßen stehen oder nach einem Wurf oder einem Fall zu ringen beginnen.
- h. wenn der Hauptkampfrichter eine wertbare Technik gesehen hat.
- i. wenn drei Seitenkampfrichter das gleiche Signal zeigen oder eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
- j. wenn er durch den Mattenchef dazu aufgefordert wird.

Erklärung:

- a) Zu Beginn eines Kampfs ruft der Hauptkampfrichter beide Kämpfer an ihre Startlinien. Betritt ein Kämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er zurückgerufen werden. Die Kämpfer müssen sich korrekt voreinander verbeugen - ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Der Hauptkampfrichter kann durch ein Zeichen mit den Unterarmen eine weitere Verbeugung verlangen (wie im Anhang 2 der Regeln gezeigt).
- b) Bei Wiederbeginn eines Kampfes sollte der Hauptkampfrichter kontrollieren, ob beide Kämpfer an ihren Startlinien sind und ruhig stehen. Kämpfer, die herumspringen oder zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wieder beginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung wieder starten.

KATA REGELN

ARTIKEL 1: KATA WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss eine ausreichende Größe haben, die eine reibungslose Vorführung der Kata erlaubt.

Erklärung:

- a) Für eine reibungslose Vorführung der Kata ist eine standfeste, glatte Oberfläche erforderlich. Normalerweise sind Kumite-Kampflächen mit Matten geeignet.

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Wettkämpfer und Kampfrichter müssen die offizielle Kleidung tragen, die im Artikel 2 der Kumite Regeln definiert ist.
2. Alle Personen, die sich dieser Regelung nicht unterwerfen, können ausgeschlossen werden.

Erklärung:

- a) Die Jacke darf während der Katavorführung nicht entfernt werden.
- b) Wettkämpfer, die nicht korrekt gekleidet auftreten, erhalten eine Minute Zeit, um dies in Ordnung zu bringen.

ARTIKEL 3: DIE ORGANISATION EINES KATA-WETTKAMPFES

1. Im Katawettkampf gibt es Mannschafts- und Einzeldisziplinen. Die Mannschaftswettbewerbe bestehen aus Teams mit je 3 Personen. Jede Mannschaft ist ausschließlich männlich oder weiblich. Die Einzelwettbewerbe bestehen aus einzelnen Vorführungen, die wiederum nach Geschlecht getrennt sind.

2. Es wird das Ausscheidungssystem ("Spinne") mit Trostrunde angewendet.
3. Die Wettkämpfer müssen beides vorführen, die Pflichtkata ("SHITEI-KATA") und die freie Kata ("TOKUI-KATA"). Die gezeigten Kata sollen in Übereinstimmung mit den vom WKF anerkannten Karate-Do-Schulen sein, die auf Goju, Shito, Shoto und Wado Systemen basieren. Eine Auflistung der Pflichtkata ist im Anhang 6 und eine Liste der anerkannten Kata im Anhang 7 zu sehen.
4. Abänderungen (Variationen) der gewählten Pflichtkata („SHITEI-KATA“) sind nicht erlaubt.
5. Bei Vorführung der freien Kata („TOKUI-KATA), welche aus der Liste im Anhang 7 zu wählen ist, sind Abänderungen (Variationen), die von den jeweiligen Karate-Schulen unterrichtet werden, erlaubt.
6. Der Wettkampftisch wird am Beginn einer Runde über die gewählte Kata in Kenntnis gesetzt.
7. Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata vorführen. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden.
8. In der Trostrunde können die Wettkämpfer sowohl SHITEI-KATA als auch TOKUI-KATA – unter Beachtung von Punkt 7 - vorführen
9. Im Mannschaftsfinale zeigen die zwei Teams die Kata, die Sie aus der Liste der Tokui-Kata im Anhang 7 gewählt haben, in gewohnter Weise. Anschließend führen sie eine Demonstration der Bedeutung der Kata (BUNKAI) vor. Die erlaubte Zeit für die BUNKAI-Demonstration beträgt maximal 5 Minuten. Der Zeitnehmer startet die Uhr, sobald sich das Team am Ende der vorgeführten kata verbeugt und stoppt sie bei der letzten Verbeugung am Ende der BUNKAI-Demonstration. Überschreitet ein Team die erlaubte Zeit von 5 Minuten, wird es disqualifiziert. Die Verwendung von Waffen, zusätzlicher Bekleidung und anderer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.

Erklärung:

- a) Die Anzahl und Art der erforderlichen Kata hängt von der Anzahl der Teilnehmer (Einzelwettkämpfer oder Mannschaften) – wie in unten stehender Tabelle angezeigt – ab. Freilose sind als Teilnehmer eingerechnet:

Teilnehmer	Anzahl der benötigten Kata	davon TOKUI-KATA	davon SHITEI-KATA
65 – 128	7	5	2
33 – 64	6	4	2
17 – 32	5	3	2
9 – 16	4	3	1
5 – 8	3	3	0
4	2	2	0

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Für jede Runde wird das Kampfgericht (3 oder 5 Kampfrichter) vom Obersten Kampfgericht oder vom Mattenchef ernannt.
2. Die Kampfrichter des laufenden Kata-Runde dürfen nicht aus dem gleichen Bundesland (Verein) wie die Wettkämpfer stammen.
3. Zusätzlich werden Ansager/Sprecher, Schreiber und Zeitnehmer ernannt.

Erklärung:

- a) Falls genügend Kampfrichter zur Verfügung stehen, können 5 Kampfrichter eingesetzt werden, um größtmögliche Neutralität bezüglich Bundesland/Verein und Karate-Stil zu gewährleisten.
- b) Das Layout der Kata-Kampffläche bei Verwendung von 3 bzw. 5 Kampfrichtern ist in Anhang 6 abgebildet.
- c) Jeder Kampfrichter hat eine rote und eine blaue Flagge oder – falls elektronische Anzeigen verwendet werden – ein elektronisches Wertungsgerät.

ARTIKEL 5: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft haben die Kampfrichter auf folgendes zu achten:
 - a) eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata
 - b) Verständnis für die verwendeten Techniken (BUNKAI)
 - c) gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Krafteinsatz
 - d) korrekte, angemessene Atmung als Hilfe zum KIME
 - e) richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit (CHAKUGAN) und der Konzentration
 - f) korrekte Stellungen (DACHI), mit richtiger Spannung in den Beinen und den Fußsohlen flach auf dem Boden
 - g) angemessene Spannung im Unterbauch (HARA) und keine Aufwärts- und Abwärtsbewegung der Hüfte in der Bewegung
 - h) korrekte Form (KIHON) des demonstrierten Stils
 - i) Die Durchführung sollte auch mit Blick auf weitere Kriterien wie z. B. die Schwierigkeit der präsentierten Kata bewertet werden.
 - j) Im Mannschaftswettbewerb ist ein weiterer Wertungsfaktor die Synchronität ohne Hilfe (Kommandos, Zeichen)

2. Ein Wettkämpfer, der eine Shitei-Kata abändert, wird disqualifiziert.
3. Ein Wettkämpfer, der die Vorführung einer Shitei- oder Tokui-Kata unterbricht, oder eine andere Kata als die angekündigte zeigt, wird disqualifiziert.
4. Ein Wettkämpfer, der eine für die jeweilige Runde ungeeignete Kata vorführt, oder eine bereits gezeigte Kata wiederholt, wird disqualifiziert.

Erklärung:

- a) Kata ist weder ein Tanz, noch eine theatralische Aufführung. Sie muss sich strikt an traditionellen Werten und Prinzipien orientieren. Sie muss einem realen Kampf entsprechen und Konzentration, Kraft und potentielle Trefferwirkung in seinen Techniken zeigen. Sie muss Kraft, Stärke und Schnelligkeit demonstrieren - sowie Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht.
- b) In der Mannschaftskata müssen alle drei Athleten die Kata mit dem Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.
- c) Die Athleten müssen sowohl Kompetenz in bezug auf alle Aspekte einer Kata Vorführung demonstrieren, als auch Synchronität.
- d) Kommandos zum Start und zur Beendigung der Vorführung, aufstampfen der Füße, schlagen auf Brust, Arme und Karate-Gi und unangemessenes Ausatmen sind alles Beispiele für externe Zeichen und sollen bei der Entscheidungsfindung von den Kampfrichtern berücksichtigt werden.
- e) Es ist die alleinige Verantwortung des Coaches oder des Wettkämpfers sich zu vergewissern, dass die am Wettkampftisch bekannt gegebene Kata für die jeweilige Runde geeignet ist.

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN

1. Zu Beginn eines jeden Wettkampfes stellen sich die beiden Wettkämpfer mit Blick zum Hauptkampfrichter an den Rand der Wettkampffläche, wobei AKA einen roten Gürtel trägt und AO einen blauen. Nach einer Verbeugung zum Kampfgericht tritt AO einen Schritt zurück aus der Kampffläche und wartet ab, bis er an der Reihe ist; AKA bewegt sich nach vorne in die Kampffläche hinein. Nach einer weiteren Verbeugung zum Kampfgericht und einem klaren Ansagen des Namens der Kata, welche vorgeführt wird, beginnt AKA. Wenn die Kata beendet ist, verlässt AKA die Wettkampffläche, um auf die Vorführung von AO zu warten. Nachdem AO's Kata beendet ist, kehren beide Kämpfer zum Mattenrand zurück und warten die Entscheidung des Kampfgerichts ab.
2. Wenn die Kata nicht regelkonform gezeigt wird, oder andere Irregularitäten beinhaltet hat, ruft der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu sich, um ein Urteil zu fällen.

3. Wenn ein Wettkämpfer disqualifiziert wird, so kreuzt der Hauptkampfrichter die Flaggen und öffnet sie wieder (wie im Kumite beim "TORIMASEN- Signal").
4. Nach Beendigung beider Kata stehen die beiden Wettkämpfer nebeneinander am Rand der Kampffläche. Der Hauptkampfrichter ruft „HANTEI“, pfeift zweimal (lang – kurz) mit der Pfeife, worauf alle Kampfrichter gleichzeitig ihre Stimmen abgeben.
5. Die Entscheidung fällt für AKA oder AO. Unentschieden ist nicht möglich. Der Kämpfer, der die Mehrheit der Stimmen erhält, wird vom Ansager/Sprecher zum Gewinner erklärt.
6. Die Wettkämpfer verbeugen sich erst zueinander, dann zum Kampfgericht. Dann verlassen sie die Kampffläche.

Erklärung:

- a) Der Anfangspunkt für die Kata Vorführung muss innerhalb der Kampffläche sein.
- b) Falls Flaggen verwendet werden, ruft der Hauptkampfrichter „Hantei“ und pfeift zweimal (lang – kurz) mit der Pfeife. Alle Kampfrichter heben gleichzeitig ihre Flaggen, nach ausreichender Zeit um die Stimmen zu zählen, werden die Flaggen - nach einem weiteren kurzen Pfiff des Hauptkampfrichters - gesenkt.
- c) Sollte ein Wettkämpfer beim Aufruf nicht erscheinen oder aufgeben, wird automatisch zugunsten seines Gegners entschieden, ohne dass dieser seine angegebene Kata vorführen muss.

ANHANG 1: DIE TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der Kampfrichter einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Noch ein wenig Zeit	Ein hörbares Signal vom Zeitnehmer 30 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende
YAME	Aufhören	Unterbrechung oder Kampfbende, gleichzeitig mit dem Kommando macht der Kampfrichter eine kurze Abwärtsbewegung mit der offenen Hand
MOTO NO ICHI	ursprüngliche Position	Wettkämpfer und Kampfrichter kehren auf ihre entsprechende Ausgangsposition zurück
TSUZUKETE	Weiterkämpfen	Die Wiederaufnahme des Kampfes wird befohlen, wenn eine nicht angeordnete Unterbrechung durch einen Kämpfer vorliegt.
TSUZUKETE HAJIME	Wiederaufnahme des Kampfes	Der Kampfrichter steht in einer Vorwärtsstellung. Beim Kommando "TsuZukete" streckt er seine Arme aus (mit den Handflächen nach außen zu den Kämpfern). Wenn er "Hajime" sagt, dreht er die Handflächen und bringt sie schnell zueinander, während er gleichzeitig zurücktritt.
SHUGO	Kampfrichter herkommen	Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter nach dem Kampfbende oder um SHIKKAKU zu empfehlen.
HANTEI	Entscheidung	Der Hauptkampfrichter bittet um die Entscheidung. Nach einem kurzen Pfiff zeigen die Seitenkampfrichter ihr Urteil durch Flaggensignal und der Hauptkampfrichter durch Armheben an.
HIKIWAKE	Unentschieden	Im Falle eines Unentschieden kreuzt der Hauptkampfrichter seine Arme und streckt sie dann nach unten mit den Handflächen nach vorne.
TORIMASEN	Keine Wertung	Der Hauptkampfrichter kreuzt seine Arme und macht dann eine Schneidebewegung (Handflächen nach unten).
ENCHO-SEN	Kampfverlängerung	Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf erneut mit dem Kommando SHOBU HAJIME.
AIUCHI	Gleichzeitig wertbare Techniken	Keinem Kämpfer wird eine Wertung zugesprochen. Der Hauptkampfrichter bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.

AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm schräg zur Seite des Gewinners hoch.
AKA (AO) SANBON	Rot (Blau) erzielt 3 Punkte	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm im 45-Grad-Winkel zur Seite des Punktenden hoch.
AKA (AO) NIHON	Rot (Blau) erzielt 2 Punkte	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm in Schulterhöhe zur Seite des Punktenden.
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) erzielt 1 Punkt	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm im 45-Grad-Winkel abwärts zur Seite des Punktenden.
CHUKOKU	Erste Kategorie 1 oder Kategorie 2 Verwarnung ohne Strafe	Für Kategorie 1 wendet sich der Hauptkampfrichter zum Betroffenen und kreuzt seine Arme auf Brusthöhe. Für Kategorie 2 deutet der Hauptkampfrichter mit seinem Zeigefinger (gebeugter Arm) zum Gesicht des Betroffenen.
KEIKOKU	Verwarnung mit IPPON-Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach unten zur Seite des Betroffenen und gibt dann dessen Gegner Ippon.
HANSOKU-CHUI	Verwarnung mit NIHON-Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger horizontal in Richtung des Betroffenen und gibt dann dessen Gegner Nihon.
HANSOKU	Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach oben in Richtung zum Betroffenen und verkündet dann den Sieg für seinen Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger auf die Seite um zu zeigen, dass der Kämpfer die Kampffläche verlassen hat.
SHIKKAKU	Disqualifikation: "KAMPFFLÄCHE VERLASSEN!"	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach oben in Richtung des Betroffenen und dann nach außen und hinten. Dabei ruft er "AKA (AO) SHIKKAKU!" Sodann verkündet er den Sieg des Gegners.
KIKEN	Aufgabe	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach unten zur Startlinie des Kämpfers.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der Hauptkampfrichter berührt sein Gesicht, dann dreht er die Handkante nach vorne, bewegt die Hand vor dem Gesicht hin und her, um den Seitenkampfrichtern anzuzeigen, dass der Kämpfer sich selbst gefährdet hat.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALLE

ANKÜNDIGUNGEN UND GESTEN DES HAUPTKAMPFRICHTERS:

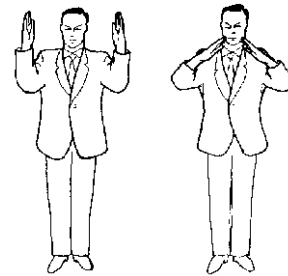
SHOMEN-NI-REI

Der Hauptkampfrichter (HKR) streckt seine Arme (Handflächen nach vorne).



OTAGAI-NI-REI

Der HKR gibt das Zeichen zum Verbeugen der Kämpfer.



SHOBU HAJIME

"Beginnt den Kampf"

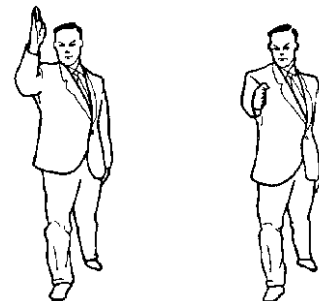
Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.



YAME

"Stop"

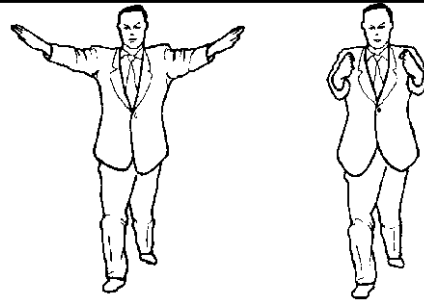
Unterbrechung oder Ende eines Kampfes. Mit dem Kommando macht der HKR eine Abwärtsbewegung mit seiner Hand.



TSUZUKETE HAJIME

"Den Kampf wieder aufnehmen - beginnen"

Wenn er „Tsuzukete“ sagt und in der Vorwärtsstellung steht, bewegt der HKR seine Arme mit den Handflächen zu den Kämpfern gerichtet nach außen. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen und führt sie schnell zueinander, gleichzeitig rutscht er zurück.



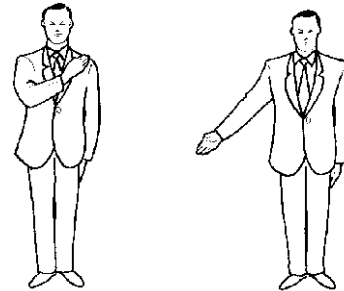
MEINUNG DES HAUPTKAMPFRICHTERS

Der HKR zeigt seine Meinung, indem er – auf der Seite des Punktenden – seinen gebeugten Arm (Handfläche zum Gesicht) hält.



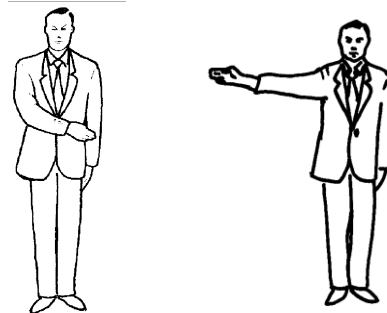
IPPON (1 Punkt)

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad abwärts auf die Seite des Punktenden.



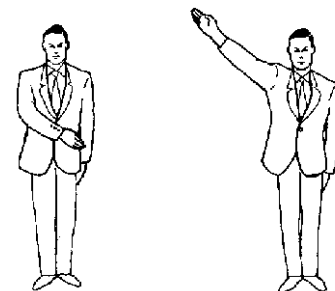
NIHON (2 Punkte)

Der HKR bewegt seinen Arm in Schulterhöhe auf die Seite des Punktenden.



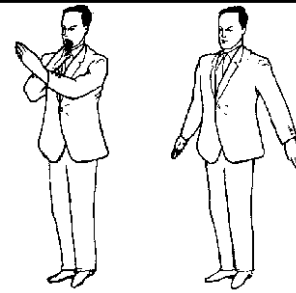
SANBON (3 Punkte)

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Punktenden.



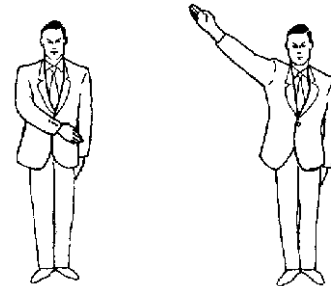
LETZTE ENTSCHEIDUNG WIDERRUFEN

Der HKR dreht sich zu dem Kämpfer, verkündet "Aka" oder "Ao", kreuzt seine Arme, macht eine schneidende Bewegung mit den Handflächen nach unten um zu zeigen, dass die letzte Entscheidung gestrichen wurde.



NO KACHI (Gewinner)

Nach Ende des Kampfes hebt der HKR seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Gewinners.



KIKEN

"Aufgabe"

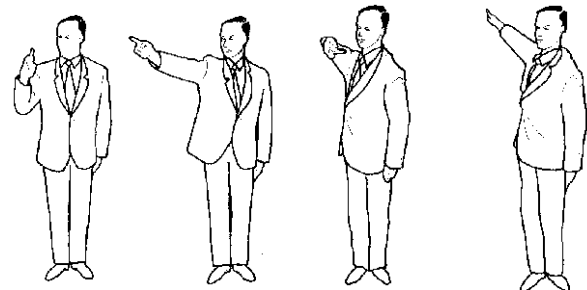
Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger abwärts zum aufgebenden Kämpfer und verkündet dann den Sieg für den Gegner.



SHIKKAKU

"Disqualifikation:
VERLASSE DIE KAMPFFLÄCHE"

Der HKR zeigt erst 45 Grad aufwärts in Richtung des Betroffenen dann bewegt er den Arm nach außen und hinten und verkündet "Aka (Ao) Shikkaku!". Anschließend erklärt er den Gegner zum Sieger.



HIKIWAKE

"Unentschieden"

Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und bewegt sie nach unten, mit den Handflächen nach vorne.



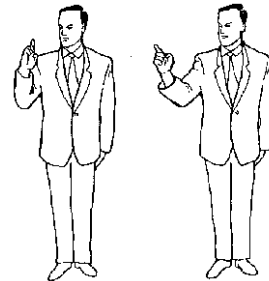
KATEGORIE 1 VERGEHEN

Der HKR kreuzt seine offenen Hände am Handgelenk auf Brusthöhe und dreht sich zum erwarteten Kämpfer.



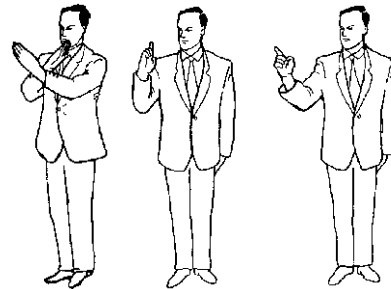
KATEGORIE 2 VERGEHEN

Der HKR zeigt mit dem gebeugten Arm auf den Betroffenen.



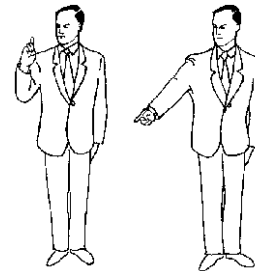
CHUKOKU

Unter Verwendung des entsprechenden Signals vergibt der HKR eine Verwarnung der Kategorie 1 oder der Kategorie 2. Es wird aber keine Strafe vergeben.



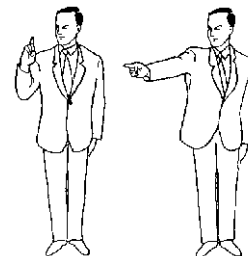
KEIKOKU "Ippon Strafe"

Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad nach unten auf die Seite des Betroffenen und verkündet IPPON für den Gegner.



HANSOKU CHUI "Nihon Strafe"

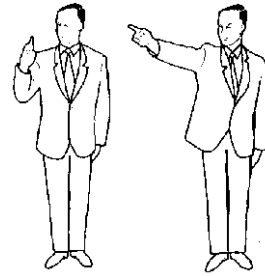
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Betroffenen und verkündet Nihon für den Gegner.



HANSOKU

"Disqualifikation"

Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad aufwärts in Richtung des Betroffenen und verkündet den Sieg für den Gegner.



AIUCHI

"Gleichzeitige, wertbare Techniken"

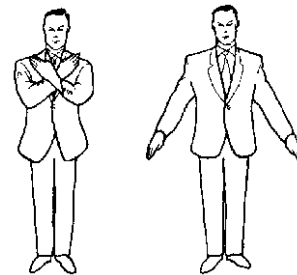
Keiner der Kämpfer erhält einen Punkt. Der HKR bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.



TORIMASEN

"Nicht wertbare Technik"

Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und führt sie mit einer schneidenden Bewegung nach unten. Verwendet der HKR dieses Signal, gefolgt vom Signal „Überdenken“, bedeutet es, dass die Technik in einem oder mehreren der 6 Wertungskriterien ungenügend war.



"ÜBERDENKEN"

Nach Anzeigen des Grundes fordert der HKR die Seitenkampfrichter (SKR) auf, ihre Meinung zu überdenken.



AKA (AO) TRIFFT ZUERST

Der HKR zeigt an, dass Aka zuerst getroffen hat, indem er die rechte offene Hand mit den Fingern zur linken Handfläche bringt. War Ao zuerst, dann die linke Hand in die rechte Handfläche.



TECHNIK GEBLOCKT ODER NICHT IN EINE TREFFERZONE

Der HKR platziert eine offene Hand auf den anderen Arm und zeigt, dass die Technik geblockt wurde, oder nicht auf eine Zielregion gerichtet war.



TECHNIK VORBEI

Der HKR bewegt die geschlossene Faust vor dem Körper, um zu zeigen, dass die Technik vorbei war, oder die Zielregion nur gestreift hat.



ÜBERTRIEBENER KONTAKT

Der HKR zeigt, dass ein übertriebener Kontakt stattgefunden hat, Kategorie 1 Vergehen.



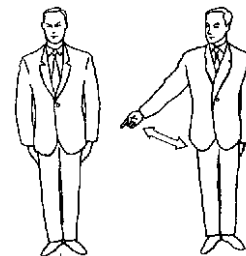
VORTÄUSCHEN ODER ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

Der HKR berührt mit beiden Händen die Wangen seines Gesichtes, um den SKR das Kategorie 2 – Vergehen anzuzeigen.

JOGAI

"Verlassen der Kampffläche"

Der HKR zeigt das Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Kampfflächenrand auf der Seite des Betroffenen deutet.



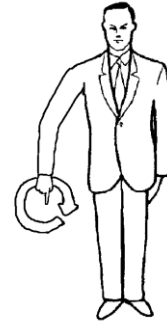
MUBOBI (Selbstgefährdung)

Der HKR berührt sein Gesicht, dann dreht er die Handkante nach vorne, bewegt die Hand vor seinem Gesicht hin und her, um zu zeigen, dass der Kämpfer sich selbst gefährdet.



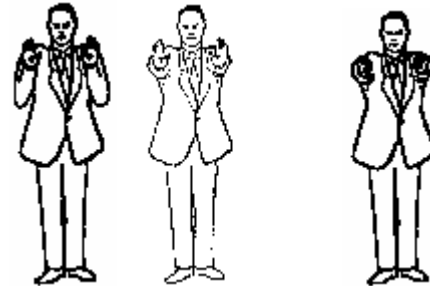
VERMEIDEN EINES KAMPFES

Der HKR bewegt seinen Arm mit dem nach unten zeigenden Zeigefinger kreisförmig, um den SKR das Kategorie 2 – Vergehen anzuzeigen.



UNNÖTIGES HALTEN, KLAMMERN, ZIEHEN, DRÜCKEN ODER GREIFEN, OHNE DEN VERSUCH EINE TECHNIK ANZUBRINGEN

Der HKR hält beide geschlossenen Fäuste in Schulterhöhe oder stößt die Arme nach vor (Handflächen nach vorne), um den SKR das Kategorie 2 – Vergehen anzuzeigen.



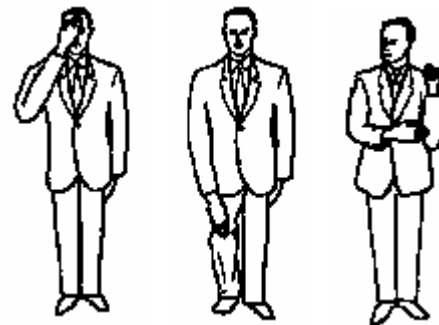
GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE TECHNIKEN

Der HKR hält seine Faust neben seinen Kopf, um den SKR das Kategorie 2 – Vergehen anzuzeigen.



ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER DEN ELLBOGEN

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



**SPRECHEN, ANSTACHELN DES GEGNERS
ODER UNFLÄTIGES BENEHMEN**

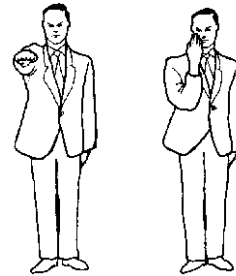
Der HKR legt seinen Zeigefinger auf seine Lippen, um den SKR das Kategorie 2 – Vergehen anzuzeigen.



SHUGO

"Seitenkampfrichter rufen"

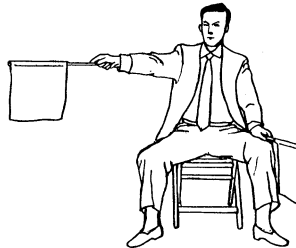
Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes oder um Shikkaku zu verkünden.



FLAGGENSIGNALLE DER SEITENKAMPFRICHTER:



IPPON



NIHON



SANBON

REGELWIDRIGKEIT

Verwarnung für eine Regelwidrigkeit. Die entsprechende Flagge wird in einem Kreis gewunken, dann erfolgt ein Kategorie 1 oder 2 Signal.



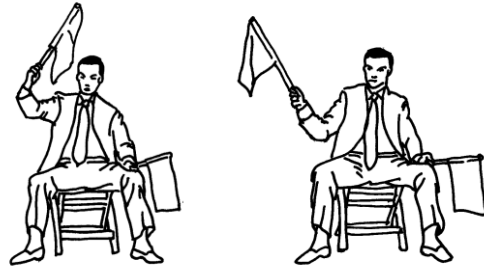
KATEGORIE 1 VERGEHEN

Die Flaggen sind gekreuzt und die Arme gerade nach vorne gestreckt.



KATEGORIE 2 VERGEHEN

Der SKR hält die Flagge mit dem gebeugten Arm.



JOGAI

Der SKR tippt mit der entsprechenden Flagge auf den Boden.



KEIKOKU

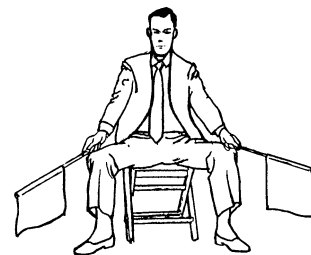


HANSOKU CHUI



HANSOKU

TORIMASEN



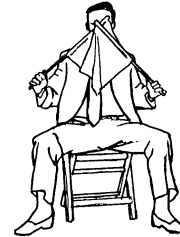
AIUCHI

Der SKR bewegt die Flaggen vor der Brust aufeinander zu.



MIENAI

Die Flaggen werden vor das Gesicht gehalten.



ANHANG 3: RICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER

ÜBERTRIEBENER KONTAKT

Folgt unmittelbar auf eine wertbare Technik eine Technik, die zu starkem Kontakt verursacht, vergibt das Kampfgericht keine Wertung sondern eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 1 (außer es war eigenes Verschulden des Verletzten).

ÜBERTRIEBENER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

Wenn ein Wettkämpfer übertriebenen Kontakt vortäuscht, das Kampfgericht jedoch der Meinung ist, dass die Technik kontrolliert war und alle 6 Wertungskriterien erfüllt, wird für die Technik eine Wertung vergeben und der übertreibende Wettkämpfer erhält eine Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe. (Immer in Betracht ziehen, dass Vortäuschen einer Verletzung mit Shikkaku bestraft wird).

MUBOBI

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird vergeben, wenn ein Wettkämpfer durch eigenes Verschulden getroffen oder verletzt wurde. Dies kann z. B. der Fall sein, wenn ein Wettkämpfer dem Gegner den Rücken zuwendet, wenn ein Wettkämpfer mit einem extrem langen, aber schwachen Gyakutsuki angreift und nicht mehr in der Lage ist, einen eventuellen (Jodan-)Konter des Gegners zu blocken, wenn ein Wettkämpfer zu kämpfen aufhört, bevor der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hat, wenn ein Kämpfer die Deckung vernachlässigt oder seine Konzentration verliert, oder wenn ein Wettkämpfer keinen Versuch unternimmt, die Angriffe seines Gegners zu blocken.

Ein Wettkämpfer der durch eigenes Verschulden getroffen wurde und – um das Kampfgericht zu täuschen – so agiert, als wäre der Gegner schuld, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi und eine zusätzliche Strafe für das Übertreiben.

(Bitte beachten, dass eine Technik, die zu starken Kontakt verursacht hat, unter keinen Umständen gewertet werden kann.)

ZANSHIN

Zanshin beschreibt den Zustand permanenter Wachsamkeit (totale Konzentration, Beobachtung des Gegners und das Wissen um des Gegners Potential zum Gegenangriff). Einige Wettkämpfer drehen ihren Körper nach einer Technik teilweise vom Gegner weg, beobachten ihn aber ständig und bleiben wachsam. Das Kampfgericht muss in der Lage sein, zwischen dieser Situation und einer Situation, in der sich ein Kämpfer ganz wegdreht, seine Deckung und Konzentration vernachlässigt und zu kämpfen aufhört, zu unterscheiden.

ABFANGEN EINER CHUDAN-BEINTECHNIK

Soll das Kampfgericht eine Wertung für eine erfolgreiche Chudan-Beintechnik, die dann vom Gegner abgefangen wurde, vergeben? Vorausgesetzt, dass der Angreifer Zanshin beibehält und alle 6 Wertungskriterien erfüllt wurden, gibt es keinen Grund, die Technik nicht zu werten.

Werden 2 gyaku-tsuki gleichzeitig ausgeführt, wird normalerweise für die Technik eine Wertung vergeben, die zuerst getroffen hat, auch wenn beide Techniken wertbar waren. In einem realen Kampf wäre der Gegner nach einer Beintechnik, die so hart wie möglich ausgeführt wird, nicht mehr in der Lage, das Bein abzufangen. Die entscheidenden Kriterien, ob eine Technik wertbar oder nicht werbar ist, sind: angemessene Kontrolle, die Trefferzone und die Erfüllung aller 6 Wertungskriterien.

WERFEN UND VERLETZUNGEN

Da im Karatewettkampf - unter bestimmten Umständen - das Werfen erlaubt ist, müssen sich alle Coaches vergewissern, dass ihre Wettkämpfer das sichere Fallen (Fallschule) beherrschen. Wird ein Wettkämpfer – unter den im Artikel 6 und 8 beschriebenen und erlaubten Umständen - geworfen und verletzt sich dabei, weil er das sichere Fallen nicht beherrscht, so sollte der Wettkämpfer, der den Wurf ausgeführt hat nicht verwarnet oder bestraft werden. Solche selbstverschuldeten Verletzungen können z. B. entstehen, wenn ein Wettkämpfer auf dem eigenen Arm oder Ellbogen landet, oder wenn er sich an den Gegner klammert und ihn so auf sich zieht.

Eine möglicherweise gefährliche Situation kann entstehen, wenn ein Wettkämpfer dem Gegner beide Beine wegzieht und dieser auf seinen Rücken fällt. Artikel 8 (j) : ... der Gegner muss während des gesamtenwurfes festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Da es in diesem Fall schwierig ist, eine sichere Landung des Gegners zu gewährleisten, **kann** dieser Wurf ein verbotener Wurf sein. Wenn eine Verletzung entsteht, erhält der Werfende eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1. Entsteht keine Verletzung, oder wird der Wurfversuch vorher unterbrochen erhält der Werfende eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 (Artikel 8, Kategorie 2, Punkt 6). (Bitte beachten, dass diese oben beschriebene Art des Werfens nicht grundsätzlich verboten ist – es hängt sehr von der Art der Ausführung ab.)

3 MIENAI

Darf der Hauptkampfrichter eine Wertung oder Strafe vergeben, wenn alle 3 Seitenkampfrichter nach Yame Mienai zeigen?

Artikel 12 (c): ... wird jedoch der Kampf angehalten, entscheidet die Mehrheitsmeinung: Nachdem die Seitenkampfrichter nichts gesehen haben, vertreten sie auch keine Meinung – daher hat der Hauptkampfrichter die Mehrheit.

2 AKA, 1 MIENAI

Wenn nach Yame 2 Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka anzeigen und ein Seitenkampfrichter Mienai zeigt, darf der Hauptkampfrichter eine Wertung für Ao vergeben?

Die Regeln besagen, dass der Hauptkampfrichter keine Entscheidung gegen 2 Seitenkampfrichter treffen darf, ohne die Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters zu haben. Mienai ist keine Unterstützung, es bedeutet, dass der Kampfrichter keine Wertung gesehen hat. Daher hat in diesem Fall der Hauptkampfrichter keine Unterstützung – er muss die Seitenkampfrichter auffordern, ihr Urteil zu überdenken, indem er den Grund dafür zeigt.

ÜBERDENKEN

Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter bitten, ihr Urteil zu überdenken, wenn er es für fehlerhaft hält, oder wenn das Befolgen der Entscheidung eine Verletzung der Regeln verursacht. Der Hauptkampfrichter darf die Seitenkampfrichter aber nur einmal auffordern ihr Urteil zu überdenken – ändern diese ihre Meinung nicht, entscheidet die Mehrheitsmeinung.

KLARHEIT DER FLAGGENSIGNALE

Um Missverständnisse zu vermeiden, sollen die Seitenkampfrichter immer nur ein Signal anzeigen. Ist eine Technik nicht wertbar, so muss der Grund dafür nicht gezeigt werden sondern nur das Torimasen-Signal. Andere Signale wie z. B. „geblockt“ oder „vorbei“ sollen nur dann gezeigt werden, wenn der Hauptkampfrichter zum Überdenken auffordert. Um Fehler oder unnötiges Auffordern zum Überdenken zu vermeiden, müssen die 3 Seitenkampfrichter bei jeder Kampfunterbrechung ihre Meinung anzeigen.

JOGAI

Steigt ein Wettkämpfer ins Jogai soll der Seitenkampfrichter mit der entsprechenden Flagge auf den Boden tippen. Wenn der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrochen hat und seine Position einnimmt, soll der Seitenkampfrichter das Kategorie 2 Vergehen anzeigen.

ÜBERDENKEN – ABLAUF FÜR SEITENKAMPFRICHTER

Wenn der Hauptkampfrichter zum Überdenken auffordert, sollen die Seitenkampfrichter zuerst die Meinung des Hauptkampfrichters überprüfen. Stimmen sie nicht mit dessen Meinung überein, sollen sie den Grund dafür und anschließend die ursprüngliche Meinung anzeigen.

Ist der Seitenkampfrichter beim Überdenken der Meinung, der Hauptkampfrichter hätte die bessere Position gehabt, darf er seine Meinung revidieren und damit den Hauptkampfrichter unterstützen.

Wenn ein Seitenkampfrichter weiß, dass 2 Techniken ausgeführt wurden und obwohl er nur eine Technik vollständig gesehen hat, er der Meinung ist, dass seine Entscheidung die richtige ist, soll er „Mienai“ zum anderen Kämpfer zeigen und seine Wertung nochmals bestätigen.

Wenn ein Seitenkampfrichter weiß, dass 2 Techniken ausgeführt wurden und obwohl er nur eine Technik vollständig gesehen hat, er der Meinung ist, dass die Entscheidung des Hauptkampfrichters die richtige ist (er konnte z. B. die Bewegung des anderen Kämpfers sehen, aber nicht, ob die Technik getroffen hat) soll er „Mienai“ zum anderen Kämpfer zeigen und seine eigene Wertung **nicht** mehr bestätigen. Dies gibt dem Hauptkampfrichter die Möglichkeit, die richtige Entscheidung zu treffen.

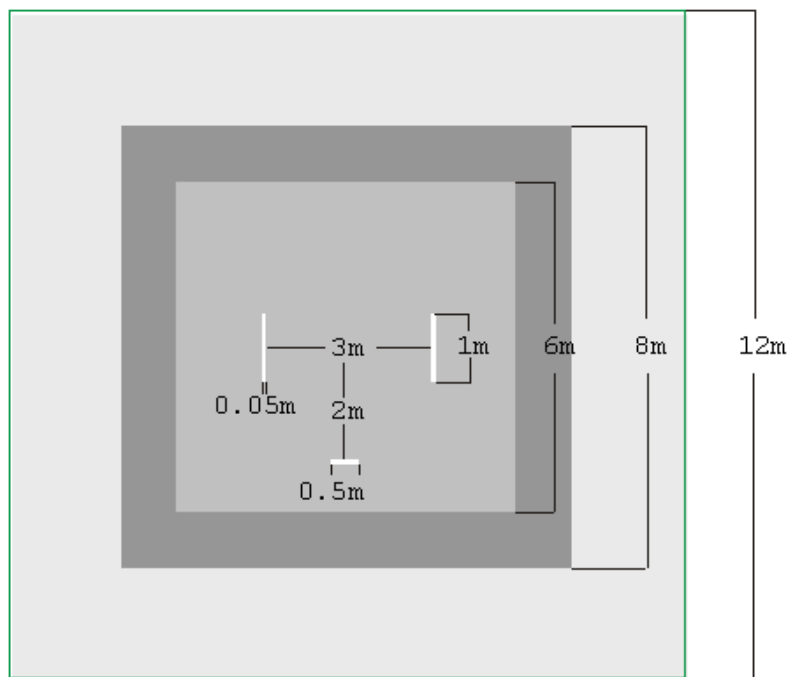
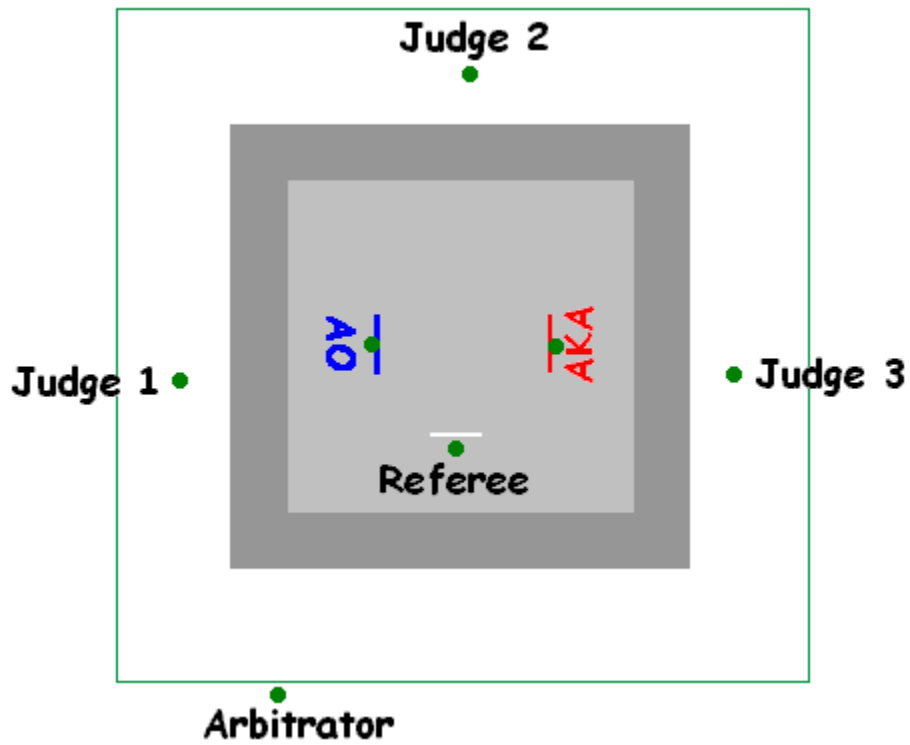
ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

Kategorie 1 Vergehen: Der Seitenkampfrichter winkt mit der entsprechenden Flagge im Kreis und zeigt anschließend das Signal für Kategorie 1 Vergehen (für Aka: er streckt die gekreuzten Flaggen (rote Flagge ist vorne) zur linken Seite nach vor, für Ao: er streckt die gekreuzten Flaggen (blaue Flagge ist vorne) zur rechten Seite nach vor) – dieser Vorgang hilft dem Hauptkampfrichter zu sehen, welcher der beiden Kämpfer das Vergehen begangen hat.

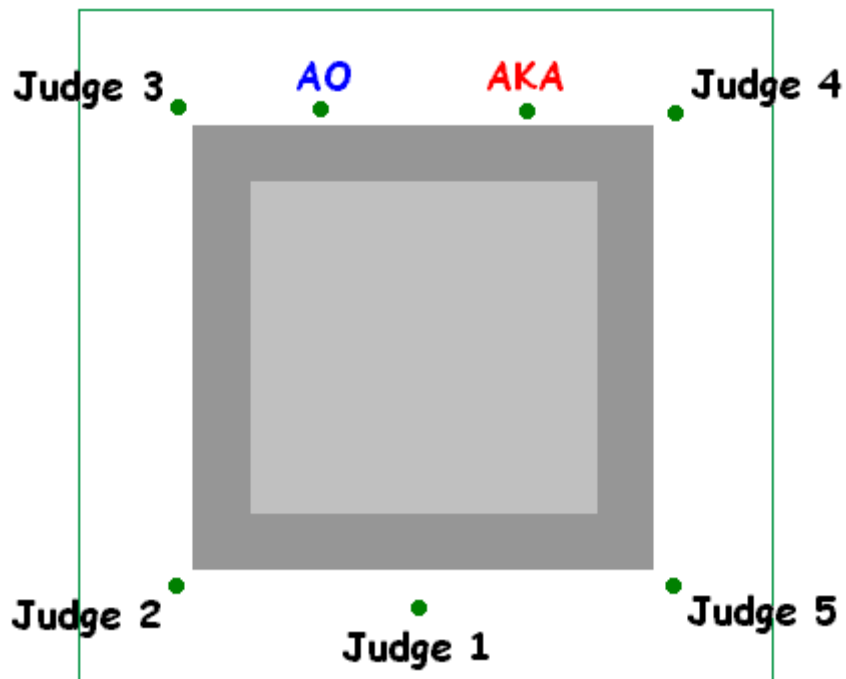
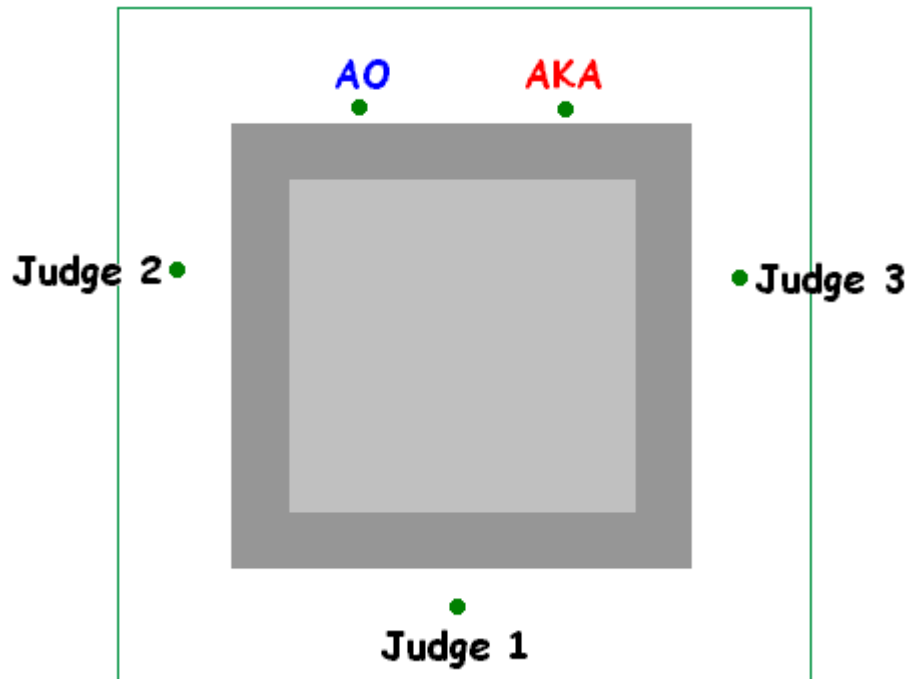
ANHANG 4: ZEICHEN DES LISTENFÜHRERS

●-○	Sanbon	Drei Punkte
●	Nihon	Zwei Punkte
○	Ippon	Ein Punkt
□	Kachi	Sieg
X	Make	Niederlage
△	Hikiwake	Unentschieden
C1W	Kategorie 1 Vergehen – Verwarnung	Ermahnung ohne Strafe
C1K	Kategorie 1 Vergehen – Keikoku	1 Punkt für den Gegner
C1HC	Kategorie 1 Vergehen – Hansoku	2 Punkte für den Gegner
C1H	Kategorie 1 Vergehen – Hansoku	Disqualifikation
C2W	Kategorie 2 Vergehen – Verwarnung	Ermahnung ohne Strafe
C2K	Kategorie 2 Vergehen – Keikoku	1 Punkt für den Gegner
C2HC	Kategorie 2 Vergehen – Hansoku	2 Punkte für den Gegner
C2H	Kategorie 2 Vergehen – Hansoku	Disqualifikation
KK	Kiken	Aufgabe
S	Shikkaku	ernsthafte Disqualifikation

ANHANG 5: LAYOUT DER KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE



ANHANG 6: LAYOUT DER KATA-WETTKAMPFFLÄCHE



ANHANG 7: DIE PFLICHTKATA LISTE

LISTE DER WKF-PFLICHT (SHITED)-KATA

GOJU-RYU	SEIPAI
	SAIFA
SHOTOKAN	JION
	KANKU DAI
SHITO-RYU	BASSAI DAI
	SEIENCHIN
WADO-RYU	SEISHAN
	CHINTO

ANHANG 8: W.K.F. OFFIZIELLE KATA LISTE

HAUPT-KATA-LISTE DER WKF (SHITEI UND TOKUI KATA):

GOJU-RYU KATA

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATA

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATA

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai | 12. Jion |
| 2. Bassai-Sho | 13. Sochin |
| 3. Kanku-Dai | 14. Nijushiho Sho |
| 4. Kanku-Sho | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki - Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki - Nidan | 17. Chinte |
| 7. Tekki - Sandan | 18. Unsu |
| 8. Hangetsu | 19. Meikyo |
| 9. Jitte | 20. Wankan |
| 10. Enpi | 21. Jiin |
| 11. Gankaku | |

SHITO-RYU KATA

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| | 43. Chatanyara Kushanku |

ANHANG 9: KARATE-GI



AI Werbefläche: 20 x 10 cm



AI Werbefläche: 15 x 10 cm



BA Startnummer: 30 x 30 cm



EM Landesverbands-/Vereinsabzeichen: 10 x 10 cm



SP Karate-Gi-Markenlogo: 5 x 4 cm