



KARATE AUSTRIA

Kumite Wettkampf

**Prüfungsfragen für Kumite Haupt- und
Seitenkampfrichter**

Version 01. Jänner 2023



KARATE AUSTRIA

KUMITE PRÜFUNG

“RICHTIG ODER FALSCH”

*Die Antwort auf eine Frage ist nur dann **richtig**, wenn sie in allen Situationen als wahr angesehen werden kann; andernfalls wird es als falsch angesehen. Jede richtige Antwort bringt einen Punkt.*

1. Wenn die Wettkampffläche erhöht ist, wird ein weiterer Meter auf insgesamt 3 Meter auf allen Seiten benötigt.
2. Jede freiwillige religiöse Kopfbedeckung kann getragen werden.
3. Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als dreiviertel Oberschenkellänge haben.
4. Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
5. Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
6. Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Wettkämpfers zu lang und ein passender Ersatz kann nicht rechtzeitig gefunden werden, darf der Hauptkampfrichter gestatten, die Ärmel nach innen aufzukrempeln.
7. Wettkämpfer dürfen 1 oder 2 dezente Gummibänder oder Pferdeschwanzhalter im Haar tragen. Bänder, Perlen und andere Dekorationen sind verboten.
8. Ohringe sind gestattet, wenn sie mit Tape abgeklebt werden.
9. Metallische Zahnsparren dürfen auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden, wenn dies vom Hauptkampfrichter und dem offiziellen Arzt genehmigt wurde.
10. Die Wettkämpfer müssen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes korrekt voreinander verbeugen.
11. Der Trainer kann die Teamkampfreihenfolge während einer Runde ändern.
12. Wenn ein Wettkämpfer in einem Einzelkampf verletzt wird, kann der Trainer einen Ersatz stellen, wenn er dies zuerst der Organisationskommission mitteilt.
13. Jeder Kampfrichter muss mit einer roten und einer blauen Flagge oder einem elektronischen Signalgerät ausgestattet sein.
14. Wenn zwei Teams die gleiche Anzahl an Siegen und Punkten haben, findet ein Entscheidungskampf statt.
15. Der KANSA sitzt direkt außerhalb der Sicherheitszone und ist nur mit einer Pfeife ausgestattet.



KARATE AUSTRIA

16. Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer von dieser Kategorie disqualifiziert werden.
17. Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht mit der Uniform getragen werden.
18. Senioren-Kämpfe der Männer dauern drei Minuten und Frauen, Kadetten und Junioren zwei Minuten.
19. Mitglieder des Kumite-Teams dürfen jede Art von Karate-Gi tragen.
20. Für Teammitglieder können verschiedene Arten von Streifen verwendet werden.
21. Ein Wettkämpfer muss die Jacke nicht wechseln, wenn die Bänder während des Kampfes abgerissen werden.
22. Wettkämpfer dürfen jeden weißen Karate-Gi tragen.
23. Eine schnelle Kombination aus CHUDAN Geri und TSUKI, die jeweils für sich gewertet werden, erhält IPPON.
24. Bei Seniorenkämpfen muss eine leichte Handschuhberührung am Hals nicht zu einer Verwarnung oder Bestrafung führen, vorausgesetzt, es liegt keine tatsächliche Verletzung vor.
25. Ein Tritt in die Leiste führt nicht zu einer Strafe, sofern der Täter dies nicht vorsätzlich getan hat.
26. Ab 2023 ist für Wettkämpfer unter 14 Jahren der WKF-zugelassene Schutzhelm erlaubt und ab 1.1.2024 Pflicht.
27. Wenn SENSHU zurückgezogen wird und es weniger als 15 Sekunden vor Kampfende sind, kann keinem der Wettkämpfer ein weiteres SENSHU erteilt werden.
28. Sollte ein Wettkämpfer, dem SENSHU erteilt wurde, eine Verwarnung der Kategorie 2 wegen Kampfvermeidung erhalten, wenn weniger als 15 Sekunden vor dem Kampf verbleiben, verliert der Wettkämpfer diesen Vorteil automatisch.
29. Freiwillige religiöse Kopfbedeckungen müssen von der WKF genehmigt werden.
30. Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Trainern gestatten, anstelle des Trainingsanzugoberteils ein beliebiges T-Shirt zu verwenden.
31. HANSOKU-CHUI wird gegeben, wenn das Gewinnpotential des Kämpfers durch das Foul des Gegners ernsthaft reduziert wurde.
32. Ein „Wechsel“ ist der Zeitraum, der Unterbrechung des Kampfes und dem Stoppen der Uhr.
33. Die zulässige Gewichtstoleranz für Männer und Frauen beträgt 0,5 kg.
34. HANSOKU wird bei schwerwiegenden Regelverstößen gegeben.
35. SHIKKAKU darf nur nach vorheriger Verwarnung gegeben werden.



KARATE AUSTRIA

36. Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.
37. Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, ist HANSOKU die richtige Strafe.
38. Einem Wettkämpfer kann SHIKKAKU verliehen werden, wenn das Verhalten des Trainers oder nicht kämpfender Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers das Ansehen und die Ehre des Karate-Do schädigt.
39. Dieselbe Toleranz gilt sowohl für die Ober- als auch für die Untergrenze einer Gewichtsklasse.
40. Für Einzelwettkämpfe wird das Round-Robin-System gefolgt von Viertelfinale, Halbfinale und Finale angewendet.
41. Es gibt fünf Kriterien, die erfüllt werden müssen, um ein Punkt zu bestimmen.
42. Ein männliches Team muss mindestens fünf Wettkämpfer für die erste Runde präsentieren.
43. Männerteams bestehen aus fünf bis sieben Mitgliedern, wobei fünf in einer Runde antreten.
44. Ein weibliches Team muss mindestens zwei Wettkämpfer für die erste Runde präsentieren.
45. Die maximal 32 Wettkämpfer pro Kategorie werden im Round-Robin System in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern eingeteilt.
46. Wenn der Trainer nach der ersten Verwarnung weiter eingreift, unterbricht der Referee den Kampf, nähert sich erneut dem Trainer und fordert ihn auf, die Tatami zu verlassen.
47. Wenn AKA einen Punkt erzielt, während AO die Wettkampffläche verlässt, kann sowohl der Punkt als auch eine Verwarnung oder Strafe ausgesprochen werden.
48. Wenn ein Wettkämpfer physisch aus der Kampffläche geschleudert wurde, wird Jogai gegeben.
49. In der Premier League kämpfen die Verlierer der Finalisten im Viertel- und Halbfinale um die Bronzemedailen.
50. In Fällen, in denen zwei oder mehr Wettkämpfer in einer Gruppe die gleiche Gesamtpunktzahl haben, ist das erste zu berücksichtigende Kriterium die höchste Weltrangliste zum Zeitpunkt des Wettkampfs.
51. Es ist möglich, dass ein Wettkämpfer von einem Kampf (HANSOKU) disqualifiziert wird und den Wettkampf fortsetzt.
52. Ein Wettkämpfer, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Referee YAME ruft, erhält JOGAI nicht.
53. Wettkämpfern können keine Strafen gegeben werden, nachdem die Zeitablaufglocke das Ende eines Kampfes signalisiert hat.
54. Bei Juniorenwettkämpfen wird jede Technik an Gesicht, Kopf oder Hals, die zu Verletzungen führt, verwarnet oder bestraft, es sei denn, der Empfänger ist selbst schuld.



KARATE AUSTRIA

55. Bei Kadetten- und Juniorenwettkämpfen dürfen JODAN-Kicks die leichteste Berührung („Hautberührung“) ausführen, vorausgesetzt, es gibt keine Verletzung.
56. Bei Seniorenwettkämpfen ist eine leichte Berührung für JODAN-Schläge und eine größere Toleranz für JODAN-Kicks erlaubt.
57. Ein bereits qualifizierter Wettkämpfer kann am Ende des Round-Robin nicht wegen Fehlverhaltens (SHIKKAKU) disqualifiziert werden.
58. 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.
59. Ein schlechtes Verhalten eines Trainers verursacht kein SHIKKAKU bei seinem Wettkämpfer und der Wettkämpfer muss nicht aus dem Kampf/Runde ausgeschlossen werden.
60. Wenn die Seitenkampfrichter eine Wertung sehen, werden sie dies sofort mit Joysticks anzeigen.
61. Das Kampfgericht besteht aus 1 Mattenchef und 3 Mattenchef-Assistenten.
62. Das Kampfgericht für jeden Kampf besteht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichter und einem KANSA.
63. Wenn nach Beginn des Kampfes festgestellt wird, dass ein Kämpfer keinen Zahnschutz trägt, wird der Kämpfer disqualifiziert.
64. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.
65. Die Dauer des Kumite-Kampfes beträgt: 1,5 Minuten für unter 14 Jahre und jünger.
66. Wenn drei Seitenkampfrichter eine Wertung für AKA anzeigen, muss der Referee den Kampf unterbrechen, selbst wenn er glaubt, dass sie sich irren.
67. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für denselben Wettkämpfer anzeigen, muss der Referee den Kampf unterbrechen.
68. Die Zeitnahme eines Kampfes beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt, und endet, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft oder die Zeit abgelaufen ist.
69. Das Kampfgericht eines Kumite-Kampfes besteht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern, einem KANSA und einem Punktezähler.
70. Wenn ein Wettkämpfer ausrutscht und fällt, ohne dass der Oberkörper die Tatami berührt, und sofort von dem Gegner gewertet wird, wird dem Gegner Ippon zuerkannt.
71. Der Trainer des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter sind die einzigen, die Protest einlegen dürfen.
72. Wenn der Hauptkampfrichter das Zeitablaufsignal nicht hört, pfeift der KANSA.
73. Die Wettkämpfer müssen sich nur zu Beginn des Kampfes richtig voreinander verbeugen.



KARATE AUSTRIA

74. In Einzelkämpfen wird ein Kämpfer, der sich freiwillig aus dem Kampf zurückzieht, zum KIKEN erklärt und dem Gegner werden acht zusätzliche Punkte zuerkannt.
75. Bewusstsein ist der Zustand fortgesetzten Engagements, der anhält, nachdem die Technik gelandet ist.
76. Wenn der Veranstalter vor der Aufstellung eine Überprüfung der Ausrüstung durchführt, liegt es dennoch in der Verantwortung von KANSA sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht.
77. Ein Wettkämpfer, der sich innerhalb der Wettkampffläche aufhält, darf auf einen Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche punkten.
78. ATOSHI BARAKU bedeutet „15 Sekunden verbleibende Kampfzeit“.
79. ATOSHI BARAKU bedeutet „10 Sekunden verbleibende Kampfzeit“.
80. Eine „Hautberührung“ der Kehle ist nur bei Seniorenwettkämpfen erlaubt.
81. Wenn es am Ende eines Kampfes in Teamkämpfen keine Punkte gibt, ruft der Referee nach HANTEI.
82. Übermäßiger Kontakt nach wiederholtem Blocken ist eine Überlegung für MUBOBI.
83. Ein Wettkämpfer kann für Übertreibung bestraft werden, selbst wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
84. Der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger; „AO (AKA) NO KACHI“, und falls nötig, bricht er das Unentschieden im Falle von HANTEI.
85. Im Falle eines unentschiedenen Punktestands am Ende eines ergebnislosen Kampfes entscheidet das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Kampf durch HANTEI.
86. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung getroffen hat, die nicht den Wettkampffregeln entspricht, pfeift der KANSA sofort.
87. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, dass er außer Atem ist (Atemverlust als Folge einer Technik) oder er einfach auf einen Aufprall reagiert, selbst wenn die Technik einen Punkt des Gegners verdient hat.
88. Bei Teamkämpfen gibt es keinen Extrakampf.
89. Nur die erste korrekt ausgeführte Technik einer Kombination wird gewertet.
90. Wettkämpfer, die auf der Wettkampffläche mit nicht autorisierter Ausrüstung oder unregelmäßigem Karate-Gi erscheinen, erhalten eine Minute Zeit, um die Kleidung zu korrigieren, und der Trainer verliert automatisch das Recht, diesen Kampf zu betreuen.
91. Wettkämpfern, die infolge eines Aufpralls außer Atem sind, sollte Zeit gegeben werden, zu Atem zu kommen, bevor der Kampf fortgesetzt wird.
92. JODAN wird als die Schultern und der Bereich über dem Schlüsselbein beschrieben.



KARATE AUSTRIA

93. IPPON wird für JODAN-Kicks oder andere Techniken gegen einen Gegner vergeben, dessen Körperteil außer den Füßen Kontakt mit dem TATAMI hat.
94. HANSOKU CHUI wird für das Vortäuschen einer Verletzung gegeben.
95. HANSOKU wird für den ersten Fall der Übertreibung einer Verletzung gegeben.
96. Ein Atemverlust beim Empfänger eines Schlags nach Erhalt einer CHUDAN-Technik weist auf einen Mangel an Kontrolle hin.
97. Einem Wettkämpfer kann HANSOKU direkt gegeben werden, wenn er die Auswirkungen einer Verletzung übertreibt.
98. Eine Technik, die nach einem Befehl zum Aussetzen oder Anhalten des Kampfes ausgeführt wird, selbst wenn sie effektiv ist, wird nicht gewertet und kann zu einer Bestrafung des Täters führen.
99. Beim Kadetten-Kumite dürfen JODAN-Kicks eine „Hautberührung“ machen, vorausgesetzt, es gibt keine Verletzung.
100. Vor Beginn eines Matches oder Kampfes sollte der Mattenchef die Gesundheitskarte des Wettkämpfers prüfen.
101. Wenn es einen Fehler bei der Aufstellung gibt und die falschen Wettkämpfer antreten, kann dies nachträglich nicht mehr geändert werden.
102. Eine wirksame Technik, die gleichzeitig mit dem Signalisieren des Kampfes durch den Gong ausgeführt wird, ist gültig.
103. Wenn ein Wettkämpfer verletzt wird und dies als eigenes Verschulden angesehen wird (MUBOBI), wird der Hauptkampfrichter es ablehnen, eine Verwarnung oder Bestrafung des Gegners auszusprechen.
104. KANSA hat kein Stimmrecht oder keine Autorität in Bezug auf Beurteilungsstandards, wie z.B. ob ein Punkt gültig war oder nicht.
105. YUKO wird immer für Schläge auf den Rücken vergeben.
106. „Hautberührung“ ist in Kategorien für Wettkämpfer ab 16 Jahren erlaubt.
107. Einem Wettkämpfer, der den Anweisungen des Kampfrichters nicht Folge leistet, wird SHIKKAKU gegeben.
108. Der Listenführerüberwacher weist den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampffregeln sieht.
109. Wenn in einer Kombination die erste Technik ein YUKO und die zweite eine Strafe verdient, müssen beide gegeben werden.
110. Hautberührung ist definiert als das Berühren des Ziels, ohne Energie in den Kopf oder Körper zu übertragen.
111. Es ist nicht möglich, auf dem Boden liegend zu punkten.



KARATE AUSTRIA

112. Ein Wettkämpfer, der keine von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält zwei Minuten Zeit, um sich gegen das zugelassene Modell auszutauschen.
113. Ein Wettkämpfer, der sich beim Kumite verletzt und aufgrund der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wird, darf nicht am Kata-Wettkampf teilnehmen.
114. Ein verletzter Wettkämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettkampf nicht erneut kämpfen.
115. Wenn sich ein Wettkämpfer auf der Wettkampffläche nach dem Ende des Matches oder Kampfes schlecht benimmt, kann der Hauptkampfrichter immer noch SHIKKAKU geben.
116. Der KANSA hat in Fällen von SHIKKAKU eine Stimme.
117. Wenn ein Team in einem Männerteamkampf drei Kämpfe gewinnt, ist das Match an diesem Punkt beendet.
118. Wenn ein Team in Frauenteamkampf zwei Kämpfe gewinnt, ist das Match an diesem Punkt beendet.
119. Wenn ein Wettkämpfer den Gegner ergreift und nicht sofort eine Technik oder einen Wurf ausführt, ruft der Referee „YAME“.
120. Wenn ein Judge nicht sicher ist, ob eine Technik tatsächlich einen Wertungsbereich erreicht hat, kann er für die Wertung trotzdem signalisieren.
121. Ein Wettkämpfer, der eine Handlung begeht, die dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält HANSOKU.
122. Wenn eine Handlung eines Wettkämpfers als gefährlich erachtet wird und absichtlich gegen die Regeln für verbotenes Verhalten verstößt, erhält der Wettkämpfer SHIKKAKU.
123. Korrekt ausgeführte Techniken, die nach dem Zeitablaufsinal ausgeführt werden, sind gültig.
124. Korrekt ausgeführte Techniken, die gleichzeitig oder nach „WAKARETE“ ausgeführt werden, sind gültig.
125. Ein Punkt kann auch dann angezeigt werden, wenn der Seitenkampfrichter den tatsächlichen Treffpunkt nicht sehen kann.
126. Wenn bei HANTEI drei Seitenkampfrichter den Sieg für AKA und der vierte Seitenkampfrichter für AO signalisieren, muss der Hauptkampfrichter den Sieg für AKA geben.
127. Jemandem, der einen Vorsprung durch Punkt oder SENSHU hat, kann keine Passivität zugeteilt werden.
128. Nur der für den jeweiligen Kampf benannte Trainer darf den Wettkämpfer von dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche betreuen und führen.
129. Wenn ein Kämpfer nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, erteilt der Hauptkampfrichter „KIKEN“ und „KACHI“ zum Gegner.



KARATE AUSTRIA

130. Wenn ein Wettkämpfer geworfen wird und teilweise außerhalb der Wettkampffläche landet, ruft der Hauptkampfrichter sofort „YAME“.
131. Der Wettkämpfer darf dem Trainer nicht den Wunsch signalisieren, dass er ein Video-Review anfordern sollte.
132. Die Wettkämpfer sollten außerhalb der Tatami untersucht werden.
133. KANSA muss pfeifen, wenn die Seitenkampfrichter die Joysticks in den falschen Händen halten.
134. Zahnschutz (Mundschutz) ist für alle Kumite-Wettkämpfer obligatorisch.
135. Nach einem Wurf gewährt der Hauptkampfrichter höchstens zwei Sekunden, um einen Punkt zu machen.
136. Wenn ein Wettkämpfer mit einem starken Tritt von der Seite punktet und den Gegner aus der Wettkampffläche stößt, sollte der Hauptkampfrichter WAZA-ARI erteilen und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe für JOGAI geben.
137. Wenn ein offizieller Protest eingelegt wird, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis das Ergebnis des Protests bekannt gegeben wird.
138. Jeder Seitenkampfrichter wird in den Ecken des TATAMI sitzen.
139. Wenn der Hauptkampfrichter einen Punkt für eine Technik vergibt, die zu einer Verletzung geführt hat, sollte der KANSA signalisieren, dass der Kampf abgebrochen werden soll.
140. Wenn der Hauptkampfrichter die Zeitablaufglocke nicht hört, sollte der Listenführer pfeifen.
141. WAKARETE zum Auflösen eines Clinchs kann zu jedem Zeitpunkt des Kampfes gegeben werden.
142. Wenn der Hauptkampfrichter SHIKKAKU geben möchte, kann er die Seitenkampfrichter zu einer kurzen Beratung rufen.
143. Wenn ein Wettkämpfer während eines laufenden Kampfes verletzt wird und medizinische Behandlung benötigt, werden ihm drei Minuten Zeit gegeben, danach entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob mehr Zeit gewährt wird.
144. Ein Kämpfer, der die Wettkampffläche mit weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit verlässt (JOGAI), erhält mindestens CHUI.
145. Um eine dem falschen Kämpfer gegebene Wertung zu korrigieren, sollte sich der Hauptkampfrichter zu dem Kämpfer wenden, der die irrtümliche Wertung erhalten hat, das Zeichen von TORIMASEN machen und dann die Wertung dem Gegner geben.
146. Wenn ein Wettkämpfer mit einem gut kontrollierten CHUDAN Geri punktet und dann versehentlich seinen Gegner ins Gesicht schlägt, was eine leichte Verletzung verursacht, sollte WAZA-ARI und eine Verwarnung gegeben werden.



KARATE AUSTRIA

147. Wenn ein verletzter Wettkämpfer medizinisch behandelt wurde und der offizielle Arzt sagt, dass der Wettkämpfer weiterkämpfen kann, kann der Hauptkampfrichter die Entscheidung des Arztes nicht außer Kraft setzen.
148. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf auch dann unterbrechen, wenn die Seitenkampfrichter kein Signal geben.
149. Sobald WAKARETE vom Hauptkampfrichter gerufen wurde, haben die Trainer keine Möglichkeit, eine Video-Review-Anfrage zu stellen.
150. „Kampf vermeiden“ bezieht sich auf eine Situation, in der ein Kämpfer versucht, den Gegner daran zu hindern, ein Punkt zu erzielen, indem er Zeit verschwendet.
151. TSUZUKTETE, sofern nicht WAKARETE vorangestellt ist, wird nicht verwendet, wenn weniger als 15 Sekunden vor dem Kampf verbleiben.
152. Wenn sich in Teamkämpfen zwei Wettkämpfer gegenseitig verletzen und nicht weiterkämpfen können und die Punktzahl gleich ist, sagt der Referee HIKIWAKE.
153. Wenn weniger als 15 Sekunden Kampfzeit verbleiben und ein verlierender Wettkämpfer, der verzweifelt versucht auszugleichen, die Wettkampffläche verlässt (JOGAI), erhält er mindestens HANSOKU-CHUI.
154. Techniken, die unterhalb der Gürtellinie landen, können nicht punkten.
155. Techniken, die auf dem Schulterblatt landen, können punkten.
156. Wenn AKA AO versehentlich gegen die Hüfte tritt und AO den Kampf nicht fortsetzen kann, erhält AO KIKEN.
157. Wenn ein Wettkämpfer aufgrund mangelnder Ausdauer offensichtlich außer Atem ist, sollte der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, um ihm Zeit zu geben, sich zu erholen.
158. Ein Wettkämpfer, der einen deutlichen Vorsprung von acht Punkten aufbaut, wird zum Sieger erklärt.
159. Wenn die Zeit abgelaufen ist; der Wettkämpfer, der die meisten Punkte erzielt hat, wird zum Sieger erklärt.
160. Eine ansonsten korrekt ausgeführte Technik wird bestraft, wenn sie gleichzeitig mit dem Aufruf von WAKARETE ausgeführt wird.
161. Es gibt zwei Stufen von offiziellen Verwarnungen.
162. CHUI wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße gegeben.
163. HANSOKU CHUI kann nicht gegeben werden, wenn nicht bereits drei CHUI gegeben wurden.
164. Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird nur ausgesprochen, wenn ein Wettkämpfer durch eigenes Verschulden oder Fahrlässigkeit getroffen oder verletzt wird.



KARATE AUSTRIA

165. Ein Wettkämpfer, der durch eigenes Verschulden getroffen wird und den Effekt übertreibt, sollte eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI oder Übertreibung erhalten, aber nicht beides.
166. Wenn ein Wettkämpfer einen guten CHUDAN-Kick ausführt und der Gegner das Bein abfängt, kann keine Wertung gegeben werden.
167. Ein Wettkämpfer führt einen JODAN-Kick mit allen sechs Bewertungskriterien aus. Der Gegner hebt seine Hand, um den Tritt abzufangen, und die Hand schlägt dann leicht auf sein eigenes Gesicht. Der Hauptkampfrichter kann IPPON geben, da der Kick nicht effektiv geblockt wurde.
168. Ein männliches Team kann nur mit zwei Wettkämpfern antreten.
169. Die autorisierte Werbung für WKF wird auf dem linken Ärmel des Karate-Gi angezeigt.
170. Den nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, Werbung auf dem Karate-Gi des Wettkämpfers anzubringen.
171. Ein Kumite-Wettkämpfer, der KIKEN erhält, kann an diesem Turnier nicht erneut teilnehmen.
172. Ein Extrakampf wird nur bei Teamkämpfen verwendet.
173. KANSA muss pfeifen, wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer eine Wertung gibt und MUBOBI dem anderen.
174. Schwerwiegende Verhaltensverstöße, Disziplinarmaßnahmen oder böswilliges Verhalten verdienen ein HANSOKU CHUI.
175. Bei internationalen Wettkämpfen darf der Hauptkampfrichter nicht die gleiche Nationalität wie einer der Wettkämpfer haben, obwohl einer der Seitenkampfrichter dies tun kann, wenn beide Trainer einverstanden sind.
176. Der KANSA stellt sich zusammen mit dem Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern auf.
177. Die Trainer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf ihrer jeweiligen Seite mit Blick auf den offiziellen Tisch.
178. KANSA muss nicht eingreifen, wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen eine Übertreibung gibt.
179. Bei Teamkämpfen rotiert das Kampfgericht für jeden Kampf – vorausgesetzt, dass alle die erforderliche Lizenz besitzen.
180. In Teamkämpfen rotiert das Kampfgericht für jeden Kampf nur in Kämpfen um Medaillen.
181. Der Kampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami einschließlich der Sicherheitszonen bewegen.
182. Wettkämpferinnen müssen einen Brustschutz tragen.
183. Wettkämpferinnen müssen keinen Brustschutz tragen, wenn sie einen Körperschutz haben.



KARATE AUSTRIA

184. Die roten und blauen Gürtel müssen frei von jeglichen persönlichen Bestickungen oder Beschriftungen sein.
185. Wenn eine Situation möglicherweise eine Disqualifikation rechtfertigt, kann der Hauptkampfrichter einen oder mehrere Seitenkampfrichter zu einer kurzen Beratung (FUKUSHIN SHUGO) rufen, bevor er eine Entscheidung bekannt gibt.
186. Die Wettkämpfer müssen einen weißen Karate-Gi ohne persönliche Stickerei tragen.
187. Persönliche Stickereien auf dem Karate-Gi sind nur in Medaillenkämpfen erlaubt.
188. Wenn der Kampfrichter den Kontakt als zu stark erachtet, aber die Gewinnchancen des Gegners nicht verringert, kann eine Verwarnung (CHUI) ausgesprochen werden.
189. Jede Technik, die zu Verletzungen führt, sofern sie nicht vom Empfänger verursacht wurde, führt zu einer Verwarnung oder Strafe.
190. Eine offensichtliche Überreaktion auf einen Kontakt führt zu einem CHUI.
191. Die Seitenkampfrichter können Wertungen und Verwarnungen nicht anzeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht.
192. Eine offensichtliche Übertreibung wird mit einem HANSOKU bestraft.
193. Jede Vortäuschung einer Verletzung, egal welcher Art, wird eine minimale Verwarnung durch CHUI erteilt.
194. Eine offensichtliche Vortäuschung wie Herumtaumeln, Fallen auf den Boden, Aufstehen und erneutes Hinfallen usw. erhält direkt SHIKKAKU.
195. Jede vorgetäuschte Verletzung aufgrund einer Technik, die tatsächlich von den Kampfrichtern als Punkt eingestuft wurde, führt mindestens zu einem HANSOKU CHUI.
196. Wenn ein Wettkämpfer vor YAME mit mehr als einer aufeinanderfolgenden Technik punktet, müssen die Seitenkampfrichter die höhere Punktzahl zeigen, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden.
197. Wenn in Teamkämpfen nach dem Extrakampf keine Punkte erzielt werden oder es Punktegleichstand ohne SENSU gibt, wird der Kampf von HANTEI entschieden.
198. Jogai liegt vor, wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlässt und dies nicht vom Gegner verursacht wurde.
199. Die Mindestwarnung für Weglaufen, Kampfvermeidung und/oder Zeitverschwendung während ATOSHI BARAKU ist HANSOKU CHUI.
200. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Hüfthöhe des Werfers liegen und der Gegner muss durchgehend festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann.
201. Das Festhalten am Karate-Gi des Gegners ist nicht erlaubt, um einen Sturz abzufangen.
202. KANSA muss nicht eingreifen, wenn der Hauptkampfrichter eine nach Ablauf der Zeit durchgeführte Technik punktet.



KARATE AUSTRIA

203. YUKO ist einen Punkt wert.
204. WAZA-ARI ist zwei Punkte wert.
205. IPPON ist drei Punkte wert.
206. Es ist die Pflicht des Kansas, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
207. Es ist die Pflicht des Mattenchefs, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
208. Trainer müssen ihre Akkreditierung zusammen, mit der ihres Wettkämpfers oder ihr Team am offiziellen Tisch vorlegen.
209. WAZA-ARI wird für CHUDAN-Beintechniken erteilt.
210. YUKO wird für jedes TSUKI oder UCHI vergeben, das in einem der sieben Wertungsbereiche gegen einen Wettkämpfer ausgeführt wird, der steht oder nicht auf den Beinen ist und dessen Oberkörper sich nicht auf der Matte befindet.
211. IPPON wird für JODAN GERI und Wertungstechniken vergeben, die gegen einen Gegner ausgeführt werden, der geworfen wurde, von selbst gestürzt ist oder auf andere Weise nicht auf den Beinen ist.
212. Einzelkämpfe können nicht als Unentschieden erklärt werden.
213. Passivität kann jedem Wettkämpfer jederzeit erteilt werden.
214. Während der ersten 15 Sekunden eines Kampfes kann keine Passivität erteilt werden.
215. Vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knien oder Ellbogen sind Straftaten.
216. Das Vermeiden eines Kampfes während der letzten 15 Sekunden des Kampfes (ATO SHIBARAKU) führt mindestens zu HANSOKU CHUI und dem Verlust von SENSHU.
217. Der Haupttrainer einer Delegation kann gegen ein Urteil bei den Mitgliedern des Kampfgerichts protestieren.
218. Bei einer Kumite-Tatami werden zwei Matten umgedreht, wobei die rote Seite in einem Abstand von einem Meter von der Mattenmitte nach oben zeigt, um eine Grenze zwischen den Wettkämpfern zu bilden.
219. Die Karate-Gi-Jacke muss mit den seitlichen Bändern zugebunden werden.
220. Zu Beginn eines Kampfes können Jacken ohne seitliches Bändern getragen werden.
221. In der Einzelkategorie kann ein Wettkämpfer nach der Auslosung durch einen anderen ersetzt werden.
222. Bei Medaillenkämpfen müssen männliche Trainer einen dunklen Anzug, ein Hemd und eine Krawatte tragen.
223. Bei Medaillenkämpfen können Trainerinnen ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben tragen.



KARATE AUSTRIA

- 224. Bei Medaillenkämpfen dürfen weibliche Trainer keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
- 225. Ein Wettkämpfer, der sich weigert, den Anweisungen des Hauptkampfrichter zu folgen oder die Beherrschung verliert, erhält automatisch HANSOKU.
- 226. Die Wettkämpfer haben keinen Anspruch auf eine der Standarddauer des Kampfes entsprechende Zeitspanne zwischen den Kämpfen zum Zwecke der Erholung.
- 227. Passivität kann nicht nach weniger als den letzten 15 Sekunden des Kampfes gegeben werden.
- 228. Jegliche exzessive Feier, wie z. B. das Fallen auf die Knie usw., sowie politische oder religiöse Äußerungen während oder unmittelbar nach dem Kampf sind verboten und können mit einer Geldstrafe in Höhe der von EC festgelegten Protestgebühr geahndet werden.
- 229. Wenn ein Wettkämpfer in einem Round-Robin-Wettkampf KIKEN oder SHIKKAKU erhält, werden alle vorherigen Kämpfe für ungültig erklärt.
- 230. Das Ergreifen des Arms oder des Karate-GI des Gegners mit einer Hand ist nur für den Versuch einer sofort punktenden Technik oder eines Takedowns erlaubt.
- 231. Während des Kampfes ist es niemals erlaubt, den Gegner mit beiden Händen zu ergreifen.
- 232. Es ist die Pflicht des Mattenchefs, den Video-Review-Überwacher zu ernennen.
- 233. Sollte die Anzahl von IPPON und WAZA ARI gleich sein, liegt die Entscheidung bei HANTEI.
- 234. In jedem einzelnen Kampf mit Punktegleichstand und ohne SENSHU durch einen der Wettkämpfer wird das erste Kriterium der Entscheidung auf der Grundlage der höheren Anzahl der im Kampf erzielten IPPON getroffen.
- 235. Wenn ein Wettkämpfer eine Wertung hat, die von mehr als einem Seitenkampfrichter angegeben wurde und die Wertung zwischen den Seitenkampfrichtern unterschiedlich ist, wird die höhere Wertung vergeben.
- 236. Der Mattenchef muss den offiziellen Tisch benachrichtigen, wenn ein Wettkämpfer aufgrund der 10-Sekunden-Regel vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen wurde.
- 237. Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, die 3-Minuten-Zählung für einen Wettkämpfer zu starten, der sich während eines laufenden Kampfes verletzt und medizinische Behandlung benötigt.
- 238. Der Hauptkampfrichter ruft YAME, wenn ein Kämpfer den Gegner fasst und nicht sofort eine Technik oder einen Wurf ausführt.
- 239. Der Hauptkampfrichter verkündet den Sieger per Handzeichen und Befehl (AKA/AO NO KACHI) an und entscheidet auf diese Weise auch etwaige Unentschieden.
- 240. Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner fasst, räumt ihm der Hauptkampfrichter einige Sekunden Zeit ein, um eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
- 241. Der Trainer/NF-Vertreter wird den offiziellen Protest beim Mattenchef beantragen.
- 242. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen und ohne die Meinung des Seitenkampfrichters einen Punkt vergeben.



KARATE AUSTRIA

243. Wenn der Hauptkampfrichter in einer 10-Sekunden-Regelsituation nicht den Arzt ruft, muss KANSA pfeifen.
244. Das Gewinnerteam ist dasjenige mit den meisten Kampfsiegen, mit Ausnahme derjenigen, die SENSHU errungen hat.
245. Der rote und blaue Gürtel darf nicht länger als drei Viertel der Oberschenkellänge sein.
246. Wenn ein Trainer/NF-Vertreter es versäumt, rechtzeitig einen Protest einzureichen, kann dies zur Ablehnung führen.
247. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter festgestellt haben, dass es sich bei der Technik tatsächlich um eine Wertung handelte, ist HANSOKU.
248. Die Informationen der am Protest beteiligten Kampfrichter werden vom Mattenchef vervollständigt.
249. Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer aus dieser Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme an einer anderen Kategorie bleibt davon jedoch unberührt.
250. Die Wettkämpfer haben Anspruch auf eine Ruhezeit zwischen den Kämpfen, die der Standarddauer des Kampfes entspricht. Eine Ausnahme bildet der Farbwechsel der Ausrüstung, bei dem sich diese Zeit auf fünf Minuten verlängert.
251. Wenn in einem Kampf nach Ablauf der Zeit die Punktstand gleich ist, aber ein Wettkämpfer den „ersten unangefochtenen Punktevorteil“ (SENSHU) erlangt hat, wird dieser Wettkämpfer zum Sieger erklärt.
252. Unter „erster ungehinderter Punktevorteil“ (SENSHU) versteht man, dass ein Wettkämpfer den ersten Treffer beim Gegner erzielt hat, ohne dass der Gegner vor dem Signal ebenfalls gepunktet hat.
253. Wenn beide Wettkämpfer vor dem Signal punkten, wird kein „erster ungehinderter Punktevorteil“ zuerkannt und beide Wettkämpfer behalten die Möglichkeit, später im Kampf SENSHU zu erzielen.
254. Für den Fall, dass ein Wettkämpfer fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Hauptkampfrichter den Arzt und beginnt gleichzeitig, bis zehn zu zählen, indem er jede Sekunde einen Finger zeigt.
255. Der Zeitnehmer gibt 15 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende des Kampfes ein akustisches Signal und der Hauptkampfrichter verkündet „ATOSHI BARAKU“.
256. KANSA muss schweigen, wenn der Hauptkampfrichter, während ATOSHI BARAKU eine Verwarnung oder Strafe wegen Passivität ausspricht.
257. In einzelnen Kategorien kann ein Kampf als Unentschieden erklärt werden.
258. Bei allen Wettkampfsystemen wird dem Trainer eine Videobewertungskarte für den Athleten gewährt.



KARATE AUSTRIA

259. Beim Round-Robin in Vierergruppen erhält der Trainer für jeden Wettkämpfer in der Round-Robin-Phase eine VR-Karte.
260. Der Wertkämpfer kann den Trainer diskret bitten, eine Video-Review anzufordern.
261. Die Video-Review kann vom Trainer in Fällen angefordert werden, in denen die Kampfrichter eine niedrigere Punktzahl vergeben haben, als nach Meinung des Trainers für eine Technik mit höherer Punktzahl erforderlich wäre.
262. Der Video-Review-Überwacher darf nur dann Punkte vergeben, wenn Wettkämpfer vor oder gleichzeitig mit dem anderen Wettkämpfer punktet.
263. Für die Video-Review werden immer die letzten 6 Sekunden ausgewertet, bevor der Kampf aufgrund der Anfrage gestoppt wurde.
264. Wenn beide Trainer gleichzeitig eine Video-Review anfordern, darf der Video-Review-Überwacher den Punkt nur an denjenigen vergeben, der als erster gepunktet hat.
265. Simultane Bewertungstechniken können an beide Wettkämpfer in der Video-Review vergeben werden.
266. Mit Ausnahme von SENSHU darf der Video-Review-Überwacher keine Entscheidungen der Seitenkampfrichter außer Kraft setzen.
267. Der Mattenchef muss dafür sorgen, dass KANSA den Kampf unterbricht, um den Hauptkampfrichter auf einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln hinzuweisen.
268. Der Hauptkampfrichter zeigt beobachtete Fouls an und verhängt gemäß den Regeln Verwarnungen und Strafen.
269. Der Hauptkampfrichter bricht das Unentschieden im Falle von HANTEI.
270. Es liegt immer in der Verantwortung von KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht.
271. Für den Fall, dass der Hauptkampfrichter die Zeitüberschreitungsglocke nicht hört, muss der KANSA pfeifen.
272. Im Zwei-Seitenkampfrichter-System unterstützen die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter, indem sie ihm Kategorien, in denen dies gegen die Regeln verstößt, Signale für JOGAI, übermäßigen Kontakt und Hautberührung zeigen.
273. Im Zwei-Seitenkampfrichter-System bleibt der Hauptkampfrichter bei der Verhängung von Verwarnungen und Strafen autonom.
274. Wenn im Zwei-Seitenkampfrichter-System die beiden Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Punkte für denselben Wettkämpfer zeigen, wird die höhere Punktzahl vergeben
275. Wenn im Zwei-Seitenkampfrichter-System die beiden Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Verwarnungen für denselben Wettkämpfer zeigen, wird die niedrigere Verwarnung ausgesprochen.