KARATE AUSTRIA
KUMITE WETTKAMPFREGELN

GÜLTIG AB 01.01.2023

INHALT

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE 3

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG 5

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN 9

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT 15

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT 17

ARTIKEL 6: KIKEN – NICHTERSCHEINEN AUF DEM WETTKAMPFFLÄCHE 18

ARTIKEL 7: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN 19

ARTIKEL 8: WERTUNGEN 21

ARTIKEL 9: VERBOTENES VERHALTEN 23

ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN UND STRAFEN 24

ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF 28

ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN 30

ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST 33

ARTIKEL 14: VIDEO-REVIEW-ANFRAGE 36

ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN 38

ARTIKEL 16: ANPASSUNG DIESER REGELN AUF VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGSPROGRAMMS DER WKF 41

ANHANG 1: DIE FACHBEGRIFFE 42

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE 43

ANHANG 3: KATEGORIEN, ALTER & GEWICHTSKLASSEN 48

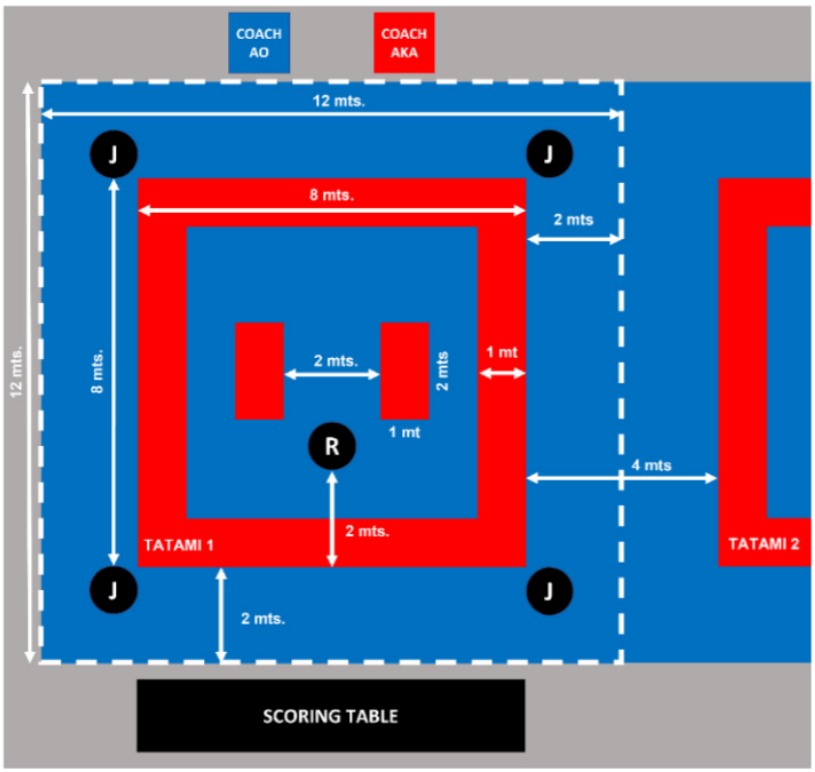
ANHANG 4: OFFIZIELLES PROTESTFORMULAR 49

ANHANG 5: ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM (NUR FÜR JUGENDLIGA ANWENDBAR) 50

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

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1.1 Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit von der WKF-Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit einem zusätzlichen Meter auf jeder Seite als Sicherheitszone.



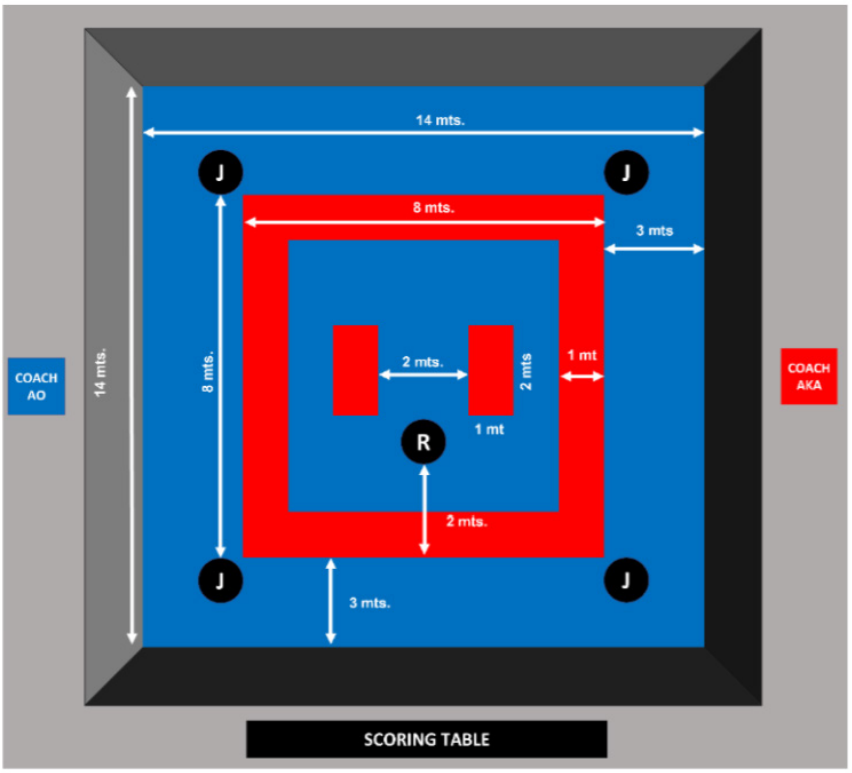
1.2 Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Dies kann auf 1,5 Meter reduziert werden, um eine Anzahl von Tatami aufzunehmen, wenn die Sporthalle nicht genügend Platz für 2 Meter bietet.

1.3 Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.

1.4 Wo Monitore oder Anzeigetafeln zwischen den Wettkampfflächen platziert werden, müssen diese weit genug von den Wettkampfflächen entfernt platziert werden, um einen Sicherheitsbereich von 1,5 Metern zwischen den Wettkampfflächen auf allen Seiten zu gewährleisten. (Die Monitore müssen mindestens 1,5 Meter von der Außenseite der roten Warnbereiche entfernt aufgestellt werden).

1.5 Wenn die Wettkampffläche erhöht wird, ist auf allen Seiten ein weiterer Meter auf insgesamt 3 Meter erforderlich.

1.6 In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zu Beginn oder bei Wiederaufnahme des Kampfes stehen sich die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen nach oben gedrehten Matten gegenüber.



1.7 Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in zwei Meter Entfernung zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.

1.8 Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Kampffläche bewegen, einschließlich die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Fahne oder ein elektronisches Signalgerät (Joystick).

1.9 Der KANSA (Match Supervisor) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er wird mit einer Pfeife ausgestattet sein.

1.10 Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer/Zeitnehmer, und wo Video-Review eingesetzt wird, tun dies auch die Video-Review Supervisors.

1.11 Die Trainer sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite des Wettkampffläche in Richtung des offiziellen Tisches. In Fällen, in denen es aufgrund der Tatami-Konfiguration unpraktisch ist, die Trainer mit Blick auf den offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen auf beiden Seiten des offiziellen Tisches platziert werden. Wird in solchen Fällen eine Video-Review eingesetzt, müssen Coach- Überwacher eingesetzt werden.

1.12 Wenn sich die Kampffläche auf einem Podest befindet, sitzen die Trainer außerhalb des Podestes auf der jeweiligen Seite ihres Wettkämpfers.

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

2.1 Haupt- und Seitenkampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform besteht aus:

a) einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX),
b) eine einfarbig hellgraue Hose ohne Umschlag (Farbcode: 18-0201 TPX),
c) einem weißen, kurzärmeligen Hemd,
d) einfarbige dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche,
e) eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel,
f) eine schwarze Pfeife mit einer dezenten weißen Band für die Pfeife.

2.1.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:

a) ein einfacher Ehering,
b) freiwillige religiöse Kopfbedeckungen, die von der WKF genehmigt ist,
c) eine Haarspange und dezente Ohrringe.
d) das Haar muss schulterfrei getragen werden und das Make-up muss dezent sein,
e) Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur offiziellen Uniform getragen werden.

2.1.3 Die Kampfrichter müssen bei allen Turnieren, Briefings und Kursen die offizielle Uniform tragen.

2.1.4 Für Multisport-Veranstaltungen, bei denen den Kampfrichtern auf Kosten des LOC eine sportübergreifende Uniform mit dem Gefühl und Aussehen der jeweiligen Veranstaltung zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Uniform für Kampfrichter durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, sofern wird sie vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF förmlich genehmigt.

2.1.5 Wenn der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers zustimmt, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ausziehen.

2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers können die Teilnahme eines Kampfrichters ablehnen, der sich nicht an diese Regel hält.

2.2 Wettkämpfer

2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen von der WKF zugelassenen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung tragen, die nicht ausdrücklich von der WKF/ÖKB EC erlaubt und im Bulletin für den Wettkampf ausgewiesen:

a) Für alle offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate 1 - Premier League, Serie A und Youth League) müssen die Karate-Gi jeweils gestickte Marken auf den Schultern haben rot oder blau je nach Auslosung. Ausnahmen sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier League Grand Winner, die anstelle von Rot oder Blau gestickte Marken in Gold haben müssen.
b) Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 x 8 cm (siehe ANHANG 7) nicht überschreiten.
c) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Karate-Gi befinden.
d) Zusätzlich kann auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen werden.
e) Wettkämpfer oder Teams müssen einen WKF-anerkannten roten (AKA) oder blauen (AO) Gürtel tragen, je nach Auslosung, ohne persönliche Bestickung, Werbung oder andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers. Gürtel der Graduierung dürfen nicht getragen werden.

f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht länger als drei Viertel des Oberschenkels.

g) Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille geschlossen ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt, darf aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.

h) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Karatejacke tragen.

i) Jacken ohne seitliches Bändern können nicht verwendet werden. Die Bindebänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Wettkampfes gebunden sein. Falls sie während des Kampfes abreißen sollten, muss ein Wettkämpfer seine Jacke in diesem Kampf jedoch nicht wechseln.

j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens zur Hälfte bedecken.

k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht aufgekrempelt werden.

l) Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrempelt werden.



2.2.2 Kumite-Teammitglieder müssen alle die gleiche Art von Karate-Gi tragen. Wo Streifen verwendet werden, müssen diese für alle Teammitglieder gleich sein.

2.2.3 WKF/ÖKB Exekutivkomitee kann bestimmte Aufschriften oder Markenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen.

2.2.4 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. HACHIMAKI (Stirnbänder) sind nicht erlaubt.

2.2.5 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind erlaubt.

2.2.6 Die Wettkämpfer dürfen freiwillig aus religiösen Gründen ein von der WKF zugelassenes schwarzes Kopftuch tragen, das nur das Haar, nicht den Halsbereich, bedeckt.

2.2.7 Die Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnspangen müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Turnierarzt genehmigt

werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.

2.2.8 Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:

a) Von der WKF zugelassene Faustschützer, ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
b) Zahnschutz.
c) WKF-zugelassener Körperschutz (männliches und weibliches Design, falls zutreffend)
d) WKF-zugelassene Schienbeinschützer - ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
e) WKF-zugelassene Fußschützer - ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
f) WKF-zugelassene Tiefschutz für Männer.

2.2.9 Darüber hinaus ist für Wettkämpfer unter 14 Jahren die obligatorische WKF- zugelassene Gesichtsmaske für die Dauer des Jahres 2023 weiterhin erlaubt. Für die gleiche Altersgruppe ist ab 2023 der WKF- zugelassene Schutzhelm erlaubt und ab 1.1.2024 obligatorisch. Eine Übergangszeit für das gesamte Jahr 2023 ist vorgesehen, in der jeder Schutz verwendet werden kann.

2.2.10 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.

2.2.11 Das Tragen von nicht zugelassener Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.

2.2.12 Der KANSA (Match Supervisor) ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass Wettkämpfer die zugelassene Schutzausrüstung tragen.

2.2.13 Im Fall von Kontinentalverbänden beschränken sie sich auf Anbieter und Marken, die bereits für WKF zugelassen sind. Der nationale Verband muss auch alle von der WKF zugelassene Ausrüstung für alle lokalen, regionalen oder nationalen Meisterschaften akzeptieren.

2.2.14 Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

2.2.15 Im Falle von Deformierungen oder Amputationen, die ein sicheres Anbringen der Schutzausrüstung nicht zulassen oder ein Risiko für den Wettkämpfer oder seine Gegner darstellen könnten, ist die Teilnahme nicht zulässig. Im Zweifelsfall sollten die Kampfrichter den Arzt um die Entscheidung bitten.

2.2.16 Erscheint ein Wettkämpfer unangemessen gekleidet an der Wettkampffläche, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen zwei Minuten Zeit, der Beanstandung nachzukommen und der Trainer verliert automatisch das Recht, diesen Kampf zu coachen.

2.3 Trainer

2.3.1 Die Trainer müssen während des gesamten Wettkampfes einen offiziellen Trainingsanzug tragen, die offizielle Identifikation muss sichtbar sein. Bei Medaillenkämpfen offizieller WKF-Meisterschaften tragen männliche Coaches einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock, alles in dunkler Farbe.

2.3.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:

a) ein einfacher Ehering,
b) freiwillig WKF-zugelassene religiöse Kopfbedeckung.

2.3.4 Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Trainern erlauben, anstelle des Oberteils des Trainingsanzugs das offizielle Team-T-Shirt oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Schriftzug oder Logos zu tragen.

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

3.1 Definitionen

3.1.1 Der Begriff „Kampf“ bezieht sich auf einen Einzelkampf zwischen zwei Wettkämpfern.

3.1.2 Ein „Abtausch“ ist der Zeitraum vor der Unterbrechung des Kampfes und dem Stoppen der Uhr.

3.1.3 Begriff „Begegnung“ sind alle Kämpfe zwischen den Mitgliedern von zwei Teams.

3.1.4 Eine “Runde” ist eine einzelne Phase des Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl eine Phase der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix-System oder Round-Robin kämpft innerhalb einer Runde jeder Wettkämpfer des Pools gegen jeden anderen Wettkämpfer des Pools.

3.1.5 Der Begriff „Gruppe“ wird hier in Bezug auf die bis zu vier Wettkämpfer verwendet, die an einer der acht Gruppen in der Round-Robin-Phasen-Elimination für einzelne Premier-League-Wettbewerbe teilnehmen.

3.1.6 Der Begriff „Pool“ wird für die Hälfte der Wettkämpfer verwendet, die für die Ausscheidungsphase zusammen gruppiert sind.

3.2 Abwaage

3.2.1 Probewiegen

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

3.2.2 Offizielles Wiegen:

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

b) Waagen:
Wenn die offizielle Waage ein höheres Gewicht anzeigt als die für das Testwiegen bereitgestellte Waage, kann der Wettkämpfer verlangen, dass er erneut gewogen wird, wobei das auf der Testwaage angezeigte Gewicht als offizielles Ergebnis des Wiegens verwendet wird.
Der gastgebende Nationalverband stellt kalibrierte elektronische Waagen in ausreichender Anzahl (mindestens 4 Stück) bereit, die nur eine Dezimalstelle anzeigen, z.B. 51,9 kg; 104,6 kg. Die Waage sollte auf einem festen Untergrund ohne Teppich stehen.

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

d) Toleranz:
Die zulässige Toleranz für männliche Kategorien beträgt 0,2 kg und für weibliche 0,5 kg. Für die Ober- und Untergrenze einer Gewichtsklasse gilt dieselbe Toleranz.

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

1. Das offizielle Wiegen wird Kategorie nach Kategorie und Wettkämpfer nach Wettkämpfer durchgeführt.
2. Alle Trainer und Betreuer müssen den Wiege-Raum verlassen, bevor das offizielle Wiegen beginnt.
3. Die Wettkämpfer dürfen während der offiziellen Wiegefrist nur einmal auf der Waage stehen.
4. Jeder Wettkämpfer bringt zum Wiegen seine Akkreditierung für die Veranstaltung mit und zeigt sie dem Offiziellen, der die Identität des Wettkämpfers überprüft.
5. Der Offizielle fordert den Wettkämpfer dann auf, die Waage zu betreten.
6. Der Wettkämpfer sollte beim Wiegen nur Unterwäsche tragen (Männer/Jungen – Unterhose, Frauen/Mädchen – Unterhose und BH). Socken oder zusätzliche Kleidung müssen abgelegt werden.
7. Die Offiziellen, die das Wiegen überwachen, notieren das Gewicht des Wettkämpfers in Kilogramm (auf eine Dezimalstelle genau).
8. Der Wettkämpfer verließ die Waage.

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

3.3 Wettkampfformat

3.3.1 Karate-Kumite-Wettkämpfe finden in Form von Einzelwettkämpfen unterteilt nach Geschlecht, Altersgruppen und Gewichtsklassen und/oder Mannschaftswettkämpfen unterteilt nach Geschlecht ohne Gewichtsklassen statt.

3.3.2 Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde wird angewendet, sofern nicht für einen bestimmten Wettkampf oder eine bestimmte Turnierserie etwas anderes festgelegt ist.

3.3.3 Für Einzelwettbewerbe in der Premier League wird das Round-Robin-System gefolgt von Viertelfinale, Halbfinale und Finale angewendet. Die maximal 32 Wettkämpfer pro Kategorie werden in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern eingeteilt und die Sieger jeder Gruppe treten dann im Viertelfinale gegeneinander an, gefolgt von Halbfinale und Finale.

3.3.4 Für Spiele mit mehreren Sportarten, wie z. B. kontinentale Spiele, Olympische Spiele oder andere Multisport-Veranstaltungen, wird das Wettbewerbsformat für jede Veranstaltung abhängig von den enthaltenen Modalitäten und Teilnahmebeschränkungen festgelegt. Das verwendete Format ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Sieger der Pools ins Finale gehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools trifft und umgekehrt, um sich die beiden Bronzemedaillen zu holen.

3.4 Setzen (Seeding)

3.4.1 Bei WKF Welt- und Kontinentalmeisterschaften und Karate 1 Premier League werden die acht bestplatzierten Wettkämpfer, die beim Turnier anwesend sind, nach ihrer jeweiligen Platzierung in der WKF-Weltrangliste am Tag vor der Setzung des Wettkampfs gesetzt.

3.5 Nichterscheinen an der Wettkampffläche

3.5.1 Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen oder die sich entscheiden, aufzugeben, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team gewertet. Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass der Wettkämpfer oder das Team von der gesamten Kategorie disqualifiziert ist, aber sie betrifft nicht die Teilnahme in einer anderen Kategorie.

3.5.2 Der Hauptkampfrichter signalisiert Disqualifikation durch KIKEN, indem er mit dem Zeigefinger zur Seite des fehlenden Wettkämpfers/Team zeigt, dabei „Aka/Ao Kiken“ verkündet und anschließend „Aka/Ao no Kachi“ verlautbart und zeitgleich das Signal für Kachi (Sieg) für den Gegner anzeigt.

3.6 Anzahl der Wettkämpfer pro Team

3.6.1 Herrenmannschaften bestehen aus fünf bis sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. Ein Herrenmannschaft muss mindestens fünf Wettkämpfer für die erste Runde und mindestens drei Wettkämpfer präsentieren, um an jeder folgenden Runde teilnehmen zu dürfen.

3.6.2 Damenmannschaften bestehen aus drei oder vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten. Eine Damenmannschaft muss mindestens drei Wettkämpfer für die erste Runde und mindestens zwei Wettkämpfer stellen, um an jeder folgenden Runde teilnehmen zu dürfen.

3.6.3 In Mannschaftskämpfen gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.

3.7 Kampfordnung für Mannschaften

3.7.1 Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Kampfreihenfolge der kämpfenden Mannschaftsmitglieder abgeben.

3.7.2 Die Mannschaftsaufstellung kann vom Trainer oder einem dazu ernannten Mannschaftsmitglied eingereicht werden. Wird das Formular vom Trainer eingereicht, muss dieser klar als solcher zu erkennen sein, ansonsten kann die Annahme verweigert werden. Die Aufstellung muss den Namen des Landes oder des Vereins, die für den Kampf zugeteilte Gürtelfarbe sowie die Kampfreihenfolge der Kämpfer beinhalten. Sowohl die Namen der Wettkämpfer als auch ihre Startnummern müssen genannt werden und das Formular ist vom Trainer oder einem Betreuer zu unterschreiben.

3.7.3 Die Trainer müssen ihre Akkreditierung zusammen, mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams dem Coach-Supervisor oder KANSA-Assistenten vorlegen. Der Trainer muss auf dem für ihn bereitgestellten Sessel Platz nehmen und darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes weder durch Worte noch durch Taten behindern.

3.7.4 Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft für diese Runde auf. Die Ersatzkämpfer dieser Runde und der Trainer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.

3.7.5 Die Wettkämpfer können für jede Runde aus dem gesamten Team ausgewählt werden. Ihre Kampfreihenfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Kampfreihenfolge wird vor der Runde mitgeteilt, aber sobald sie mitgeteilt wurde, kann dann nicht geändert werden, bis diese Runde abgeschlossen ist.

3.7.6 Ein Team wird disqualifiziert (SHIKKAKU), wenn ein Mitglied des Teams oder der Trainer die Mannschaftsaufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden.

3.7.7 Kämpfen irrtümlicherweise falsche Wettkämpfer gegeneinander, wird der Kampf bzw. die Begegnung ungeachtet des Ergebnisses für null und nichtig erklärt. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Wettkämpfer sich seinen Sieg am Kontrolltisch bestätigen lassen, bevor er den Bereich verlässt.

3.7.8 Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf Basis von KIKEN, HNSOKU oder SHIKKAKU verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und der Kampf wird mit 8:0 für den Gegner gewertet.

3.8 Round-Robin-Ausscheidungssystem

3.8.1 Beim Premier-League-Turnier werden die 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern eingeteilt. Die Sieger jeder der acht Gruppen erreichen das reguläre Viertelfinale, Halbfinale und Finale. Die Verlierer der Finalisten im Viertel- und Halbfinale kämpfen um die Bronzemedaillen.

3.8.2 Je nach Anzahl der Wettkämpfer (32 oder weniger) erfolgt die Gruppenzuteilung gemäß der folgenden Tabelle:

Anzahl der Wettkämpfer	Wettkämpfer pro Gruppe								Notes
8 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 24 - 32 Wettkämpfer
Seed	**6**	**3**	**7**	**2**	**5**	**4**	**8**	**1**	**Anzahl der Gruppen: 8**
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	Die Ersten jeder Gruppe qualifizieren sich
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 23 - 18 Wettkämpfer
Seed	**6**	**3**		**2**	**5**	**4**		**1**	**Anzahl der Gruppen: 6**
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 17 Wettkämpfer
Seed		**3**		**2**	**5**	**4**		**1**	**Anzahl der Gruppen: 5**
17		3		3	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
4 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 12 - 16 Wettkämpfer
Seed		**3**		**2**		**4**		**1**	**Anzahl der Gruppen: 4**
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe qualifizieren sich
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 9 - 11 Wettkämpfer
Seed		**3**		**2**				**1**	**Anzahl der Gruppen: 3**
11		4		4				3	
10		4		3				3	Der Erste und Zweite jeder Gruppe sowie die beiden besten dritten qualifizieren sich.
9		3		3				3	
2 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 6 - 8 Wettkämpfer
Seed				**2**				**1**	**Anzahl der Gruppen: 2**
8				4				4	
7				4				3	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe treten direkt im Halbfinale an.
6				3				3	
1 Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 3 - 5 Wettkämpfer
Seed								**1**	**Anzahl der Gruppen: 1**
5								5	
4								4	Finale zwischen dem Ersten und dem Zweiten der Gruppe und nur ein Kampf um die Bronzemedaille.
3								3	

3.8.4 Bei einer ungeraden Anzahl von Wettkämpfern (durch Aufgabe oder Verletzung) wird dieser Platz in den Runden, die nicht stattfinden können, als Freilos für die Wettkämpfer gewertet. Sollte dies während des laufenden Wettkampfes passieren, werden alle Kämpfe gegen den Wettkämpfer, der die Round-Robin-Ausscheidung nicht abschließt, als Freilos für die vorherigen Gegner gewertet.

3.8.5 Sollte ein Wettkämpfer disqualifiziert werden oder aus anderen Gründen nicht alle Kämpfe im Round-Robin absolvieren, werden die Punktzahlen abgeschlossener oder aktueller Kämpfe für null erklärt (Ergebnisse werden annulliert) und seine Punkte verfallen, es sei denn, es ist der letzte Kampf der Round-Robin-Runde, in diesem Fall bleiben alle vorherigen Ergebnisse und Punkte unverändert.

3.8.6 Der Sieger und der Zweitplatzierte jedes Pools werden anhand der meisten gewonnenen Kämpfe ermittelt, indem Siege als jeweils drei Punkte, ein Unentschieden, mit erzielte Punkten, als 1 Punkt und ein Unentschieden ohne erzielte Punkte oder eine Niederlage als Null gezählt werden.

3.8.7 Die Sieger der Halbfinals kommen dann ins Finale, wo sie um Gold und Silber kämpfen.

3.8.8 Diejenigen, die im Viertelfinale und im Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedaillen (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8).

3.8.9 In Fällen, in denen zwei oder mehr Wettkämpfer in einer Gruppe die gleiche Gesamtpunktzahl haben, werden die nachstehenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge angewendet. Das heißt, wenn nach einem der Kriterien ein Gewinner ermittelt wird, müssen die folgenden Kriterien nicht angewendet werden:

1.) Sieger des Kampfes/der Kämpfe zwischen den 2 oder mehr betroffenen Kämpfern.
2.) Höhere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen erzielt wurde.
3.) Geringere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen abgegeben wurde.
4.) Wer mehr IPPONS in allen Kämpfen erzielt hat
5.) Wer weniger IPPONS in allen Kämpfen abgegeben hat.
6.) Wer mehr WAZA-ARIS in allen Kämpfen erzielt hat.
7.) Wer weniger WAZA-ARIS in allen Kämpfen abgegeben hat.
8.) Die höhere Position in der Weltrangliste am Wettkampftag.

Für jedes verglichene Paar müssen die Kriterien von Beginn der Liste an berücksichtigt werden.

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

3.8.11 Wird ein bereits qualifizierter Wettkämpfer am Ende der Ausscheidungsrunde wegen Fehlverhaltens disqualifiziert (SHIKKAKU):
- Gelangt der Halbfinalgegner kampflos ins Finale.
- Kämpfen die beiden anderen Wettkämpfer in dem anderen Halbfinale.
- Wird nur eine Bronzemedaille verliehen.

3.8.12 Bei Wettkämpfen mit begrenzter Wettkämpferzahl wird ein Zwei-Pool-System verwendet, bei dem die Sieger der beiden Pools im Finale aufeinandertreffen, während Nr. 2 im ersten Pool trifft auf Nr. 3 im zweiten Pool und umgekehrt, um die beiden Bronzemedaillen zu kämpfen.

3.9 Abweichungen von Wettkampfformaten

3.9.1 Wenn für ein bestimmtes Turnier eine andere als in diesen Regeln beschriebene Variante des Wettkampfformats angewendet werden soll, muss dies deutlich im Turnierbulletin angekündigt werden.

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

4.1. Zusammensetzung

4.1.1 Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichter (FUKUSHIN/Judges), einem KANSA, Listenführer-Überwacher und wo Video-Review verwendet wird, ein Video-Review-Überwacher.

4.1.2 Der Hauptkampfrichter, die Seitenkampfrichter, der KANSA, der Listenführer-Überwacher und der Video-Review-Überwacher eines Kampfes dürfen nicht die Nationalität eines der Wettkämpfer haben oder aus demselben nationalen Verband stammen oder in einem anderen Interessenkonflikt stehen. Es bleibt die Pflicht jeder Kampfrichter, jeden möglichen Interessenkonflikt selbst zu melden, bevor der Kampf oder die Begegnung beginnt.

4.2 Einteilung der Kampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts

4.2.1 Für die Ausscheidungsrunden übergibt der Kampfrichterkommission-Sekretär dem Software-Systemtechniker, der das elektronische Auslosungssystem bedient, eine Liste mit den für TATAMI verfügbaren Kampfrichtern. Diese Liste wird vom Kampfrichterkommission -Sekretär erstellt, sobald die Wettkämpferauslosung beendet ist und am Ende des Kampfrichter Briefing. Diese Liste darf nur beim Briefing anwesende Kampfrichter enthalten und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Kampfrichterauslosung gibt der Softwaretechniker dann die Liste in das System ein und 4 Seitenkampfrichter, 1 Hauptkampfrichter, 1 KANSA und 1 Listenführer-Überwacher aus jedem TATAMI-Einsatz werden nach dem Zufallsprinzip als Panelzuteilung für jeden Kampf zugewiesen.

4.2.2 Wenn eine Video-Review verwendet wird, wird ein Video-Review-Überwacher auf die gleiche Weise zugewiesen.

4.2.3 Für Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem Kampfrichterobmann und Sekretär eine Liste mit 8 Kampfrichtern ihrer eigenen TATAMI zur Verfügung, nachdem der letzte Kampf der Ausscheidungsrunden beendet ist. Sobald die Liste vom Kampfrichterbmann genehmigt wurde, wird sie dem Softwaretechniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System weist dann nach dem Zufallsprinzip das Panelzuteilung zu, das nur aus 5 der 8 Kampfrichtern jeder TATAMI besteht.

4.3 Unterstützende Offizielle

4.3.1 Um die Durchführung von Kämpfen/Begegnungen zu erleichtern, werden außerdem 1 Mattenchef, 3 Mattenchef-Assistenten und 1 Listenführer/Zeitnehmer sowie 2 Trainer-Überwacher in Fällen ernannt, in denen die Konfiguration von TATAMIS es erforderlich macht, die Video-Review-Anfragen der Trainer zu sehen.

4.4 Formalitäten und Kampfrichterwechsel

4.4.1 Zu Kampfbeginn stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen Judge 1 und 2 und rechts von ihm Judge 3 und 4.

4.4.2 Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und dem Kampfgericht, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter drehen sich und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.

4.4.3 Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Kampfrichter, bis auf den KANSA, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen gemeinsam die Kampffläche.

4.4.4 Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der neu eingesetzte Seitenkampfrichter zu dem bisher eingesetzten Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.

4.4.5 Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz besitzen, können in Mannschaftsbegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden. Wenn ein oder mehrere Kampfrichter nicht über die erforderliche Qualifikation als Hauptkampfrichter verfügen, bleiben sie als amtierende Seitenkampfrichter und werden von der Rotation ausgeschlossen.

4.5 Kumite mit nur zwei Seitenkampfrichtern

4.5.1 Bei Wettkämpfen der Jugendliga ist der Einsatz von nur zwei Seitenkampfrichter erlaubt. Dieses Verfahren ist in ANHANG 5 beschrieben.

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

5.1 Die Kampfzeit für Kumite beträgt:

- Senioren männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
- U21 männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
- Kadetten and Junioren männlich und weiblich: 2 Minuten effektive Zeit
- 14 Jahre und jünger: 1,5 Minuten effektive Zeit

5.2 Bei Turnieren ohne Teilnahmebeschränkung kann die Dauer der Ausscheidungskämpfe von 3 Minuten auf 2 Minuten und von 2 Minuten auf 1,5 Minuten verkürzt werden, sofern dies vor Turnierbeginn in einer Besprechung für Trainer und Offizielle angekündigt wird.

5.3 Die Kampfzeit beginnt, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet, und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.

5.4 Der Zeitnehmer signalisiert mit einem kurzen Buzzer „noch 15 Sekunden“ und mit zweimaligen kurzen Buzzern „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfende.

5.5 Wettkämpfer erhalten zwischen zwei aufeinander folgenden Kämpfen eine Pause, die gleich lang wie die Kampfzeit ist. Muss in zwei aufeinander folgenden Kämpfen die Ausrüstung farblich gewechselt werden, so wird die Pause hier auf fünf Minuten verlängert.

ARTIKEL 6: KIKEN – NICHTERSCHEINEN AUF DEM WETTKAMPFFLÄCHE

6.1 KIKEN wird erteilt, wenn ein oder mehrere Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheinen, nicht weiterkämpfen können, den Kampf aufgeben oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen werden. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde.

6.2 KIKEN ist eine Disqualifikation für diese gesamte Kategorie, jedoch beeinträchtigt KIKEN nicht die Teilnahme in einer anderen Kategorie.

ARTIKEL 7: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN

7.1 Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in ANHANG 2 dargestellt.

7.2 Für jede Runde gibt es eine Verbeugungszeremonie, die damit beginnt, dass der Hauptkampfrichter zuerst Wettkämpfer und Kampfrichter zum Publikum stellt und sich vor SHOMEN NI REI verbeugt, gefolgt von einer Verbeugung voreinander, OTAGAI NI REI. Am Ende der Kämpfe erfolgt die Verbeugungszeremonie in umgekehrter Reihenfolge.

7.3 Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer verbeugen sich an ihrer Startposition (vorderer Rand der roten, umgedrehten Matten), der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.

7.4 Die Wettkämpfer müssen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes ordnungsgemäß voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend.

7.5 Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „YAME“. Wenn nötig, fordert der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer auf, ihre Startpositionen wieder einzunehmen (MOTO NO ICHI).

7.6 Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Hauptkampfrichter zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region (JODAN oder CHUDAN), und erteilt dann die jeweilige Wertung (YUKO, WAZA-ARI oder IPPON) mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf dann wieder mit dem Kommando „TSUZUKETE HAJIME“.

7.7 Erzielt ein Wettkämpfer in einem Kampf eine klare Führung von acht Punkten, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“, dann kehren er und die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück. Der Sieger wird dann bekannt gegeben, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.

7.8 Nach Ablauf der Kampfzeit wird der Wettkämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Punkte hat, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.

7.9 Im Falle eines Unentschiedens am Ende eines nicht schlüssigen Kampfes entscheidet das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Kampf durch HANTEI. Die vier Seitenkampfrichter geben sofort das Signal, nachdem der Hauptkampfrichter „HANTEI“ gerufen und die Pfeife gepfiffen hat. Der Hauptkampfrichter hebt danach seinen Arm und erklärt den Sieger; „AO (AKA) NO KACHI“ und, falls nötig, durch diese Aktion das Unentschieden bricht.

7.10 In folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:

a) Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden, jedoch mit der Ausnahme, dass einem Wettkämpfer erlaubt wird, sofort auf seinen Gegner zu punkten, der die Wettkampffläche verlassen hat.
b) Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.

c) Wenn ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstoßen hat.
d) Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein oder beide Wettkämpfer nicht weiterkämpfen können auf Grund von Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.
e) Wenn ein Wettkämpfer den Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
f) Wenn ein oder beide Wettkämpfer fallen oder geworfen werden und nicht umgehend eine effektive Technik gemacht wird.
g) Wenn beide Wettkämpfer fassen oder ringen, ohne umgehend den Versuch eine Technik oder eines Wurfes zu machen oder auf WAKARETE nicht reagieren.
h) Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen, ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen und auf WAKARETE nicht reagieren.
i) Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
j) Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
k) Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Regelverstoß begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich ist, den Kampf zu unterbrechen.
l) Wenn der KANSA oder der Mattenchef es anordnen.
m) Aus irgendeinem anderen Grund, den der Hauptkampfrichter für notwendig hält.

ARTIKEL 8: WERTUNGEN

8.1 Einem Wettkämpfer wird eine Wertung erteilt, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen oder wenn der Video-Review-Überwacher einer Wertung zustimmt, nachdem ein Trainer eine Video-Review-Anfrage angefordert hat.

8.2 Punkte werden durch eine traditionelle Karate-Technik erzielt, wobei die Hand oder der Fuß kontrolliert zum Wertungsbereich ausgeführt werden muss.

8.3 Nur die erste korrekt ausgeführte Technik eines Austauschs wird gewertet, mit Ausnahme einer effektiven Kombination von Techniken, in denen die Technik mit der höchsten Punktzahl zählt, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken in der Kombination.

8.4 Die Zielregionen sind der Körper oberhalb des Beckens bis einschließlich des Schlüsselbeins (CHUDAN), mit Ausnahme der Schultern selbst, und der Bereich oberhalb des Schlüsselbeins (JODAN).

8.5 Um eine Wertung betrachtet zu erzielen, muss die Technik das Potenzial haben, effektiv zu sein, wenn sie nicht kontrolliert worden wäre, und muss auch die folgenden Kriterien erfüllen:

1) Gute Form (richtig ausgeführte Technik).
2) Sportliche Einstellung (Ausführung der Technik ohne Verletzungsabsicht).
3) Kraftvolle Anwendung (Ausführung der Technik mit Geschwindigkeit und Kraft).
4) Den Gegner sowohl während als auch nach der Ausführung der Technik im Auge behalten (sich nach Ausführung einer Technik nicht wegdrehen oder hinfallen – es sei denn, der Sturz wurde durch ein Foul des Gegners verursacht).
5) Gutes Timing (Ausführung der Technik im richtigen Moment).
6) Korrekte Distanz (Ausführung der Technik in einer Entfernung, in der die Technik wirksam wäre).

8.6 Für die Punktevergabe gilt folgende Skala:

- **YUKO** (1 Punkt) wird gewertet für TSUKI (gerader Schlag) oder UCHI (Schlagtechnik) in die Zielregionen.
- **WAZA-ARI** (2 Punkte) wird gewertet für CHUDAN Beintechniken.
- **IPPON** (3 Punkte) wird für JODAN- Beintechniken oder andere Techniken gegen einen Gegner vergeben, dessen Körperteil außer den Füßen Kontakt mit der Matte hat.

8.7 Techniken im CHUDAN-Bereich können mit kontrolliertem Trefferwirkung ausgeführt werden, ohne den Gegner zu verletzen. Ein Verlust der Luft durch den Empfänger eines Schlags ist das an sich noch kein Zeichen für mangelnde Kontrolle.

8.8 Techniken zum JODAN-Bereich können punkten, wenn sie innerhalb von 5 cm des Ziels für Beintechniken und 2 cm für Handtechniken gestoppt werden, können aber mit leichter Berührung (Hautberührung) ausgeführt werden, ohne einen Trefferwirkung zu verursachen – mit Ausnahme des Halsbereichs, wo kein physischer Kontakt erlaubt ist.

8.9 Für Kadetten, Jugendliche unter 14 Jahren und Kinder können Techniken zum JODAN-Bereich gewertet werden, wenn sie innerhalb von 10 cm des Ziels für Beintechniken und 5 cm für Handtechniken gestoppt werden.

8.10 „Hautberührung“ ist in Kategorien ab 16 Jahren (Junioren) erlaubt. Für die Kategorien 14 bis 16 Jahre ist Hautberührung nur für Beintechniken erlaubt. „Hautberührung“ ist definiert als das Berühren des Ziels, ohne Energie in den Kopf oder Körper zu übertragen.

8.11 Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig.

8.12 Eine Technik ist ungültig, wenn:

a) ausgeführt nach dem Zeitablaufsignal oder nach dem „YAME“.
b) ausgeführt gleichzeitig oder nach „WAKARETE“, bevor „TSUZUKETE“ aufgerufen wurde.
c) ausgeführt, wenn sich der Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche befindet (JOGAI).
d) gefolgt von einem Foul – mit Ausnahme von JOGAI.
e) man dreht nach einer Technik dem Gegner den Rücken zu (mangelnde Wachsamkeit).
f) es an sich schon ein Verstoß gegen die Regeln ist oder folgt (z.B. übermäßiger Kontakt, Festhalten, Greifen usw.).

8.13 Ein Punkt kann auch dann angezeigt werden, wenn der Kampfrichter den tatsächlichen Treffpunkt nicht sehen kann, wenn die Technik selbst korrekt ausgeführt wird und offensichtlich nicht daran gehindert wurde, ihr Ziel zu erreichen.

ARTIKEL 9: VERBOTENES VERHALTEN

9.1 Arten von verbotenem Verhalten

9.1.1 Die folgenden Verhaltensweisen sind verboten:

1) Techniken mit übermäßigem Kontakt ohne Rücksicht auf die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zu Kehle.
2) Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3) Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
4) Techniken, die nach „WAKARETE“ und vor „TSUZUKETE“ ausgeführt werden.
5) Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.
6) Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
7) Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde oder nach der Wertung.
8) Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI).
9) Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.
10) Passivität – nicht versuchen, sich auf einen Kampf einzulassen (kann nicht gegeben werden, wenn weniger als 15 Sekunden vor dem Kampf verbleiben, oder jemandem, der einen Vorsprung durch Punkt oder SENSHU hat).
11) Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
12) Fassen des Gegners mit beiden Händen, mit Ausnahme bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik.
13) Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird sofort versucht, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
14) Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
15) Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
16) Sprechen oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

9.1.2 Darüber hinaus kann ein Hauptkampfrichter allein auf der Grundlage seines eigenen Urteils jeden Trainer, der sich nicht anständig benimmt oder der nach Meinung des Hauptkampfrichter den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stört, vom Wettkampfgelände verbannen und die Fortsetzung des Kampfes verschieben, bis der Trainer nachgibt. Die gleiche Autorität des Kampfrichters erstreckt sich auf die Einhaltung anderer Mitglieder des Gefolges des Wettkämpfers, die sich auf der Wettkampfgelände befinden.

9.1.3 Nur der für diesen speziellen Kampf benannte Trainer darf den Wettkämpfer von dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche betreuen und anleiten. Allen anderen registrierten und akkreditierten Trainern oder anderen registrierten Mitgliedern der Delegation, die an den Meisterschaften teilnehmen, ist es nicht erlaubt, den Wettkämpfer während desselben Kampfes einmischen, zu coachen und/oder zu führen, auf die Gefahr hin, dass ihnen ihre Akkreditierung entzogen wird.

9.1.4 Anweisungen und Kommentare des Trainers dürfen den Ablauf nicht beeinträchtigen. Der Trainer kann frei mit dem Wettkämpfer sprechen, wenn der Kampf unterbrochen wird, muss sich aber zu jeder Zeit davon enthalten, Kampfrichterurteile zu kommentieren.

9.1.5 Der Wettkämpfer kann dem Trainer diskret signalisieren, dass er eine Video-Review anfordern möchte.

ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN UND STRAFEN

10.1 Informelle Verwarnungen

10.1.1 Informelle Verwarnungen werden verwendet, um die Kontinuität der Aktion zu erleichtern, ohne den Kampf zu stoppen. Sie sind nicht dazu gedacht, formelle Verwarnungen zu ersetzen, wenn diese angemessen sind, und der Hauptkampfrichter sollte mit formellen Verwarnungen oder Strafen fortfahren, wenn die Wettkämpfer nicht auf die informelle Verwarnung reagieren.

10.1.2 Es gibt zwei Arten von informellen Verwarnungen:

TSUZUKETE zur Förderung der Aktivität	Aufforderung der Wettkämpfer, aktiv zu werden, durch die gleiche Geste, mit der man die Wettkämpfer auf die TATAMI führt, zusammen mit dem Kommando „TSUZUKETE“.
WAKARETE zum Auflösen eines Clinchs	Um einen Clinch aufzulösen, verwendet man die gleiche Geste, die üblich ist, um die Wettkämpfer dazu zu bringen, auf der Wettkampfläche zurückzutreten, kombiniert mit dem Befehl „WAKARETE“, um die Aktion vorübergehend zu stoppen, ohne die Uhr anzuhalten. Die Wettkämpfer müssen sich trennen – danach wird der Befehl „TSUZUKETE“ zur Wiederaufnahme der Aktion gegeben.

10.1.3 Sobald WAKARETE vom Hauptkampfrichter gerufen wurde, haben die Trainer keine Möglichkeit mehr, eine Video-Review-Anfrage zu stellen.

10.1.4 Wenn WAKARETE gerufen wird, wenn ein Wettkämpfer in die Enge getrieben wird, muss der Hauptkampfrichter sicherstellen, dass sich der andere Wettkämpfer ausreichend zurückzieht, bevor TSUZUKETE gerufen wird.

10.1.5 TSUZUKTETE, sofern nicht WAKARETE vorangestellt ist, wird nicht verwendet, wenn weniger als 15 Sekunden vor dem Kampf verbleiben.

10.1.6 Eine ansonsten korrekt ausgeführte Technik wird nicht gewertet, wenn sie gleichzeitig mit dem Aufruf von WAKARETE ausgeführt wird – sie wird jedoch nicht bestraft. Eine unkontrollierte Technik wird wie üblich verwarnt oder bestraft.

10.2 Formelle Verwarnungen

10.2.1 Es gibt zwei Stufen von formellen Verwarnungen (CHUI und HANSOKU-CHUI):

CHUI Verwarnung	Wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße vergeben, die die Gewinnchancen des anderen Wettkämpfers nicht mindern.

HANSOKU CHUI Warnung vor Disqualifikation bei weiteren Verstößen	Wird für schwerwiegendere Verstöße vergeben, die die Gewinnchancen des anderen Wettkämpfers verringern, oder an einen Wettkämpfer für jeden weiteren Verstoß vergeben, wenn bereits drei CHUI gegeben wurden.

10.3 Strafen

10.3.1 Es gibt zwei Arten von Strafen, die zwei verschiedene Stufen der Disqualifikation darstellen:

HANSOKU Disqualifikation vom Kampf	Dies ist die Strafe der Disqualifikation nach einem sehr schweren Verstoß oder wenn HANSOKU CHUI bereits gegeben wurde.
SHIKKAKU Disqualifikation vom Turnier	Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller nachfolgenden Kategorien, für die der Täter möglicherweise registriert wurde. SHIKKAKU kann vergeben werden, wenn ein Wettkämpfer den Anweisungen des Kampfrichters nicht folgt, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.

10.3.2 Werden in einem Kampf sowohl AKA als auch AO mit HANSOKU oder SHIKKAKU disqualifiziert, gewinnt der in der Folgerunde ausgeloste Gegner durch Freilos, allerdings wird bei diesem Folgekampf kein Ergebnis verkündet.

10.3.3 Schwerwiegender Verstoße gegen Verhalten, Disziplin oder böswilliges Verhalten auf oder außerhalb des Wettkampffläche durch den Wettkämpfer oder seine Begleitpersonen können weitere Disziplinarmaßnahmen durch die WKF-Disziplinarkommission oder das Exekutivkomitee nach sich ziehen.

10.3.4 Wenn eine Situation eine Disqualifikation zu rechtfertigen scheint, kann der Hauptkampfrichter einen oder mehrere Seitenkampfrichter zu einer kurzen Beratung (SHUGO) rufen, bevor er eine Entscheidung verkündet.

10.4 Anwendung der Verwarnung und Bestrafung

10.4.1 **Übermäßiger Kontakt:** Wenn der Hauptkampfrichter den Kontakt als zu stark erachtet, aber die Gewinnchancen des Wettkämpfers nicht mindert, kann eine Verwarnung (CHUI) ausgesprochen werden.

10.4.2 **Kontakt, der eine Verletzung verursacht:** Jede Technik, die zu einer Verletzung führt, kann eine Verwarnung oder Strafe nach sich ziehen, sofern sie nicht vom Empfänger selbst verursacht wurde. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken kontrolliert und in guter Form ausführen. Wenn sie das nicht können, muss unabhängig von der missbrauchten Technik eine Verwarnung oder Strafe ausgesprochen werden.

10.4.3 **Beobachtung nach Kontakt:** Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird und sich genügend Zeit für die Beobachtung lassen. Eine kurze Wartezeit vor einer Entscheidung erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern.

10.4.4 **Übertreibung einer Verletzung:** Eine leichte Übertreibung erhält ein CHUI. Eine offensichtliche Übertreibung erhält ein HANSOKU CHUI. Eine ernsthaftere Übertreibung wie herumstolpern, auf den Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen, und so weiter, kann HANSOKU direkt erhalten.

10.4.5 **Vortäuschen einer Verletzung:** Jeder Fall, in dem eine Verletzung vorgetäuscht wird, egal welcher Art, erhält eine minimale Verwarnung von CHUI, während eine offensichtliche Vortäuschung ein HANSOKU CHUI erhält. Eine ernsthaftere Vortäuschung, wie herumstolpern, auf den Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen, und so weiter, wird direkt SHIKKAKU erhalten. Jede Vortäuschung einer Verletzung durch eine Technik, die tatsächlich von den Kampfrichtern als Punkt bestimmt wurde, führt mindestens zu HANSOKU CHUI.

10.4.6 **Kontakt zur Kehle:** Jeder Kontakt mit der Kehle, sofern er nicht durch eigenes Verschulden des Empfängers erfolgt, muss mit einer Verwarnung oder Strafe geahndet werden.

10.4.7 **Wurftechniken:** werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen" Karate-Beinfegetechniken, z.B. ASHI BARAI, KO UCHI GARI etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Beide sind erlaubt.

10.4.8 **Der Drehpunkt des Wurfes:** darf nicht über Hüfthöhe des Werfers liegen und der Gegner muss durchgehend festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Schulterwürfe sind ausdrücklich verboten, ebenso sogenannte „Opferwürfe".

10.4.9 **Abfangen einer Beintechnik:** der einzige Fall, in dem ein Wurf ausgeführt werden darf, während der Gegner mit beiden Händen festgehalten wird, ist, wenn das tretende Bein des Gegners gefangen wird. Das Festhalten mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn das tretende Bein eines Gegners gefasst wird, um einen Wurf auszuführen, und dann das Bein des Gegners festhalten, während die andere Hand den Karate-Gi oder den Körper des Gegners ergreift, um den Sturz abzufangen.

10.4.10 **Fassen der Beine:** es ist verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen oder nach unten zu greifen, um ihm die Beine wegzuziehen. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheiden die Hauptkampfrichter, ob eine Verwarnung oder Strafe angebracht ist.

10.4.11 **Fassen mit einer Hand:** der Wettkämpfer darf den Arm oder den Karate-Gi des Gegners mit einer Hand fassen, um einen Wurf oder eine direkte Wertungstechnik auszuführen – er darf ihn aber nicht für kontinuierliche Techniken festhalten.

10.4.12 **Festhalten, um einen Sturz abzufangen:** das Festhalten am Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist erlaubt, um einen Sturz abzufangen.

10.4.13 **Verlassen der Wettkampffläche:** JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird oder nach einem Treffer die Kampffläche verlässt.

10.4.14 **Selbstgefährdung:** Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wird. So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, ohne Rücksicht auf den Gegenangriff des Gegners, das Kämpfen aufhört, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter

„YAME“ ruft, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration verliert, oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde bzw. nicht geblockt werden konnte.

10.4.15 **Passivität** bezieht sich auf Situationen, in denen keiner der Wettkämpfer versucht, ein Punkt zu erzielen, oder ein einzelner Wettkämpfer trotz eines Punkterückstands oder der Gegner aufgrund von SENSHU in Führung liegt, nicht versucht ein Punkt zu erzielen.

- Einem Wettkämpfer, der einen Vorsprung in Punkten oder SENSHU hat, kann keine Passivität erteilt werden
- Passivität kann während der ersten 15 Sekunden eines Kampfes nicht erteilt werden.

10.4.16 **Kampfvermeidung** bezieht sich auf Situationen, in denen ein Wettkämpfer versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu nehmen durch Zeit schindendes Verhalten wie z.B. ständiges Zurückweichen ohne ernsthaften Konter, Klammern, Clinchen oder Verlassen der Kampffläche, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben. Kampfvermeiden in den letzten 15 Sekunden des Kampfes (ATO SHIBARAKU) wird mindestens mit HANSOKU CHUI und dem Entzug von SENSHU geahndet.

10.4.17 **Nichtbefolgung von Anweisungen:** Ein Wettkämpfer, der sich weigert, den Anweisungen des Hauptkampfrichters zu folgen oder seine Beherrschung verliert, erhält automatisch SHIKKAKU. Diese Strafe kann vor, während oder nach dem Kampf erteilt werden.

10.5 Übermäßiges Feiern, politische oder religiöse Demonstration: Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie die Begrüßungszeremonie vor und nach dem Kampf oder Begegnung respektieren. Jegliche übertriebene Feier, wie z. B. auf die Knie fallen usw., politische oder religiöse Äußerungen, während oder unmittelbar nach dem Kampf oder Begegnung, sind verboten und werden mit einer Geldstrafe in Höhe, der vom Exekutivkomitee für die Protestgebühr festgelegten Höhe geahndet werden.

10.6 Disqualifikation einzelner Wettkämpfer in Mannschaftskämpfen

10.6.1 HANSOKU oder SHIKKAKU: In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Wettkämpfers auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.

10.7 Disqualifikation im Round-Robin-Wettkampf.

10.7.1 Wenn ein Wettkämpfer **KIKEN oder SHIKKAKU** in einem Round-Robin-Wettkampf erhält, werden alle vorherigen Kämpfe für das Ergebnis ungültig, es sei denn, es ist der letzte angesetzte Kampf für den disqualifizierten Wettkämpfer, in diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Art und Weise ohne Auswirkung auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe notiert.

ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF

11.1 Kampfunfähige Wettkämpfer

11.1.1 Ein verletzter Wettkämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation aufgrund einer Verletzung gewinnt, darf ohne Erlaubnis des Turnierarztes nicht mehr weiterkämpfen. Einem Wettkämpfer, der einen Bewusstseinsverlust erlitten wurde oder anderweitig Symptome einer Gehirnerschütterung aufweist, kann eine solche Erlaubnis nicht erteilt werden.

11.2 Verfahren für den Umgang mit Verletzungen

11.2.1 Wenn ein Wettkämpfer verletzt ist, muss der Hauptkampfrichter sofort den Kampf unterbrechen und den Arzt rufen, indem er seine Hand hebt und verbal „Doktor“ ruft.

11.2.2 Wenn der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, sollte er zur Untersuchung und Behandlung durch den Arzt von der Matte verwiesen werden.

11.2.3 Ein Wettkämpfer, der während eines laufenden Kampfes verletzt wird und medizinische Behandlung benötigt, erhält drei Minuten Zeit, um diese zu erhalten. Der Mattenchef ist dafür verantwortlich, den Zeitnehmer anzuweisen, mit der 3-Minuten-Zählung zu beginnen. Wird die Behandlung nicht innerhalb der erlaubten Zeit abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird.

11.2.4 **10-Sekunden-Regel:** Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, ruft den Arzt und beginnt gleichzeitig mit den Fingern die Sekunden (in Englisch) bis zehn zu zählen. In allen Fällen, in denen das Zählen der 10-Sekunden gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die Zehn-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden. Der Mattenchef muss den zentralen Tisch informieren, wenn ein Wettkämpfer aufgrund der 10-Sekunden-Regel von weiteren Wettkämpfen zurückgezogen wurde.

11.2.5 Der Turnierarzt ist nur befugt, Sicherheitsempfehlungen über die Kampfähigkeit des verletzten Wettkämpfers abzugeben. Der Hauptkampfrichter entscheidet je nach Fall auf der Grundlage von HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU über den Sieger.

11.2.6 **Der Hauptkampfrichter muss Kenntnis über bereits bestehende Verletzungen haben,** wenn er beurteilt, inwieweit der gegenwärtige Verletzungszustand auf Handlungen des Gegners zurückzuführen sein könnte. Der Gegner sollte nicht für Vorverletzungen bestraft werden.

11.2.7 **Sollte ein Wettkämpfer im Round-Robin-Wettkampf aufgrund einer Verletzung aufgeben müssen**, werden alle vorangegangenen Kämpfe für ungültig erklärt, es sei denn, es ist der letzte angesetzte Kampf für den verletzten Wettkämpfer, in diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Weise ohne Auswirkung auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe aufgezeichnet.

11.3 Verletzung beider Wettkämpfer

11.3.1 Verletzen sich beide Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl oder hat eine Führung durch SENSHU.

11.3.2 Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSHU. Bei Mannschaftskämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), es sei denn, einer der Wettkämpfer hat SENSHU. Sollte die Situation in einem Entscheidungskampf eintreten, entscheidet eine Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis, es sei denn, einer der Wettkämpfer hat SENSHU.

ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

12.1 Allgemeines

12.1.1 Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für denselben Wettkämpfer signalisieren, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Sollte der Hauptkampfrichter den Kampf nicht unterbrechen, pfeift der KANSA. Wenn der Hauptkampfrichter entscheidet, den Kampf aus irgendeinem anderen Grund zu unterbrechen, ruft er gleichzeitig „YAME“ mit dem erforderlichen Handzeichen.

12.1.2 Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung durch zwei oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte.

12.1.3 Wenn ein Wettkämpfer eine Wertung hat, die von mehr als einem Seitenkampfrichter angezeigt wurde, und die Wertung zwischen den Kampfrichtern unterschiedlich ist, wird die höhere angewendet. Dasselbe gilt, wenn für jeden Wettkämpfer zwei Seitenkampfrichter unterschiedliche Wertungen signalisieren.

12.1.4 Wenn es eine Mehrheit, aber Meinungsverschiedenheiten unter den Kampfrichtern für eine Wertung gibt, wird die Mehrheitsmeinung immer das Prinzip der Anwendung der höchsten Wertung außer Kraft setzen.

12.1.5 Bei der Erläuterung der Entscheidungsgrundlage nach dem Kampf oder Begegnung kann das Kampfgericht mit dem Mattenchef, dem Kampfrichterobmann oder der Appeals Jury sprechen. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.

12.2 Kriterien für die Bestimmung des Siegers eines Kampfes

12.2.1 Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht hat, nach der Zeit er die höhere Punktzahl hat, „erste alleinige Wertung“-Vorteil (SENSHU) hat, wenn er bei Entscheid des Kampfgerichts (HANTEI) mehr Stimmen erhält oder wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.

12.2.2 Unter SENSHU (= erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte) wird verstanden, dass ein Wettkämpfer erstmalig in einem Kampf bei einer Aktion eine Wertung erzielen konnte, bei der sein Gegner vor dem „YAME“ keine Wertung erzielen konnte. In Fällen, wo beide Wettkämpfer vor dem „YAME“ punkten, erhält keiner SENSHU, aber beide haben weiterhin die Möglichkeit später im Kampf SENSHU zu bekommen.

12.2.3 Im Einzelwettkampf kann nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen und bei Round-Robin-Wettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand und ohne SENSHU endet.

12.2.4 Endet ein Kampf nach der Zeit mit Punktegleichstand, wird jener der beiden Wettkämpfer mit SENSHU-Vorteil (= erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte) zum Sieger erklärt.

12.2.5 In einem Einzelkampf, in dem keiner der Wettkämpfer ein Punkt erzielt hat oder die Punktzahl gleich ist, ohne dass ein Wettkämpfer einen „SENSHU“ hat, wird die Entscheidung auf der Grundlage der folgenden Kriterien in der Reihenfolge ihrer Anwendung getroffen:

1. Die höhere Anzahl von IPPON, die im Kampf gewertet wurden.
2. Die höhere Anzahl von WAZA-ARI, die im Kampf gewertet wurden

12.2.6 Sollte auch die Anzahl von Ippon und WAZA-ARI gleich sein, wird die Entscheidung mit HANTEI getroffen, eine endgültige Mehrheitsabstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, die jeweils ihre Stimme abgeben, basierend auf ihrer individuellen Einschätzung, welcher Wettkämpfer die Überlegenheit von Taktik und Technik gezeigt hat.

12.2.7 Bei der Entscheidung über das Ergebnis eines Kampfes per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes geht der Hauptkampfrichter zum Rand des Wettkampfflache und ruft „HANTEI“, gefolgt von einem Zweitonpfiff. Die Judges geben ihre Meinung bekannt und der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger. Der Hauptkampfrichter zeigt dann den Sieger per Handzeichen und der Reihenfolge (AKA/AO NO KACHI) an und löst durch diese Aktion auch ein Unentschieden.

12.2.8 Erhält ein Wettkämpfer, der einen SENSHU-Vorteil erzielen konnte, wegen der folgenden Vorfälle eine Verwarnung wegen Kampfvermeidung: JOGAI, Weglaufen, Umklammern, Greifen, Ringen, Stoßen oder Brust an Brust Stehen, wenn weniger als 15 Sekunden von dem Kampf verbleiben – der Wettkämpfer verliert diesen Vorteil automatisch. Der Hauptkampfrichter zeigt dann zuerst die Art des Verstoßes und die Art der Verwarnung oder Strafe des Wettkämpfers, dann zeigt er das Zeichen für SENSHU, gefolgt vom Zeichen für die Annullierung (TORIMASEN) und verkündet gleichzeitig „AKA/AO SENSHU TORIMASEN“.

12.2.9 Wurde SENSHU während der letzten 15 Sekunden Kampfzeit entzogen, kann keiner der Wettkämpfer in diesem Kampf ein weiteres SENSHU erhalten.

12.2.10 In Fällen, bei denen SENSHU vergeben wurde, aber eine erfolgreicher Video-Review-Anfrage stattfindet, dass auch der andere Wettkämpfer gepunktet hat und es sich somit nicht um die erste alleinige Wertung handelt, wird die gleiche Prozedur zur Annullierung von SENSHU angewendet.

12.2.11 Werden in einem Kampf beide Wettkämpfer mit HANSOKU disqualifiziert, gewinnt der in der Folgerunde ausgeloste Gegner durch Freilos, allerdings wird bei diesem Folgekampf kein Ergebnis verkündet. Erfolgt diese doppelte Disqualifikation jedoch in einem Medaillenkampf, wird einer der beiden Wettkämpfer durch HANTEI zum Sieger erklärt, außer einer der Wettkämpfer hat den SENSHU-Vorteil erzielt.

12.3 Kriterien für die Bestimmung des Siegers eines Mannschaftsspiels

12.3.1 Die Mannschaft, die mehr Siege (inklusive SENSHU-Vorteil-Siege) hat, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl der Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl gewonnene als auch verlorene Kämpfe gezählt werden.

12.3.2 Haben zwei Mannschaften die gleiche Sieg- und Punktzahl, findet ein Entscheidungskampf statt. Jedes Team nominiert hierzu einen Kämpfer der Mannschaft, ungeachtet dessen, ob dieser in einem vorangegangenen Kampf der betreffenden Teambegegnung bereits gekämpft hat oder nicht.

12.3.3 Kann im Entscheidungskampf kein Sieger nach Punkten ermittelt werden und erhält keiner der Wettkämpfer SENSHU, wird der Kampf per HANTEI entschieden wie im Einzel. Das Ergebnis des HANTEI aus dem Entscheidungskampf entspricht dann dem Ergebnis der gesamten Mannschaftsbegegnung.

12.3.4 Hat eine Mannschaft bereits genügend Siege oder Punkte für den Gesamtsieg erreicht, ist die Begegnung beendet und es finden keine weiteren Kämpfe statt.

12.3.5 Sollte in Mannschaftskämpfen ein Mannschaftsmitglied disqualifiziert werden (HANSOKU oder SHIKKAKU), dessen Punktzahl für diesen Kampf wird, falls vorhanden, genullt und die Punktzahl des Gegners wird auf acht Punkte gesetzt.

12.4 Listenführung

12.3.1 Der Listenführer-Überwacher verwendet die folgenden Symbole für die Mitschrift von Punkten:

3	IPPON	Drei Punkte
2	WAZA ARI	Zwei Punkte
1	YUKO	Ein Punkt
✓	SENSHU	erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte
□	KACHI	Sieger
✖	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
1C	CHUI (erste Instanz)	Erste Verwanung
2C	CHUI (zweite Instanz)	Zweite Verwanung
3C	CHUI (dritte Instanz)	Dritte Verwanung
HC	HANSOKU CHUI	Verwanung bevor Disqualifikation
H	HANSOKU	Disqualifikation vom Kampf
S	SHIKKAKU	Disqualifikation vom Turnier

ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST

13.1 Allgemeine Bestimmungen

13.1.1 Niemand kann gegen eine Entscheidung bei dem Kampfgericht protestieren.

13.1.2 Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur der Trainer oder ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.

13.1.3 Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft.

13.1.4 Jeglicher Protest gegen die Anwendung der Regeln muss den Fortgang des Wettkampfes nicht unbedingt behindern und die Absicht zu protestieren muss vom Trainer oder NF-Vertreter unmittelbar nach dem Ende des Kampfes bekannt gegeben werden.

13.1.5 Wenn der Protest, Wettkämpfer in einer laufenden Kategorie betrifft, muss die nächste Runde, die den Wettkämpfer betreffen könnte, verschoben werden, bis über den Einspruch entschieden ist.

13.1.6 Der Trainer oder NF-Vertreter fordert den offiziellen Protestformular beim Mattenchef an und es wird erwartet, dass er ihn ausgefüllt, unterschrieben und mit der entsprechenden Gebühr unverzüglich an den Mattenchef übermittelt.

13.1.7 Das Versäumnis eines Trainers oder NF-Vertreters, einen Protest rechtzeitig vorzulegen, kann zu seiner Ablehnung führen, wenn eine solche Verzögerung nach Ansicht der Appeals Jury nicht gerechtfertigt ist und den Fortgang des Wettkampfs behindert.

13.1.8 Der Mattenchef wird alle Informationen über beteiligte Kampfrichter vervollständigen und das ausgefüllte Protestformular unverzüglich einem Vertreter der Appeals Jury übergeben. Die Appeals Jury prüft unverzüglich die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Nach Prüfung aller verfügbaren Fakten erstellen sie einen Bericht und sind ermächtigt, die erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen. Der Protest wird von der Appeals Jury überprüft und als Teil dieser Überprüfung wird die Appeals Jury die verfügbaren Beweise zur Unterstützung des Protests prüfen.

13.1.9 Der Protest kann auch direkt vom Kampfrichterobmann oder dem Kampfrichterchef der Veranstaltung entschieden werden und der Appeals Jury nur bekannt gegeben werden, in diesem Fall wird keine Protestgebühr erhoben.

13.1.10 Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Trainer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Kampfrichterchef entsprechend.

13.1.11 Der Protest muss den Namen und das Land der Wettkämpfer und die genauen Einzelheiten dessen, wogegen protestiert wird, enthalten. Die Informationen der beteiligten Kampfrichter werden vom Mattenchef vervollständigt. Allgemeine Ansprüche auf allgemeine Standards werden nicht als berechtigter Protest akzeptiert. Die Beweislast für die Berechtigung des Protests liegt beim Beschwerdeführer. Der Protest muss vom Mattenchef einem Vertreter der Appeals Jury vorgelegt werden. Zu gegebener Zeit wird die Appeals Jury die Umstände überprüfen, unter denen es zu dem Protest gekommen ist.

13.1.12 Der Beschwerdeführer muss eine vom WKF EC vereinbarte Protestgebühr hinterlegen, und diese muss zusammen mit dem Protest beim Mattenchef eingereicht werden, der sie an einen Vertreter der Appeals Jury weiterleitet.

13.1.13 Der schriftliche Protest muss innerhalb von 5 Minuten nach Bekanntgabe der Protestabsicht ausgefüllt sein und die Protestgebühr eingereicht werden.

13.1.14 Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur auf Antrag des WKF-Präsidenten durch eine Entscheidung des Exekutivkomitees aufgehoben werden.

13.1.15 Die Appeals Jury darf keine Sanktionen oder Strafen verhängen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Berechtigung des Protests zu beurteilen, die erforderlichen Maßnahmen des RC und des OK einzuleiten, um Abhilfemaßnahmen zu ergreifen, um jedes Kampfrichterverfahren zu korrigieren, das als Verstoß gegen die Regeln festgestellt wurde.

13.2 Zusammensetzung der Appeals Jury

13.2.1 Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers nominiert werden. Alle Mitglieder dieser Kommission müssen aus verschiedenen Ländern kommen. Sie werden von 1 bis 3 nummeriert.

13.2.2 Das Kampfrichterkommission ernennt auch drei zusätzliche Mitglieder mit einer festgelegten Nummerierung von 4 bis 6, die automatisch jedes der ursprünglich ernannten Mitglieder der Appeals Jury in einer Situation mit Interessenkonflikten ersetzen können. D.h. wenn das Appeals-Jurymitglied die gleiche Nationalität hat, mit einer der beteiligten Parteien in einer verwandtschaftlichen oder verschwägerten Beziehung steht oder ein anderer angemessener Konflikt oder potenzieller Interessenkonflikt in Bezug auf den protestierten Vorfall besteht, einschließlich aller Kampfgerichtmitglieder in den protestierten Vorfall verwickelt.

13.3 Berufungsverfahren

13.3.1 Es liegt in der Verantwortung des Mattenchefs, der den Protest erhält, die Appeals Jury zu versammeln und die Protestsumme für jeden abgelehnten Protest bei WKF zu hinterlegen.

13.3.2 Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Appeals Jury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären.

13.3.3 Wenn eine Video-Review verwendet wird, kann die Appeals Jury beantragen, die Videoaufzeichnung des Vorfalls zu überprüfen, bevor sie ein Urteil vergibt.

13.3.4 Jeder der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protests abzugeben. Enthaltungen sind nicht akzeptabel.

13.4 Abgelehnte und akzeptierte Proteste

13.4.1 Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Protestierenden über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „**ABGEWIESEN**“ versieht und von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird.

13.4.2 Wenn ein Protest akzeptiert wird, wird sich die Appeals Jury mit der Organisationskommission (OK) und dem Kampfrichterchef in Verbindung setzen, um die praktisch durchführbaren Maßnahmen zu ergreifen, um die Situation zu beheben, einschließlich der Möglichkeiten von:

- Aufhebung früherer Entscheidungen, die gegen die Regeln verstoßen.
- Annullierung der Ergebnisse der betroffenen Runden ab dem Zeitpunkt vor dem Vorfall.
- Wiederholung solcher Kämpfe, die von dem Vorfall betroffen waren.
- Abgabe einer Empfehlung an das Kampfrichterkommission für alle beteiligten Kampfrichter, die für eine Sanktion bewertet wurden.

13.4.3 Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, ein angemessenes und wohl überlegtes Urteil in Bezug auf Maßnahmen, die den Ablauf der Veranstaltung stark beeinträchtigen, zu fällen. Die Ausscheidungskämpfe zu wiederholen, ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.

13.4.4 Wenn der Protest akzeptiert wird, ernennt die Appeals Jury eines ihrer Mitglieder, das dem Protestierenden mündlich mitteilt, dass der Protest angenommen wurde. Das Originaldokument wird mit dem Wort „**AKZEPTIERT**“ markiert und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschreiben, bevor sie den Protestformular beim Kampfrichterchef hinterlegen und die Protestgebühr an den Protestierenden zurückgeben.

13.5 Vorfallbericht

13.5.1 Nachdem der Vorfall in der oben beschriebenen Weise behandelt wurde, trifft sich die Appeals Jury erneut und erstellt einen einfachen Protestvorfallbericht, in dem sie ihre Feststellungen beschreibt und ihre Gründe für die Annahme oder Ablehnung des Protests angibt.

13.5.2 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Appeals Jury unterzeichnet und dem Kampfrichterchef des Turniers übermittelt.

ARTIKEL 14: VIDEO-REVIEW-ANFRAGE

14.1 Bei WKF-Weltmeisterschaften, Premier League, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Kontinentalen Spielen, Weltspielen und Multisport-Spielen dieser Art ist die Verwendung von Video-Review von Kämpfen erforderlich. Die Verwendung von Video-Review wird nach Möglichkeit auch für andere Turniere empfohlen.

14.2 Beim konventionellen Ausscheidungssystem mit Trostrunde erhält der Trainer eine Video-Review-Karte für die Ausscheidungen, jeweils eine für Halbfinale und Finale sowie eine Karte für die Trostrunde.

14.3 Für Round-Robin in Vierergruppen erhält der Trainer eine Video-Review-Karte für jeden Wettkämpfer in der Round-Robin-Phase und je eine für das Viertelfinale, das Halbfinale und den Medaillenkampf.

14.4 Der Video-Review wird gestartet, wenn ein Trainer seine Video-Review-Karte (je nach Fall manuell oder per elektronischem Gerät) hochhebt, um zu signalisieren, dass eine Wertung seines Wettkämpfers von den Kampfrichtern übersehen wurde. Der Antrag auf Video-Review muss gestellt werden, wenn es nach Ansicht des Trainers eine Wertung gegeben hat. Wenn ein Trainer den Knopf des Joysticks drückt und es dann sofort bereut, wird der Vorgang nicht abgebrochen und die Video-Review wird entsprechend durchgeführt.

14.5 Wenn der Wettkämpfer wünscht, dass der Trainer eine Video-Review anfordert, muss dies diskret signalisiert werden, ohne den Fortgang des Kampfes zu stören.

14.6 Die Video-Review kann vom Trainer in Fällen angefordert werden, in denen die Kampfrichter eine niedrigere Punktzahl vergeben haben, als es nach Ansicht des Trainers für eine Technik mit höherer Punktzahl sein sollte.

14.7 Der Video-Review-Überwacher darf nur dann Punkte vergeben, wenn er damit einverstanden ist, dass der Wettkämpfer, für den die Anfrage gestellt wurde, eine gültige Wertung hatte, d. h. vor oder gleichzeitig mit dem anderen Wettkämpfer gepunktet hat.

14.8 Eine Ausnahme von 14.7 oben ist, wenn keiner der Wettkämpfer einen Punkt von den Seitenkampfrichtern erhalten hat, nur einer der Trainer eine Video-Review fordert, der andere Trainer keine Karte hat oder keine Video-Review-Anfrage wünscht – in diesem Fall nur die Techniken von dem Wettkämpfer, für den eine Video-Review angefordert ist, wird für die Wertung berücksichtigt.

14.9 Die letzten 6 Sekunden, bevor der Kampf für die Video-Review-Anfrage unterbrochen wurde, werden immer ausgewertet, aber zusätzliche Zeit kann hinzugefügt werden, wenn dies für notwendig erachtet wird, um die bestmögliche Entscheidung zu treffen. Die Sequenz muss in normaler Geschwindigkeit angesehen werden, kann aber zusätzlich in Zeitlupe oder Zoom betrachtet werden.

14.10 Wenn die Video-Review zeigt, dass der Wettkämpfer während des überprüften Austauschs mehr als einmal gepunktet hat, sollte die höchste Punktzahl vergeben werden.

14.11 Wenn beide Trainer gleichzeitig eine Video-Review-Anfrage anfordern, kann der Video-Review-Überwacher den Punkt nur an denjenigen vergeben, der als erster gepunktet hat. Die einzige Ausnahme sind simultane Wertungstechniken, in denen beiden Wettkämpfern Punkte zuerkannt werden können.

14.12 Wenn ein Trainer die Video-Review-Karte hebt und der andere Trainer ein Video-Review derselben Instanz wünscht, muss der zweite Trainer seine Video-Review-Karte vor Beginn der Video-Review heben, um sein Recht auf Video-Review für diese Instanz nicht zu verlieren. Die Video-Review gilt als gestartet, wenn der Hauptkampfrichter die Geste macht.

14.13 Wenn der Video-Review-Anfrage als gültig befunden wird, wird eine rote oder eine blaue Karte mit der Nummer 3 für IPPON, 2 für WAZA ARI oder 1 für YUKO ausgestellt. Der Hauptkampfrichter wird dann die Wertung auf die übliche Weise vergeben. Wenn die Anfrage für ungültig befunden wird, verliert der Trainer das Recht, für den Rest des Kampfes eine weitere Video-Review-Anfrage zu stellen.



14.14 Der Video-Review-Überwacher darf keine Entscheidung der Seitenkampfrichter außer Kraft setzen, mit Ausnahme von SENSHU.

14.15 Wenn der Video-Review-Überwacher die Technik(en) aufgrund des Kamerawinkels nicht sehen kann, signalisiert er dies, indem er die Geste für MINAI macht, und der Trainer behält die Karte. Im Falle von technischen Problemen (Strom-, Kamera- oder Computerstörungen usw.) und ist es nicht möglich, das Video zu analysieren und eine Entscheidung zu treffen, es gilt das gleiche Verfahren, und der Trainer behält die Karte.

14.16 Wenn ein Trainer Video-Review verlangt, aber nach Meinung des Hauptkampfrichters die Technik unkontrolliert oder zu hart war, muss eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden und der Trainer behält die Karte.

ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN

15.1 Kampfrichterkommission

15.1.1 Die Kampfrichterkommission hat folgende Rechte und Pflichten:

1) Die Sicherstellung der richtigen Vorbereitung jeden Turniers in Absprache mit der Organisationskommission (Veranstalter) in Hinblick auf die Einrichtung der Wettkampfflächen, die Bereitstellung und Aufteilung der Ausrüstung und sämtlicher erforderlicher Ausstattung, Ablauf der Kämpfe, Aufsicht, Sicherheitsvorkehrungen usw.
2) Die Ernennung und Zuteilung der Mattenchefs und Mattenchef-Assistenten zu den jeweiligen Kampfflächen und die Ergreifung von Maßnahmen, welche durch den Bericht der Mattenchefs erforderlich werden.
3) Die Beaufsichtigung und Koordinierung der gesamten Kampfrichterleistungen.
4) Die Benennung offizieller Vertreter, falls erforderlich.
5) Endgültige Entscheidungen treffen in Fragen technischer Natur, die während eines Kampfes auftreten können und die im Regelwerk nicht geregelt sind.
6) Benennung der Appeals Jury für das Turnier.

15.2 Mattenchefs und Mattenchef Assistenten

15.2.1 Der Mattenchef hat folgende Rechte und Pflichten:

1) Benennung, Einteilung und Überwachung von Haupt- und Seitenkampfrichtern für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich.
2) Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
3) Überwachung, dass KANSA den Kampf stoppt, um den Hauptkampfrichter über einen Verstoß gegen die Wettkampfregeln zu informieren.
4) Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Kampfrichterkommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.
5) Benennung eines Kampfrichters (WKF: mit WKF-Referee-A Lizenz) für die Tätigkeit als Video-Review-Überwacher.

15.3 Hauptkampfrichter

15.3.1 Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

1) Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf, dies beinhaltet den Kampf zu starten, zu unterbrechen und zu beenden.
2) Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Ankündigungen.
3) Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
4) Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
5) Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach ein Regelverstoß begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
6) FUKUSHIN SHUGO (Zusammenrufen der Seitenkampfrichter) zu rufen, wenn es nach seiner Meinung für notwendig erachtet wird, um SHIKKAKU zu geben, die 10-Sekunden-Regel anzuwenden, wenn der Arzt den Kampf beenden möchte oder wenn direkt HANSOKU gegeben wird.
7) Um beobachtete Fouls anzuzeigen und Verwarnungen und Strafen zu erteilen, wie es die Regeln erfordern.
8) Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des Turniers und der Appeals Jury die jeweilige Entscheidung falls erforderlich zu erklären.

9) Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.
10) Durchführung der Abstimmung der Kampfrichter im Falle eines Kampfes mit Gleichstand, und falls nötig, einschließlich seiner eigenen Stimme (HANTEI), um ein Unentschieden zu brechen.
11) Den Sieger bekannt zu geben.
12) Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung, inklusive der Kontrolle des Verhaltens des Coaches, anderer Wettkämpfer oder anderer Begleitpersonen des Wettkämpfers im Hallenbereich.

15.4 Seitenkampfrichter

15.4.1 Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:
1) Punkte selbständig anzuzeigen.
2) Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben
3) Den Hauptkamprichter über mögliche Disqualifikationen zu informieren, wenn er von FUKUSHIN SHUGO gerufen wird.

15.4.2 Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisieren dem Hauptkampfrichter ihre Meinung.

15.5 KANSA

15.5.1 Der KANSA unterstützt den Mattenchef bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten Entscheidungen des Hauptkamprichters und/oder der Seitenkampfrichter nicht den Wettkampfregeln entsprechen, wird der KANSA dies sofort durch Pfeifen signalisieren.

14.5.2 Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des KANSA zu offiziellen Dokumenten.

14.5.3 Vor Beginn jeden Kampfes kontrolliert der KANSA, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer zugelassen ist. Auch wenn der Veranstalter die Ausrüstung vor der Aufstellung kontrollieren lässt, liegt es in der Verantwortung, dass sie regelkonform ist, immer noch beim KANSA. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der KANSA nicht mit.

15.5.4 In den folgenden Situationen signalisiert der KANSA durch Pfeifen:
1) Der Hauptkampfrichter vergisst SENSHU anzuzeigen.
2) Der Hauptkampfrichter vergisst SENSHU zu entziehen.
3) Der Hauptkampfrichter gibt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
4) Der Hauptkampfrichter gibt dem falschen Wettkämpfer eine Verwarnung/Strafe.
5) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und die andere Verwarnung für Übertreiben.
6) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen MUBOBI.
7) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung für eine Technik, die nach YAME oder nach Ablauf der Kampfzeit gemacht wurde.
8) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung, die von einem Wettkämpfer gemacht wurde, während dieser sich außerhalb der Wettkampffläche befand.
9) Der Hauptkampfrichter gibt eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während ATO SHIBARAKU.
10) Der Hauptkampfrichter gibt die falsche Verwarnung oder Strafe während ATO SHIBARAKU.
11) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, wenn zwei oder mehr Fahnen eine Wertung den gleichen Wettkämpfer anzeigen.

12) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, wenn ein Trainer Video-Review fordert.
13) Der Hauptkampfrichter folgt nicht der Mehrheit der von den Judges signalisierten Punkte.
14) Der Hauptkampfrichter ruft im Fall der 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt.
15) Der Hauptkampfrichter macht HANTEI/HIKIWAKE, obwohl SENSHU erteilt wurde.
16) Ein Seitenkampfrichter hält die Fahnen oder elektronische Geräte in der falschen Hand.
17) Die Wertungstafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.
18) Die Technik, die der Trainer beim Video-Review-Anfrage fordert, wurde nach YAME oder nach Ablauf der Kampfzeit ausgeführt.
19) Für jede andere unvorhergesehene Situation, die vernünftigerweise eine Unterbrechung des Kampfes erfordert.

15.5.5 In folgenden Situationen greift der KANSA nicht in die Entscheidung des Kampfgerichtes ein:
1) Die Seitenkampfrichter zeigen eine Wertung nicht an.
2) Der KANSA hat keine Stimme oder Autorität in Bezug auf die Bewertung, z.B. ob eine Technik gültig ist.
3) Wenn der Hauptkampfrichter den Schlussgong nicht hört, pfeift der Score-Supervisor, nicht der KANSA.

15.6 Listenführer-Überwacher

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

ARTIKEL 16: ANPASSUNG DIESER REGELN AUF VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGSPROGRAMMS DER WKF

Die nationalen Verbände können diese Regeln für nationale Turniere oder andere Turniere, die nicht zum offiziellen WKF-Programm gehören, ändern, solange keine Änderungen an den Regeln in Bezug auf die Sicherheit der Wettkämpfer, Wertung, verbotenes Verhalten, Warnungen und Strafen, Verletzungen und Unfälle vorgenommen werden.

ANHANG 1: DIE FACHBEGRIFFE

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATO SHIBARAKU	Nur noch wenig Zeit	Der Zeitnehmer gibt 15 Sekunden vor dem Ablauf der Kampfzeit ein akustisches Signal und der Referee verkündet „ATOSHI BARAKU“
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
MOTO NO ICHI	Ausgangsposition	Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein.
TSUZUKETE	Kämpft weiter	Die Wiederaufnahme des Kampfes wird nach WAKARETE angeordnet, wenn eine unbefugte Unterbrechung auftritt – oder wenn der HKR aufgrund mangelnder Aktivität einen informellen Befehl zum Beginn des Kampfes gibt.
TSUZUKETE HAJIME	Kämpft weiter – fangt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „TSUZUKETE“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.
FUKUSHIN SHUGO	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der HKR ruft die SKR zusammen.
HANTEI	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff geben die SKR ihre Stimme ab und der HKR verkündet den Sieger, indem er seinen Arm hebt.
HIKIWAKE	Unentschieden	Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
AKA (AO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) IPPON	Rot (Blau) bekommt drei Punkte	Der HKR hebt den Arm im 45° Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rot (Blau) bekommt zwei Punkte	Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.
AKA (AO) YUKO	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	Der HKR streckt den Arm im 45° Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.
CHUI	Verwarnung	Der HKR zeigt dem Täter das Signal für die Art des Vergehens, gefolgt von 1 bis 3 Fingerzeigen, je nachdem, ob es sich um die 1., 2. oder 3. Verwarnung handelt.
HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der Referee zeigt dem Täter das Signal für die Art des Vergehens und zeigt anschließend mit einem Finger auf den Gürtel des Täters.
HANSOKU	Disqualifikation	Der Referee zeigt auf das Gesicht des Täters und verkündet Sieg für den Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen gefolgt von der entsprechenden Verwarnung oder Strafe.
SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, verkündet der HKR „AKA (AO) SENSHU“, während er den gebeugten Arm mit der Handfläche zu seinem eigenen Gesicht zeigend, anhebt.
SHIKKAKU	Disqualifikation vom Turnier	Der HKR zeigt auf das Gesicht des Täters, dann weg von der Wettkampffläche und verkündet einen Sieg für den Gegner.
TORIMASEN	Annullieren / Zurücknehmen	Die Entscheidung wird annulliert. Der HKR kreuzt die Hände in einer abwärts führenden Bewegung.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45° Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
WAKARETE	“Trennen”	Der HKR weist die Wettkämpfer an, sich von einem Clinch zu trennen oder Brust an Brust zu stehen, indem er seine Hände mit einer Bewegung mit den Handflächen nach außen trennt, während er die verbale Anweisung gibt. Die Wettkämpfer halten die Aktion an und trennen sich, bis sie den Befehl erhalten „TSUZUKETE“.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE

BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNKTE UND ANNULLIERUNGEN



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU

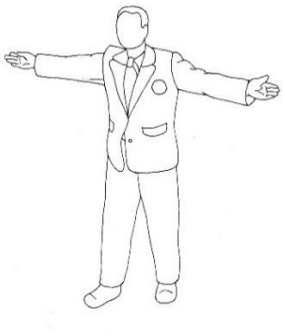


TORIMASEN (1)
ANNULLIERUNG

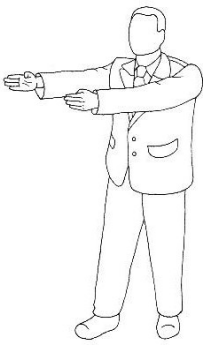


TORIMASEN (2)
ANNULLIERUNG

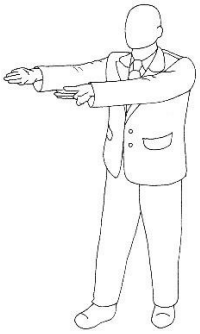
VERWARNUNGEN



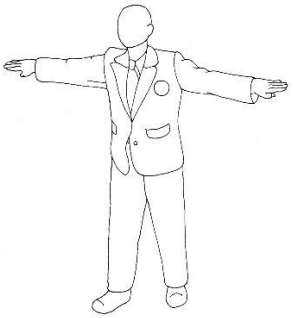
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITÄT (1/2) ZU
EINEM WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (2/ 2) ZU
EINEM WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (1/2) AN
BEIDE WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (2/2) AN
BEIDE WETTKÄMPFER



HARTER KONTAKT



ÜBERTRIEBUNG
EINER
VERLETZUNG



VORTÄUSCHUNG
EINER VERLETZUNG



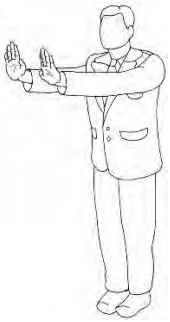
JOGAI



MUBOBI



KAMPF VERMEIDEN



STOßEN



FASSEN



UNKONTROLLIE-
RTER ANGRIFF



SIMULIERTER
ANGRIFF
(ELLBOGEN)



SIMULIERTER
ANGRIFF
(KOPF)



SIMULIERTER
ANGRIFF
(KNIE)



SPRECHEN



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

ENTSCHEIDUNG



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

VIDEO REVIEW SIGNALE



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)

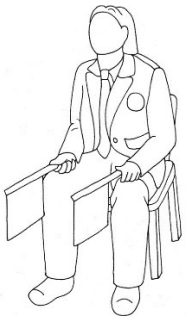


VIDEO REVIEW (4/4)



MINAI

FANNEN SIGNALE



SITZPOSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

ANHANG 3: KATEGORIEN, ALTER & GEWICHTSKLASSEN

Männliche Senioren -60 kg
Männliche Senioren -67 kg
Männliche Senioren -75 kg
Männliche Senioren -84 kg
Männliche Senioren +84 kg

Weibliche Senioren -50 kg
Weibliche Senioren -55 kg
Weibliche Senioren -61 kg
Weibliche Senioren -68 kg
Weibliche Senioren +68 kg

Männlich < 21 Jahre -60 kg
Männlich < 21 Jahre -67 kg
Männlich < 21 Jahre -75 kg
Männlich < 21 Jahre -84 kg
Männlich < 21 Jahre +84 kg

Weiblich < 21 Jahre -50 kg
Weiblich < 21 Jahre -55 kg
Weiblich < 21 Jahre -61 kg
Weiblich < 21 Jahre -68 kg
Weiblich < 21 Jahre +68 kg

Männliche Junioren -55 kg
Männliche Junioren -61 kg
Männliche Junioren -68 kg
Männliche Junioren -76 kg
Männliche Junioren +76 kg

Weibliche Junioren -48 kg
Weibliche Junioren -53 kg
Weibliche Junioren -59 kg
Weibliche Junioren -66 kg
Weibliche Junioren +66 kg

Männliche Kadetten -52 kg
Männliche Kadetten -57 kg
Männliche Kadetten -63 kg
Männliche Kadetten -70 kg
Männliche Kadetten +70 kg

Weibliche Kadetten -47 kg
Weibliche Kadetten -54 kg
Weibliche Kadetten -61 kg
Weibliche Kadetten +61 kg

Männlich <14 Jahre -52 kg
Männlich <14 Jahre -57 kg
Männlich <14 Jahre -63 kg
Männlich <14 Jahre -70 kg
Männlich <14 Jahre +70 kg

Weiblich <14 Jahre -42 kg
Weiblich <14 Jahre -47 kg
Weiblich <14 Jahre -52 kg
Weiblich <14 Jahre +52 kg

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

KUMITE

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / ..... /		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE:		

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

Verfahren zum Leiten von Kumite mit nur zwei Seitenkampfrichtern

1. Bei Verwendung des Zwei-Seitenkampfrichtersystems sind die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter gemeinsam für Punkte verantwortlich. Die Flaggen werden von den Seitenkampfrichter zur Signalisierung verwendet.

2. Zusätzlich zum Zeigen von Punkten unterstützen die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter, indem sie Signale für JOGAI, übermäßigen Kontakt und Hautberührung für Kategorien geben, in denen dies gegen die Regeln verstößt, aber der Hauptkampfrichter bleibt bei der Anwendung von Verwarnungen und Strafen autonom.

3. Punkte werden vergeben, wenn sich zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter plus der Hauptkampfrichter über die Punktzahl einig sind.

4. Um alle drei Blickwinkel abdecken zu können, sollte sich der Hauptkampfrichter niemals auf derselben Seite wie die beiden Seitenkampfrichter positionieren.

5. Die Trainer sollten vor dem Hauptkampfrichter platziert werden und nicht dahinter.

6. Der Hauptkampfrichter kann Unterstützung für Punkte zeigen und um Unterstützung bitten, die in seinem Blickwinkel erzielt wurden. In diesem Fall sind die Signale des Hauptkampfrichter für YUKO, WAZA-ARI und IPPON dieselben wie in den regulären Kumite-Regeln, mit der Ausnahme, dass der Ellbogen des Hauptkampfrichters seinen Oberkörper berührt, während er das entsprechende Signal anzeigt. Nachdem der Hauptkampfrichter Unterstützung erhalten hat, sind die Signale bei der Punktvergabe die gleichen wie bei Kämpfen nach regulären Regeln.

7. Signalisiert ein Seitenkampfrichter einen Punkt und der andere eine Verwarnung oder Strafe, trifft der Hauptkampfrichter die endgültige Entscheidung, indem er einen der Seitenkampfrichter unterstützt.

8. Wenn die zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Punkte für die gleichen Wettkämpfer zeigen, wird die höhere vergeben.

9. Zeigen die zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Verwarnungen für denselben Wettkämpfer, wird die niedrigere gegeben.

10. Falls nur ein Seitenkampfrichter seine Meinung äußert und der Hauptkampfrichter um eine andere Meinung bittet, aber der Seitenkampfrichter seine Meinung nicht ändert, setzt der Hauptkampfrichter den Kampf fort, ohne Punkte, Verwarnungen oder Strafen zu geben.

11. Der Hauptkampfrichter kann der Meinung beider Seitenkampfrichters, die Punkte für denselben Wettkämpfer zeigen, nicht widersprechen. Nur im Falle einer Hautberührung oder einer anderen Verwarnung oder Bestrafung kann der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter bitten, ihre Meinung zu überdenken und zu ändern.

12. Wenn beide Seitenkampfrichter einen Punkt signalisieren, aber für unterschiedliche Wettkämpfer, wird der Referee beide Punkte vergeben.

13. Für die Altersklassen 14 bis 16 Jahre ist Hautberührung nur für Bein-Techniken erlaubt. Hautberührung ist definiert als das Berühren des Ziels, ohne Energie in den Kopf oder Körper zu übertragen. Für Wettkämpfer unter 14 Jahren ist bei JODAN-Techniken keine Hautberührung erlaubt.

ZUSÄTZLICHE FLAGGENSIGNALE FÜR DAS ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM

				
JOGAI	CONTACT	CHUI	HANSOKU CHUI	HANSOKU
Seitlich auf den Boden klopfen	Kreuzen der Flagger zur Seite des Gesicht	Die Flagge mit gebeugtem Ellbogen hochhalten	Mit der Flagge gerade nach vorne in Richtung Bauch zeigen	Die Flagge in Gesichtshöhe gerade nach vorne auf den Kopf richten

WETTKAMPFFLÄCHE

