

DEUTSCHER KARATE VERBAND E.V.



WORLD KARATE FEDERATION



KUMITE-WETTKAMPFREGELN

Gültig ab 1.1.2023

Deutsche Übersetzung

INHALT

Artikel 1: Kumite-Wettkampffläche	3
Artikel 2: Kleidung und Schutzausrüstung	6
Artikel 3: Organisation von Kumite-Wettkämpfen	11
Artikel 4: Das Kampfgericht	19
Artikel 5: Kampfzeit	21
Artikel 6: Kiken – Nicht-erscheinen auf der Tatami	22
Artikel 7: Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Kämpfen	23
Artikel 8: Wertungen.....	25
Artikel 9: Verbotenes Verhalten.....	27
Artikel 10: Verwarnungen & Strafen	29
Artikel 11: Verletzungen und Unfälle beim Wettkampf.....	35
Artikel 12: Entscheidungskriterien	37
Artikel 13: Offizieller Protest	40
Artikel 14: Video Review	44
Artikel 15: Rechte und Pflichten der Offiziellen	46
Artikel 16: Anpassung der Regeln für Veranstaltungen außerhalb des offiziellen WKF-programms	50
Anhang 1: Terminologie	51
Anhang 2: Gestik und Flaggensignale.....	53
Anhang 3: Kategorien & Gewichtsklassen	58
Anhang 4: Offizielles Protestformular	59
Anhang 5: System mit nur Seitenkampfrichtern (nur für Youth League)	60
Anhang 6: Wettkampfregeln für Kinder unter 14 Jahren NUR DKV	
Anhang 7: Farbmuster für Kleidung der Kampfrichter	

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

- 1.9. Der Obmann (Match Supervisor/KANSA) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er ist mit einer Pfeife ausgestattet.
- 1.10. Der Listenführer-Überwacher (Score Supervisor) sitzt am offiziellen Wettkampftisch neben dem Listenführer/Zeitnehmer, wo auch der Video Review Supervisor sitzt, wenn Video Review eingesetzt wird.
- 1.11. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite der TATAMI mit Blick zum offiziellen Tisch. In Fällen, in denen die Ausrichtung der TATAMI es unpraktisch macht, die Betreuer gegenüber dem offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen seitlich zum offiziellen Tisch sitzen. Wenn in solchen Fällen Video Review eingesetzt wird, müssen Coach Supervisor eingesetzt werden.
- 1.12. Wenn die Kampffläche erhöht ist, werden die Betreuer außerhalb des Podestes hinter ihren jeweiligen Wettkämpfern platziert.

ARTIKEL 2: KLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform sieht so aus:

- a) Ein einreihiger marineblauer Blazer (Farbcode 19-4023 TPX)
- b) Einfarbige hellgraue Hose ohne Umschlag (Farbcode 18-0201 TPX)
- c) Ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln
- d) Einfarbige dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche
- e) Eine offizielle Krawatte, die ohne Krawattennadel getragen wird
- f) Eine schwarze Pfeife mit einer diskreten weißen Kordel für die Pfeife

2.1.2 Zusätzlich ist gestattet:

- a) Ein schlichter Ehering
- b) Freiwillige religiöse Kopfbedeckungen, die von der WKF genehmigt ist
- c) Eine Haarspange und diskrete Ohrringe
- d) Das Haar darf nicht offen über die Schultern fallen und das Make-up muss dezent sein.
- e) Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur Uniform getragen werden.

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

2.1.4 Für Multisport-Veranstaltungen, bei denen eine sportartübergreifende Uniform mit dem Design der jeweiligen Veranstaltung für die Kampfrichter auf Kosten des LOC (lokales Organisationskomitee) zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Kampfrichteruniform durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, vorausgesetzt, dass dies vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF formell genehmigt wird.

2.1.5 Wenn der Chefkampfrichter zustimmt, dürfen die Offiziellen den Blazer ausziehen.

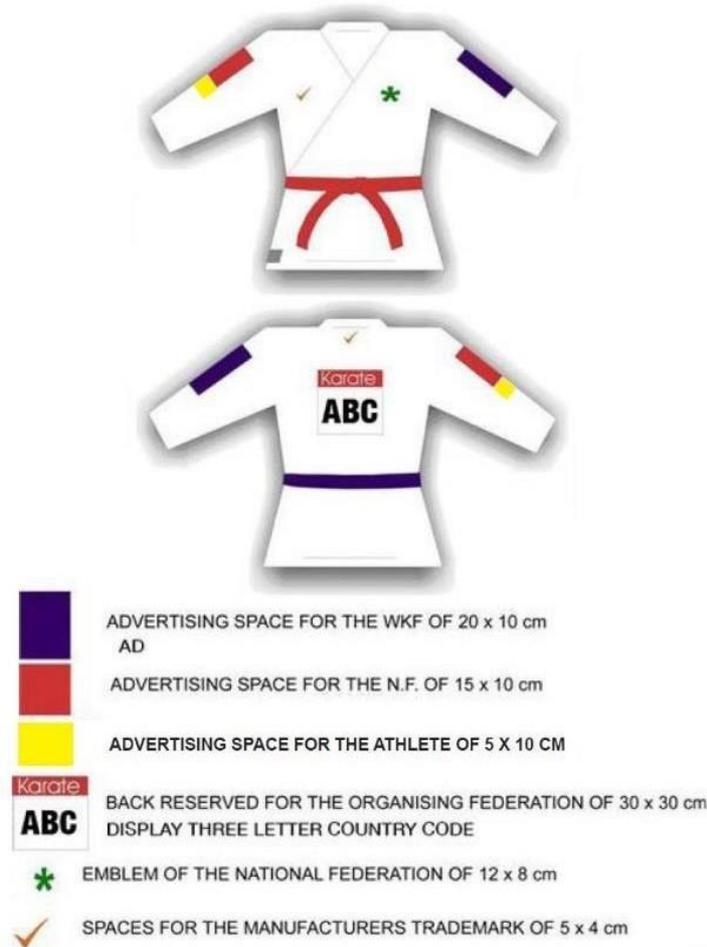
2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder der Chefkampfrichter kann Offizielle ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

2.2 Wettkämpfer

2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen weißen, von der WKF zugelassenen Karategi ohne Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien tragen, außer diese sind ausdrücklich von der WKF EC/DKV erlaubt und im Bulletin für den Wettkampf ausgewiesen.

- a) Bei allen offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate1 Premier League, Series A und Youth League) muss der Karategi auf den Schultern gestickte Markenzeichen in rot bzw. blau haben, je nach Auslosung. Bei den Veranstaltungen des DKV **können** die roten bzw. blauen Streifen auf den Schultern der Karategi-Jacke getragen werden. Achtung: Die Schutzausrüstung muss der Streifenfarbe angepasst sein!
- b) Ausgenommen davon sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier League Grand Winner, die anstelle der roten oder blauen Markenzeichen goldene tragen müssen.
- c) Das **nationale/Vereins/Landesverband/Emblem (DKV)** Nationalflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- d) Nur die originalen Herstellerlabel dürfen sich auf dem Karate-Gi befinden.
- e) Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen.
- f) Die Wettkämpfer oder Mannschaften müssen, je nach Auslosung, einen von der WKF zugelassenen roten (AKA) oder blauen Gürtel (AO) tragen, ohne persönliche Stickereien, Werbung oder Beschriftungen außer dem üblichen Herstelleretikett. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen nicht getragen werden.
- g) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- h) 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.
- i) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Karatejacke tragen.
- j) Jacken ohne Bänder können nicht verwendet werden. Die Jackenbänder, die die Jacke an ihrem Platz halten, müssen zu Beginn des Kampfes zugebunden sein. Reißen sie im Kampfverlauf ab, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.
- k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken.

- l) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht hochgekrempt werden.
- m) Die Hose muss so lang sein, dass sie mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedeckt und sie darf nicht unter den Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempt werden.



- 2.2.2 Die Mitglieder eines Kumite-Teams müssen alle die gleiche Art von Karategi tragen. Wenn Streifen verwendet werden, müssen diese bei allen Mannschaftsmitgliedern gleich aussehen.
- 2.2.3 Das WKF-Exekutivkomitee/**DKV Präsidium** kann spezielle Etiketten oder Markenzeichen zugelassener Sponsoren genehmigen.
- 2.2.4 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Darbietung nicht behindern. HACHIMAKI (Stirnbänder) sind nicht gestattet.
- 2.2.5 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei schlichte Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
- 2.2.6 Die Wettkämpfer dürfen eine freiwillige, von der WKF genehmigte religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht den Hals oder die Kehle.

- 2.2.7 Wettkämpfer müssen ihre Fingernägel kurz tragen und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnsparren müssen vom Hauptkampfrichter und vom Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer trägt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
- 2.2.8 Die folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
Es wird ausdrücklich beim Tragen der Schutzausrüstung auf die Eigenverantwortlichkeit hingewiesen.
- a) WKF-zugelassene Faustschützer, wobei ein Wettkämpfer rote und der andere blaue trägt.
 - b) Zahnschutz.
 - c) WKF-zugelassener **Körperschutz (männliche bzw. weibliche Ausführung)**
 - d) WKF-zugelassene Schienbeinschoner, ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
 - e) WKF-zugelassener Fußschützer, wobei ein Wettkämpfer rote und der andere blaue trägt.
 - f) WKF-zugelassener Tiefschutz für Männer. **DKV nicht Pflicht. siehe Anmerkung Seite 10**
- 2.2.9 Zusätzlich ist für Wettkämpfer <14 Jahre eine WKF-zugelassene Gesichtsmaske oder ein WKF-Helm sowie ein Brustschutz vorgeschrieben. Für dieselbe Altersgruppe wird ab dem 1.1.2024 der WKF-Schutzhelm Pflicht sein, wobei eine Übergangszeit für das gesamte Jahr 2023 vorgesehen ist, in der beide Schutzarten (WKF-zugelassene Gesichtsmaske und WKF-Helm) verwendet werden können. **Nicht DKV.**
- 2.2.10 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- 2.2.11 Nicht zugelassene Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.12 Es ist die Pflicht des Match Supervisors, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der WKF genehmigt sein.
- 2.2.13 Die Kontinentalverbände beschränken sich auf die bereits durch die WKF genehmigten Anbieter und Marken. Auch Nationalverbände müssen von der WKF zugelassene Ausrüstung bei lokalen, regionalen und nationalen Wettkämpfen akzeptieren.
- 2.2.14 Bandagen, Verbände etc. im Falle einer Verletzung dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

2.2.15 Wenn Deformationen oder Amputationen ein sicheres Tragen der Schutzausrüstung unmöglich machen und daher ein Risiko für den Wettkämpfer und die Gegner darstellen, ist kein Kumite-Wettkampf gestattet. Im Zweifelsfall sollte der Hauptkampfrichter den Arzt entscheiden lassen.

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 Betreuer verliert automatisch das Recht, diesen Kampf zu coachen.

2.3 Betreuer

2.3.1 Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes und ihren offiziellen Ausweis tragen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Betreuer tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben. **Nicht DKV.**

2.3.2 Zusätzlich ist gestattet:

- a) Ein schlichter Ehering
- b) Freiwillige, von der WKF genehmigte, religiöse Kopfbedeckung

2.3.3 Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Betreuern erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift oder Logos zu tragen.

Anmerkung Schutzkleidung DKV:

Männlich: Kinder, Jugend, Junioren, Senioren, Brustschutz nach WKF-Regularien wird empfohlen.
Tiefschutz nach WKF-Regularien wird empfohlen.

Weiblich: Brustschutz nach WKF- Regularien ist grundsätzlich Pflicht.
Im Kinder- und Jugendbereich ist es ebenfalls Pflicht, wenn die körperlichen Voraussetzungen dies erfordern.

Schutzkleidung: Es wird empfohlen die Schutzkleidung auf **DKV- Maßnahmen** der WKF- Approved zu tragen. Andersartige Schutzkleidungen können getragen werden, müssen aber den Abmessungen (Maßen) der WKF entsprechen.

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

3.1.1 Definitionen

3.1.2 Ein „Kampf“ bezieht sich auf einen einzelnen Kampf zwischen zwei Wettkämpfern.

3.1.3 Ein „Abtausch“ ist der Zeitraum vor der Unterbrechung des Kampfes und dem Stoppen der Kampfzeit.

3.1.4 Ein „Match“ ist die Gesamtheit aller Kämpfe zwischen zwei Kumite-Teams.

3.1.5 Eine „Runde“ ist ein einzelner Abschnitt innerhalb eines Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl einen Abschnitt der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix-bzw. Round-Robin-System (Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Wettkämpfer des Pools einmal gegen jeden der anderen Wettkämpfer.

3.1.6 Der Begriff „Gruppe“ bezieht sich hier auf die bis zu vier Wettkämpfer in den acht Gruppen der Round-Robin-Ausscheidungsphase im Einzelwettkampf bei der Premier League.

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

3.2 Ablauf Wiegen

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. Während des inoffiziellen Wiegens kann jeder Wettkämpfer sein Gewicht beliebig oft kontrollieren.

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 sein (wird für jede Veranstaltung bekanntgegeben). Die Organisatoren muss separate Räume für Männer und Frauen bereitstellen.

b) Waagen:

Zeigt die offizielle Waage ein höheres Gewicht an als die für das Probewiegen zur Verfügung gestellte Waage, kann der Wettkämpfer verlangen, erneut

gewogen zu werden, wobei das auf der Testwaage angezeigte Gewicht als offizielles Ergebnis des Wiegens gilt.

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 Vortag des Wettkampfes 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 Wiegezeit erscheint oder dessen Gewicht nicht innerhalb des für die jeweils gemeldete Kategorie erlaubten Bereichs liegt, wird disqualifiziert (KIKEN).

d) Toleranz:

Die zugelassene Toleranz beträgt 0,2 kg für die Männer-Kategorien und 0,5 kg für die Damen-Kategorien. Die Toleranz gilt sowohl in Bezug auf die obere als auch die untere Grenze der Gewichtsklasse.

e) Ablauf:

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

1. Das offizielle Wiegen wird Kategorie für Kategorie und Wettkämpfer für Wettkämpfer durchgeführt.
2. Alle Betreuer und Mannschaftsdelegierten müssen den Wiege-Raum verlassen, bevor das offizielle Wiegen beginnt.
3. Die Wettkämpfer dürfen sich während der offiziellen Wiegezeit nur einmal auf die Waage stellen.
4. Jeder Wettkämpfer bringt zum Wiegen seine Akkreditierungskarte der Veranstaltung mit und zeigt sie dem Offiziellen, der die Identität des Wettkämpfers überprüft.
5. Der Offizielle fordert den Wettkämpfer dann auf, sich auf die Waage zu stellen.
6. Der Wettkämpfer darf beim Wiegen nur Unterwäsche tragen (Männer/Jungen – Unterhose, Frauen/Mädchen – Unterhose und BH). Socken oder andere 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 tritt von der Waage.

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

3.3 **Wettkampfformate**

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

3.3.2 Das K.O-System mit Trostrunde wird angewendet, solange nichts anderes für einen speziellen Wettkampf oder eine Turnierserie angegeben ist.

3.3.3 Beim Einzelwettkampf bei 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 aufgeteilt und die Gruppensieger treten dann im Viertelfinale an, gefolgt von Halbfinale und Finale.

3.3.4 Bei Multisport-Veranstaltungen, wie z.B. kontinentale Spielen, Olympische Spielen oder andere Multisport-Veranstaltungen, wird das Wettkampfformat für die jeweilige Veranstaltung in Abhängigkeit von den geltenden Modalitäten und den Teilnahmebeschränkungen festgelegt. Das Wettkampfformat ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Sieger der beiden Pools ins Finale einziehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools antritt und umgekehrt, um die beiden Bronzemedailles auszukämpfen.

3.4 **Setzen**

3.4.1 Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften und bei der Karate1 Premier League werden die 8 anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste am jeweiligen Wettkampftag gesetzt.

3.5 **Nicht-Erscheinen 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 Team-Matches wird der nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das gegnerische Team notiert. Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.

3.5.2 Um eine Disqualifikation durch KIKEN zu verkünden, zeigt der Hauptkampfrichter mit dem Finger auf die Seite des fehlenden Wettkämpfers

oder Teams, sagt „Aka/Ao no Kiken“ und verkündet dann „Aka/Aon no Kachi“ (Sieg) mit dem Signal für KACHI für den Gegner.

3.6 Anzahl Wettkämpfer pro Team

3.6.1 Männermannschaften bestehen aus fünf bis sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. In der ersten Runde muss ein Herrenteam mindestens fünf Wettkämpfer präsentieren und in allen folgenden Runden werden mindestens drei Wettkämpfer benötigt, um anzutreten.

3.6.2 Frauenmannschaften bestehen aus drei bis vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten. In der ersten Runde muss ein Damenteam mindestens drei Wettkämpfer präsentieren und in allen folgenden Runden werden mindestens zwei Wettkämpfer benötigt, um anzutreten.

3.6.3 In den Kumite-Team-Wettkämpfen gibt es keine festen Ersatzkämpfer.

3.7 Kampfaufstellung der Teams

3.7.1 Vor jedem Match muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Aufstellung der kämpfenden Mannschaftsmitglieder abgeben.

3.7.2 Die Aufstellung kann vom Betreuer oder einem dazu ernannten Mannschaftsmitglied eingereicht werden. Wird das Formular vom Betreuer eingereicht, muss dieser klar als solcher zu erkennen sein, ansonsten kann die Annahme verweigert werden. Die Aufstellung muss den Namen der Nation, die für das Match zugeteilte Gürtelfarbe sowie die Reihenfolge der Kämpfer beinhalten. Sowohl die Namen der Wettkämpfer als auch ihre Startnummern müssen genannt werden und das Formular ist vom Betreuer oder einer befugten Person zu unterzeichnen.

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

3.7.4 Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die Kämpfer der Mannschaft auf, die tatsächlich in diesem Match kämpfen. Die aussetzenden Kämpfer und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.

3.7.5 In jeder Runde können die Wettkämpfer aus dem gesamten Team ausgewählt werden. Die Kampfaufstellung kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Aufstellung wird vor der Runde gemeldet, aber erst

einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.

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

3.7.7 Wird ein einzelner Kampf eines Mannschaftsmatches auf der Basis von KIKEN, HANSOKU oder SHIKKAKU verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und notiert ein 8:0 für den Gegner.

3.8 Round-Robin-Ausscheidungssystem

3.8.1 Bei Premier-League-Wettkämpfen werden die 32 Wettkämpfer pro Kategorie in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern aufgeteilt. Die Gewinner der 8 Gruppen treten dann im regulären Viertelfinale an, gefolgt von Halbfinale und Finale. Diejenigen, die in den Viertel- und Halbfinals gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailien.

3.8.2 Die folgende Tabelle zeigt, wie die Gruppeneinteilung der Wettkämpfer (für 32 oder weniger) ist:

Anzahl Wettkämpfer/Gruppen	Wettkämpfer pro Gruppe								Anmerkung
8 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 24-32 Wettkämpfer
Setzung >	6	3	7	2	5	4	8	1	Die Gruppenersten qualifizieren sich.
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	
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: 23-28 Wettkämpfer
Setzung >	6	3		2	5	4		1	Die Gruppenersten und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich.
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
17	3	3		3	3	3		3	
5 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 17 Wettkämpfer
Setzung >		3		2	5	4		1	Die Gruppenersten und die drei besten Zweiten qualifizieren sich.
17		3		3	4	4		3	
4 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 12-16 Wettkämpfer
Setzung >		3		2		4		1	Die Gruppenersten und Zweiten qualifizieren sich.
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
11		3		3		3		3	
3 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 9-11 Wettkämpfer
Setzung >		3		2				1	Die Gruppenersten und Zweiten sowie die zwei besten Drittplatzierten qualifizieren sich.
11		4		4				3	
10		4		3				3	
9		3		3				3	
8		3		3				3	
2 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 6-8 Wettkämpfer
Setzung >				2				1	Die Gruppenersten und Zweiten treten direkt im Semifinale an.
8				4				4	
7				4				3	
6				3				3	
5				3				3	
1 Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 1-5 Wettkämpfer
Setzung >								1	Finale zwischen dem Gruppenersten und Zweiten und nur ein Bronzefinale.
5								5	
4								4	
3								3	

3.8.3 Sollte es eine ungerade Anzahl von Wettkämpfern geben (aufgrund von Ausfällen oder Verletzungen), wird diese Position als Sieg für die Wettkämpfer für die nicht stattfindenden Kämpfe 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.

3.8.4 Sollte ein Wettkämpfer disqualifiziert werden oder aus anderen Gründen nicht alle Kämpfe des Round-Robin absolvieren, werden die Ergebnisse der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe annulliert (die Ergebnisse werden gelöscht) und die Punkte verfallen, es sei denn, es handelt sich um den letzten

Kampf der Ausscheidungsrunde; in diesem Fall bleiben alle vorherigen Ergebnisse und Punkte unverändert.

- 3.8.5 Die Sieger und Zweitplatzierten der Pools werden anhand der Anzahl der Siege ermittelt, wobei ein Sieg mit 3 Punkten, ein Unentschieden mit Wertungen mit 1 Punkt und ein Unentschieden ohne Wertungen oder eine Niederlage mit 0 Punkten notiert wird.
- 3.8.6 Die Gewinner der Halbfinals ziehen dann ins Finale ein, wo sie um Gold und Silber kämpfen.
- 3.8.7 Diejenigen, die im Viertel- und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8).
- 3.8.8 Im Fall eines Unentschieden zwischen 2 oder mehr Wettkämpfern einer Gruppe, die die gleiche Anzahl Punkte haben, werden die nachfolgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht. Das heißt, steht der Gewinner nach Anwendung des ersten Kriteriums fest, werden die folgenden nicht mehr zur Anwendung gebracht.
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 jede Paarung müssen die Kriterien von Beginn der Liste an verglichen werden.
- 3.8.9 Ein Wettkämpfer kann von einem Kampf disqualifiziert werden (HANSOKU) 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.
- 3.8.10 Wenn ein bereits qualifizierter Wettkämpfer wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), gilt:
- Der Halbfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Finale ein ("walkover").
 - Die beiden anderen Wettkämpfer treten im anderen Halbfinale an.
 - Es wird nur eine Bronzemedaille vergeben.
- 3.8.11 Bei Wettkämpfen mit einer limitierten Anzahl von Wettkämpfern wird ein Zwei-Pool-System verwendet, bei dem die Gewinner der beiden Pools ins Finale einziehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools antritt und umgekehrt, um die beiden Bronzemedailles

auszukämpfen.

3.9 **Andere Wettkampfformate**

- 3.9.1 Wenn für ein bestimmtes Turnier ein anderes Wettkampfformat als die in diesen Regeln beschriebenen angewendet werden soll, muss dies im Turnierbulletin deutlich angekündigt werden.

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

4.1 Zusammensetzung

4.1.1 Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN/Judges), einem Obmann (KANSA/Match Supervisor), einem Listenführerüberwacher (Score Supervisor) und, wenn es Video Review gibt, einem Video Review Supervisor.

4.1.2 Haupt- und Seitenkampfrichter, Match Supervisor, Score Supervisor und Video Review Supervisor eines Kumite-Kampfes dürfen nicht die gleiche Nationalität/**Landesverband/Bezirk/Verein(DKV)** haben oder aus dem gleichen Nationalverband sein wie die jeweiligen Wettkämpfer oder irgendeinen anderen Interessenskonflikt haben. Jeder Offizielle ist dafür verantwortlich, jeglichen möglichen Interessenskonflikt selbst anzuzeigen, bevor der Kampf oder das Match startet.

4.2 Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts

4.2.1 Für die Ausscheidungsrunden stellt der KK-Sekretär dem Software-Techniker, der das elektronische Auslosungssystem bedient, eine Liste mit den auf den TATAMI verfügbaren Kampfrichtern zur Verfügung. Diese Liste wird vom KK-Sekretär erstellt, sobald die Auslosung der Wettkämpfer und das Kampfrichterbriefing beendet sind. Die Liste darf nur Kampfrichter beinhalten, die beim Briefing anwesend waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Software-Techniker die Liste in das System ein und 4 Judges, 1 Referee, 1 Match Supervisor (KANSA) und 1 Score Supervisor von der TATAMI werden für jeden Kampf nach dem Zufallsprinzip als Kampfgericht bestimmt. **Nicht DKV.**

4.2.2 Wenn es Video Review gibt, wird auf gleiche Weise ein Video Review Supervisor ausgelost.

4.2.3 Für die Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem KK-Vorsitzenden und dem KK-Sekretär eine Liste mit 8 Offiziellen von ihrer TATAMI zur Verfügung, nachdem der letzte Kampf der Ausscheidungsrunden beendet ist. Sobald die Liste vom KK-Vorsitzenden genehmigt ist, wird sie dem Software-Techniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System teilt dann nach dem Zufallsprinzip das Kampfgericht ein, das nur aus 5 von 8 Kampfrichtern von jeder TATAMI besteht. **Nicht DKV.**

4.3 Unterstützende Offizielle

4.3.1 Um die Durchführung der Kämpfe/Matches zu erleichtern, werden zusätzlich 1 Tatami Manager, 3 Tatami Manager Assistenten, 1 Score/Time Keeper (Listenführer) sowie, falls die Ausrichtung der TATAMI dies erfordert, damit man den Video Review der Betreuer sehen kann, 2 Coach Supervisor ernannt.

4.4 Formalitäten und Auswechseln von Kampfrichtern

4.4.1 Zu Beginn eines Kumite-Matches stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen die Seitenkampfrichter 1 und 2 und rechts von ihm die Seitenkampfrichter 3 und 4.

4.4.2 Nach dem formellen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und Kampfrichter, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich ihm zu und alle verbeugen sich gemeinsam. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.

4.4.3 Wechselt das Kampfgericht, stellen sich die abtretenden Offiziellen, bis auf den KANSA, auf, verbeugen sich gemeinsam und verlassen dann die Matte.

4.4.4 Wechselt ein einzelner Kampfrichter, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem auszuwechselnden Kollegen, sie verbeugen sich gemeinsam und tauschen dann die Plätze.

4.4.5 Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz innehaben, müssen in Mannschaftsmatches die Positionen von Haupt- und Seitenkampfrichtern nach jedem Kampf rotieren. Wenn ein oder mehrere Offizielle nicht die erforderliche Lizenz haben, bleiben sie als Seitenkampfrichter sitzen und werden bei der Rotation übersprungen.

4.5 Verfahren für das Kumite-Schiedsen mit nur zwei Seitenkampfrichtern

4.5.1 Für Youth-League-Wettkämpfer ist es gestattet, mit nur zwei Seitenkampfrichtern zu arbeiten. Das Verfahren wird in ANHANG 5 beschrieben.

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

- 5.1 Die Kampfzeit im Kumite beträgt:
- Kategorien Senioren männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
 - Kategorien unter 21 männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
 - Jugend und 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 Sitzung für Betreuer und Offizielle angekündigt wurde.
- 5.3 Die Zeitmessung des Kampfes beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und stoppt jedes Mal, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft oder beim Signal für den Ablauf der Kampfzeit.
- 5.4 Der Zeitnehmer signalisiert mit einem kurzen Buzzern „noch 15 Sekunden“ und mit zweimaligem kurzen Buzzern „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfbende.
- 5.5 Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.

ARTIKEL 6: KIKEN – NICHT-ERSCHEINEN AUF DER TATAMI

- 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 Aufgabe durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.

ARTIKEL 7: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN 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 die Wettkämpfer und Offiziellen auffordert, sich dem Publikum zuzuwenden und sich SHOMEN NI REI zu verbeugen, gefolgt von einer Verbeugung voreinander, OTAGAI NI REI. Am Ende des Kampfes/der Kämpfe erfolgt die Verbeugungszeremonie in umgekehrter Reihenfolge.
- 7.3 Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer, welche sich am vorderen Rand der ihnen je zugewiesenen Matte befinden, verbeugen sich, der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.
- 7.4 Die Wettkämpfer müssen sich 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“ und kehrt dann zu seiner Position zurück.
- 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“, schickt die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück und erteilt die entsprechende Wertung. Der Sieger wird dann bekanntgegeben, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
- 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 der Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
- 7.9 Steht es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden, ermittelt das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Sieger per HANTEI. Die vier Seitenkampfrichter geben sofort ihr Signal, nachdem der Hauptkampfrichter „HANTEI“ gerufen und gepfiffen hat. Der Hauptkampfrichter hebt daraufhin seinen Arm und erklärt den Sieger: „AO (AKA) NO KACHI“, und

falls erforderlich, entscheidet er durch diese Aktion das Unentschieden.

- 7.10 In folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:
- a) Wenn sich ein oder beide Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche befinden, aber mit der Ausnahme, dass er dem Wettkämpfer gestattet, unmittelbar eine Wertung am Gegner anzubringen, der die Wettkampffläche verlassen hat.
 - b) Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer auffordert, 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 eine Technik oder einen Wurfes zu versuchen und nicht auf WAKARETE reagieren.
 - h) Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen und nicht auf WAKARETE reagieren.
 - i) Wenn beide Wettkämpfer nach dem Fallen 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 Foul begangen wurde – oder es aus Sicherheitsgründen erforderlich ist, den Kampf zu unterbrechen.
 - l) Wenn der KANSA oder der Mattenchef es anordnet.
 - m) Wenn der Hauptkampfrichter es aus einem anderen Grund für nötig erachtet.

ARTIKEL 8: WERTUNGEN

- 8.1 Einem Wettkämpfer wird eine Wertung erteilt, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen oder wenn der Video Review Supervisor einer Wertung zustimmt, nachdem der Betreuer einen Video Review gefordert hat.
- 8.2 Wertungen werden erteilt für traditionelle Karate-Techniken mit der Hand oder dem Fuß, die mit Kontrolle zur Zielregion ausgeführt wurden.
- 8.3 Nur die erste korrekt ausgeführte Technik eines Abtausches wird gewertet, mit Ausnahme einer effektiven Technikkombination, bei der die Technik mit der höchsten Wertung 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), aber ohne die Schultern, sowie die Region oberhalb des Schlüsselbeins (JODAN).
- 8.5 Um eine Wertung zu erzielen, muss eine Technik das Potenzial haben, wirkungsvoll zu sein, wenn sie nicht kontrolliert worden wäre und sie muss außerdem folgende Kriterien erfüllen:
- 1) Gute Form (Sauber ausgeführte Technik).
 - 2) Sportliche Haltung (Ausgeführt ohne Verletzungsabsicht).
 - 3) Kraftvolle Ausführung (Ausgeführt mit Geschwindigkeit und Kraft).
 - 4) Wachsamkeit gegenüber dem Gegner sowohl während als auch nach der Technikausführung (Kein Abdrehen oder Hinfallen nach Abschluss der Technik – außer das Fallen ist einem Foul des Gegners geschuldet).
 - 5) Gutes Timing (Ausführung der Technik im richtigen Moment).
 - 6) Richtige Distanz (Ausgeführt in einer Distanz, in der die Technik wirkungsvoll gewesen wäre).
- 8.6 Es gibt folgende Wertungen:
- **YUKO** (1 Punkt) wird erteilt für TSUKI (gerader Stoß) oder UCHI (Schlag) zu einer Zielregion
 - **WAZA-ARI** (2 Punkte) wird erteilt für CHUDAN-Fußtechniken
 - **IPPON** (3 Punkte) wird erteilt für JODAN-Fußtechniken und Techniken gegen einen Gegner, der mit einem anderen Körperteil als den Füße Kontakt zur Matte hat
- 8.7 Techniken zum CHUDAN-Bereich dürfen kontrolliert treffen, ohne den Gegner zu verletzen. Wenn der Getroffene nach Atem ringt, ist das an sich noch kein Zeichen für mangelnde Kontrolle.

- 8.8 Techniken zum JODAN-Bereich können gewertet werden, wenn sie innerhalb eines Abstandes von 5 cm (Fußtechniken) bzw. 2 cm (Handtechniken) vor dem Ziel gestoppt werden, sie dürfen aber auch mit leichter Berührung („Skin Touch“/Hautberührung) ohne Trefferwirkung ausgeführt werden – mit Ausnahme der Kehle, wo keine Berührung erlaubt ist.
- 8.9 Für Jugendliche unter 14 Jahren und Kinder dürfen Techniken zum JODAN-Bereich gewertet werden, wenn sie innerhalb von 10 cm (Fußtechniken) bzw. 5 cm (Handtechniken) vor dem Ziel gestoppt werden.
- 8.10 „SkinTouch“/Hautberührung ist in den Kategorien für Wettkämpfer ab 16 Jahren (Junioren) erlaubt. In den **Kategorien von 14 bis 16 Jahren** ist Hautberührung nur für Fußtechniken erlaubt. „Skin Touch“/Hautberührung ist definiert als Berührung des Ziels, ohne dass Energie auf den Kopf oder Körper übertragen wird.
- 8.11 Eine korrekt ausgeführte Technik, die mit dem Ablauf der Kampfzeit zusammenfällt, ist gültig.
- 8.12 Eine Technik ist ungültig, wenn:
- a) sie nach dem nach dem „Zeit abgelaufen“-Signal oder nach dem „YAME“ des Hauptkampfrichters ausgeführt wurde.
 - b) sie während oder nach „WAKARETE“ und vor „TSUZUKETE“ ausgeführt wurde.
 - c) sie ausgeführt wird, während sich der Ausführende außerhalb der Wettkampffläche befindet (JOGAI).
 - d) ihr ein Foul folgt – ausgenommen JOGAI.
 - e) dem Gegner nach der Technik der Rücken zugedreht wird (mangelnde Wachsamkeit).
 - f) sie einen Regelverstoß darstellt oder auf einen solchen folgt (z.B. übermäßiger Kontakt, Halten, Greifen usw.).

ARTIKEL 9: VERBOTENES VERHALTEN

9.1 Verbotene Verhaltensweisen

9.1.1 Die folgenden Verhaltensweisen sind verboten:

- 1) Techniken mit übermäßigem Kontakt für die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zu Kehle.
- 2) Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
- 3) Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
- 4) 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.
- 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 – ausbleibende Angriffsversuche. (Kann nicht erteilt werden bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit oder wenn derjenige nach Punkten oder durch SENSHU führt.)
- 11) Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Wertungstechnik anzubringen.
- 12) Fassen des Gegners mit beiden Händen, außer um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen.
- 13) Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird umgehend 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 zum oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

9.1.2 Wenn sich Betreuer nicht angemessen verhalten oder nach Meinung des Hauptkampfrichters den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stören, darf dieser sie nach seinem alleinigen Ermessen des Wettkampfbereiches verweisen und die Fortführung des Kampfes aussetzen, bis seiner Anweisung Folge geleistet wurde. Die Autorität des Hauptkampfrichters erstreckt sich in gleichem Maße auf die Begleitpersonen des Wettkämpfers, die sich im Wettkampfbereich aufhalten.

9.1.3 **Nur der für den jeweiligen Kampf bestimmte Betreuer** darf den Wettkämpfer von dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche aus betreuen und führen. Alle anderen registrierten und akkreditierten Betreuer oder andere registrierte Mitglieder der Delegation, die an der Meisterschaft teilnehmen, dürfen

nicht eingreifen, den Wettkämpfer nicht während desselben Kampfes betreuen und/oder führen, sonst kann ihnen die Akkreditierung entzogen werden.

9.1.4 Anweisungen und Kommentare des Betreuers dürfen den Ablauf nicht beeinträchtigen. Der Betreuer kann mit dem Wettkämpfer frei sprechen, während der Kampf unterbrochen ist, darf aber zu keiner Zeit die Bewertung kommentieren.

9.1.5 Der Wettkämpfer darf dem Betreuer **unauffällig signalisieren**, dass er einen Video Review wünscht.

Anmerkung zu 9.1.2

Erste Stufe der Ermahnung:

Bei unflätigen verbalen Attacken und ungebührlichem Verhalten an der Kampffläche oder im Bereich der Tatami, Sporthalle bzw. dem Austragungsort wird als erste Stufe eine Ermahnung (erhobener Finger wie Chui) ausgesprochen.

Der Hauptkampfrichter ermahnt den Coach.

Zweite Stufe der Ermahnung:

Die zweite Ermahnung wird ebenfalls, wie bei der ersten Ermahnung (erhobener Finger wie Chui) ausgesprochen und angezeigt.

Der Coach muss die Halle verlassen!

Die Aufforderung die Halle zu verlassen, wird mit dem Zeichen „Shikkaku“ getätigt.

Den nächsten Kampf kann er aber wieder betreuen.

Sollte der Betreuer der Aufforderung die Halle zu verlassen nicht nachkommen, wird der Kampf nicht weitergeführt und der andere oder das andere Team zum Sieger erklärt.

Der Hauptkampfrichter ermahnt den Coach.

ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN & STRAFEN

10.1 Informelle Verwarnungen

10.1.1 Informelle Verwarnungen dienen dazu, den Fortgang der Handlungen zu erleichtern, ohne den Kampf zu unterbrechen. Sie sind nicht dazu gedacht, formelle Verwarnungen zu ersetzen, wenn diese angebracht sind, und der Hauptkampfrichter sollte formelle Verwarnungen oder Strafen erteilen, wenn die informelle Verwarnung von den Wettkämpfern nicht befolgt wird.

10.1.2 Es gibt zwei Arten von informellen Warnungen:

TSUZUKETE
um Aktivität zu fordern

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
um einen Clinch
aufzulösen

Um einen Clinch aufzulösen, verwendet man die gleiche Geste, wie wenn man die Wettkämpfer auffordert, auf der TATAMI zurückzutreten, zusammen mit dem Kommando „WAKARETE“, um die Handlungen vorübergehend zu unterbrechen, ohne die Uhr zu stoppen. Die Wettkämpfer müssen sich trennen – danach wird das Kommando „TSUZUKETE“ zur Wiederaufnahme der Handlungen gegeben.

10.1.3 Sobald der Schiedsrichter WAKARETE erteilt, haben die Betreuer **nicht mehr die Möglichkeit**, einen Video Review zu fordern.

10.1.4 Wenn WAKARETE erteilt wird, wenn ein Wettkämpfer sich am Mattenrand befindet, muss der Hauptkampfrichter sicherstellen, dass der andere

Wettkämpfer sich ausreichend zurückzieht, bevor er TSUZUKETE erteilt.

10.1.5 TSUZUKETE wird **nicht** bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit erteilt, außer es geht WAKARETE voraus.

10.1.6 Eine ansonsten korrekt ausgeführte Technik wird nicht gewertet, wenn sie gleichzeitig mit WAKARETE ausgeführt wird – sie wird aber auch nicht bestraft. Eine unkontrollierte Technik wird auf die übliche Weise verwarnet oder bestraft.

10.2 Offizielle Verwarnungen

10.2.1 Es gibt zwei Grade von offiziellen Verwarnungen:
CHUI und HANSOKU CHUI

CHUI
Verwarnung

wird bis zu **dreimal** für kleinere Verstöße erteilt, die die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigen.

HANSOKU CHUI
Verwarnung vor einer
Disqualifikation im Falle
weiterer Verstöße

wird für schwerwiegendere Verstöße erteilt, die die Siegchancen des Gegners verringern, oder für jeden weiteren Verstoß, nachdem bereits drei CHUI erteilt wurden.
Ein Hansoku-Chui kann auch direkt als erste Verwarnung ausgesprochen werden.

10.3 Strafen

10.3.1 Es gibt zwei Arten von Strafen, die zwei unterschiedliche Stufen der Disqualifikation bedeuten:

HANSOKU
Disqualifikation vom Kampf

Das ist die Disqualifikationsstrafe für einen sehr ernstesten Regelverstoß oder wenn bereits HANSOKU CHUI erteilt wurde.

SHIKKAKU
Disqualifikation vom
Turnier

Das ist die Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller folgenden Kategorien, für die der betreffende Wettkämpfer möglicherweise gemeldet war. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn der Wettkämpfer die Befehle des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder durch sein Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate schadet.

10.3.2 Wenn sowohl AKA als auch AO im selben Kampf mit HANSOKU oder SHIKKAKU disqualifiziert werden, gewinnen die für die nächste Runde vorgesehenen Gegner durch Freilos (und es wird kein Ergebnis bekannt gegeben).

10.3.3 Ernste Verstöße im Benehmen, der Disziplin oder böswilliges Verhalten auf oder abseits der Kampffläche durch den Wettkämpfer oder seine Begleitpersonen können weitere disziplinarische Maßnahmen der WKF/**DKV-**Disziplinarkommission oder des Exekutivkomitees nach sich ziehen.

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

10.4 Anwendung der Verwarnungen und Strafen

- 10.4.1 **Übermäßiger Kontakt:** Hält der Hauptkampfrichter einen Kontakt für zu stark, aber sind die Siegchancen des Wettkämpfers nicht verringert worden, kann eine Verwarnung (CHUI) erteilt werden.
- 10.4.2 **Kontakt, der eine Verletzung verursacht:** Jede Technik, die zu einer Verletzung führt, kann eine Verwarnung oder Strafe nach sich ziehen, es sei denn, diese wurde vom Getroffenen selbst verursacht. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und 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 dem Kontakt:** Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird und sich genügend Zeit für die Beobachtung lassen. Eine kurze Verzögerung beim Urteil erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten und deckt außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers auf, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern.
- 10.4.4 **Übertreiben eines Kontaktes:** Eine leichte Überreaktion wird mit einem CHUI geahndet. Ein offensichtliches Übertreiben wird mit einem HANSOKU CHUI geahndet. Ein schwerwiegenderes Übertreiben wie Herumtorkeln, zu Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen usw. kann direkt mit HANSOKU geahndet werden.
- 10.4.5 **Vortäuschen einer Verletzung:** Das Vortäuschen einer Verletzung, egal wie leicht, wird mindestens mit CHUI verwarnt, während ein offensichtliches Vortäuschen mit HANSOKU CHUI geahndet wird. Ein schwerwiegenderes Vortäuschen, wie z. B. Herumtorkeln, zu Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen usw., wird direkt mit SHIKKAKU geahndet. Das Vortäuschen einer Verletzung durch eine Technik, die von den Kampfrichtern gewertet wurde, führt mindestens zu HANSOKU CHUI.
- 10.4.6 **Kontakt zur Kehle:** Jede Berührung der Kehle, muss eine Verwarnung oder Strafe nach sich ziehen, außer sie wurde vom Getroffenen selbst verschuldet.
- 10.4.7 **Wurftechniken** werden in zwei Arten unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Fußfegetechniken, z.B. Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Beide sind erlaubt.
- 10.4.8 **Der Drehpunkt des Wurfes** darf nicht über der Hüfthöhe des werfenden Wettkämpfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten

werden, so dass eine sichere Landung möglich ist. Schulterwürfe sind ausdrücklich verboten, ebenso wie so genannte „Selbstopferungswürfe“.

- 10.4.9 **Fangen einer Fußtechnik:** Die einzige Situation, in der es gestattet ist, mit zwei Händen zu werfen, ist wenn eine Fußtechnik gefangen wird. Das Fassen mit beiden Händen ist nur dann erlaubt, wenn man das tretende Bein des Gegners ergreift, um einen Wurf auszuführen, und dann das gegnerische Bein festhält, während man mit der anderen Hand den Karategi oder den Körper des Gegners ergreift, um den Fall zu bremsen.
- 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. Wenn ein Wettkämpfer infolge einer Wurftechnik verletzt wird, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob eine Verwarnung oder eine Strafe erforderlich ist.
- 10.4.11 **Fassen mit einer Hand:** Der Wettkämpfer darf den Arm oder den Karategi des Gegners mit einer Hand fassen, um einen Wurf oder eine direkte Wertungstechnik auszuführen – er darf ihn aber nicht für mehrere Techniken festhalten.
- 10.4.12 **Fassen, um sicher zu fallen:** Das Festhalten am Karategi des Gegners mit einer Hand ist erlaubt, um seinen eigenen Fall zu bremsen.
- 10.4.13 **Verlassen der Wettkampffläche:** JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem **anderem Körperteil** den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird oder er die Kampffläche nach einer Wertung verlässt.
- 10.4.14 **Selbstgefährdung:** Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer durch sein eigenes Verschulden oder seine Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wird. Dies kann dadurch verursacht werden, dass er dem Gegner den Rücken zuwendet, angreift, ohne auf den Gegenangriff des Gegners zu achten, den Kampf abbricht, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, die Deckung fallen lässt oder die Angriffe des Gegners wiederholt nicht blockt oder nicht blocken kann.
- 10.4.15 **Passivität** bezieht sich auf Situationen, in denen keiner der Wettkämpfer versucht zu punkten oder ein Wettkämpfer nicht versucht zu punkten, obwohl er nach Punkten oder durch SENSHU zurückliegt.
- Ein Wettkämpfer, der nach Punkten oder durch SENSHU führt, kann nicht für Passivität geahndet werden.
 - Während der ersten 15 Sekunden eines Kampfes kann keine Passivität erteilt werden.

10.4.16 **Kampfvermeiden** 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 **Nichtbefolgen von Anweisungen:** Ein Wettkämpfer, der sich weigert, den Anweisungen des Hauptkampfrichters Folge zu leisten, oder der seine Beherrschung verliert, erhält automatisch SHIKKAKU. Diese Strafe kann vor, während oder nach dem Kampf verhängt werden.

10.5 **Übermäßiges Feiern, politische oder religiöse Bekundungen:** Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie die Grußzeremonie vor und nach dem Match oder Kampf respektieren. Jegliches übermäßige Feiern, wie z.B. auf die Knie fallen usw., oder politische oder religiöse Äußerungen während oder unmittelbar nach dem Kampf oder Match sind verboten und werden mit einer Geldstrafe in Höhe der vom EK/DKV festgelegten Protestgebühr belegt.

10.6 **Disqualifikation von einzelnen Wettkämpfern in Mannschaftskämpfen**

10.6.1 HANSOKU oder SHIKKAKU: In Mannschaftskämpfen wird der Punktestand des gefaulten Wettkämpfers auf acht Punkte und der des Verursachers auf null gesetzt.

10.6.2 **Disqualifikation im Round-Robin-Wettkampf**

10.6.3 Wenn ein Wettkämpfer im Round-Robin KIKEN oder SHIKKAKU erhält, werden alle vorherigen Kämpfe aus dem Ergebnis gestrichen, außer es handelt sich um den letzten geplanten Kampf des disqualifizierten Wettkämpfers; in diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Art und Weise notiert, ohne Auswirkungen auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe.

ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF

11.1 Für kampfunfähig erklärte Wettkämpfer

11.1.1 Ein verletzter Wettkämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation aufgrund einer Verletzung gewinnt, darf ohne Erlaubnis des Turnierarztes nicht mehr weiterkämpfen. Diese Erlaubnis kann einem Wettkämpfer, der das Bewusstsein verloren hat oder andere Symptome einer Gehirnerschütterung aufweist, **nicht** erteilt werden.

11.2 Verfahren für den Umgang mit Verletzung

11.2.1 Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Doktor“.

11.2.2 Wenn der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, soll die Untersuchung und Behandlung durch den Arzt außerhalb der Matte stattfinden.

11.2.3 Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür 3 Minuten Zeit. Der Mattenchef ist dafür verantwortlich, dass der Zeitnehmer einen 3-Minuten-Countdown startet. Wird die Behandlung in diesem Zeitraum nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob ihm mehr Zeit eingeräumt 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 laut auf Englisch bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt. In allen Fällen, in denen die 10-Sekunden-Regel gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen, bevor der Kampf fortgesetzt werden kann. In allen Fällen, die unter die 10-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden. Der Mattenchef muss den zentralen Wettkampftisch informieren, wenn ein Wettkämpfer aufgrund der 10-Sekunden-Regel aus dem weiteren Wettkampf ausscheidet.

11.2.5 Nur Turnierarzt ist dazu befugt, seine Meinung über die weitere Kampffähigkeit des verletzten Wettkämpfers abzugeben. Der **Hauptkampfrichter** entscheidet über den Sieger auf der Grundlage von HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU, je nachdem, was zutreffend ist.

11.2.6 Der Hauptkampfrichter muss Kenntnis über bereits bestehende Verletzungen haben, wenn er beurteilt, inwieweit die gegenwärtige Verletzung auf Handlungen des Gegners zurückzuführen ist. Der Gegner sollte nicht für einen bereits bestehenden Zustand bestraft werden.

11.2.7 Muss ein Wettkämpfer im Round-Robin-Wettkampf wegen einer Verletzung aufgeben, werden alle vorherigen Kämpfe aus dem Ergebnis gestrichen, außer es handelt sich um den letzten geplanten Kampf des verletzten Wettkämpfers; in diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Art und Weise notiert, ohne Auswirkungen auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe.

11.3 Verletzung beider Wettkämpfer

11.3.1.1 Verletzen sich beide Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer, der nach Punkten oder durch SENSU führt.

11.3.1.2 Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSU. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), außer einer der Wettkämpfer hat SENSU. Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, außer einer der Wettkämpfer hat SENSU.

ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

12.1 Allgemein

- 12.1.1 Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer an, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf nicht, pfeift der KANSA. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf aus einem anderen Grund, ruft er „YAME“ und macht gleichzeitig das erforderliche 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 Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung durch mehr als einen Seitenkampfrichter angezeigt und die Seitenkampfrichter zeigen einen unterschiedlichen Punktebetrag an, wird die höhere Wertung erteilt. Das gleiche gilt, wenn je zwei Seitenkampfrichter für unterschiedliche Wettkämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen.
- 12.1.4 Gibt es eine Mehrheit, aber keine Einstimmigkeit, unter den Seitenkampfrichtern für einen bestimmten Punktebetrag, dann setzt die Mehrheit das Prinzip des Vorranges der höheren Wertung außer Kraft.
- 12.1.5 Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf nur gegenüber dem Mattenchef, dem Chefkampfrichter oder der Berufungsjury. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.

12.2 Kriterien für die Entscheidung über den Sieg in einem Kampf

- 12.2.1 Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, wenn er bei Kampfbende die höhere Punktzahl hat, durch den Vorteil der ersten alleinigen Wertung (SENSHU) oder wenn er durch HANTEI gewinnt oder wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.
- 12.2.2 Der „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU) bedeutet, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erhalten hat, ohne dass der Gegner ebenfalls eine Wertung vor dem Signal erzielt hat. In dem Fall, dass beide Wettkämpfer vor dem Signal eine Wertung erzielen, wird kein „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ erteilt und beide Wettkämpfer haben die Möglichkeit, im weiteren Verlauf des Kampfes noch SENSHU zu erreichen.
- 12.2.3 Kämpfe können nicht unentschieden enden mit Ausnahme von Mannschaftswettkämpfen und Round-Robin-Wettkämpfen, wo der

Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE) verkündet, wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet und keiner der Wettkämpfer SENSU hat.

12.2.4 Endet irgendein Kampf mit Punktegleichstand, aber ein Wettkämpfer hat den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSU), wird dieser zum Sieger erklärt.

12.2.5 Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand und ohne dass ein Wettkämpfer den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ hat, fällt die Entscheidung basierend auf der folgenden Reihenfolge von Kriterien:

a) Die höhere Anzahl von IPPON im Kampf.

b) Die höhere Anzahl von WAZA-ARI im Kampf.

12.2.6 Sollte auch die Anzahl der IPPON und WAZA-ARI gleich sein, wird die Entscheidung durch HANTEI getroffen, eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, bei der jeder seine Stimme auf der Grundlage seiner individuellen Einschätzung abgibt, welcher Wettkämpfer taktisch und technisch überlegen war.

12.2.7 Für die Kampfentscheidung per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes tritt der Hauptkampfrichter an den äußeren Rand der Kampffläche zurück, ruft „HANTEI“ und pfeift zweimal. Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Meinung an und der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger. Der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger per Handzeichen und mit dem Kommando (AKA/AO NO KACHI) und löst dadurch auch ein mögliches Unentschieden auf.

12.2.8 Sollte ein Wettkämpfer, der SENSU hat, bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit eine Verwarnung für Kampfvermeiden wegen Jogai, Weglaufen, Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen erhalten, verliert er automatisch diesen Vorteil. Der Hauptkampfrichter zeigt dann zuerst das Signal für das entsprechende Vergehen und die Verwarnung, gefolgt von dem Signal für SENSU und schließlich dem Signal für das Zurücknehmen (TORIMASEN). Gleichzeitig verkündet er „AKA/AO SENSU TORIMASEN“.

12.2.9 Wird SENSU bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit entzogen, kann beiden Wettkämpfern kein SENSU mehr erteilt werden.

12.2.10 Werden in ein und demselben Kampf zwei Wettkämpfer mit HANSOKU disqualifiziert, gewinnen die für die folgende Runde ausgelosten Gegner durch Freilos (und kein Ergebnis wird verkündet), außer die doppelte Disqualifikation tritt in einem Medaillenkampf ein, dann wird der Gewinner durch HANTEI bestimmt, außer einer der beiden Wettkämpfer hat SENSU.

12.3 Kriterien für die Entscheidung über den Sieg in einem Mannschaftsmatch

12.3.1 Die Mannschaft, die mehr Siege hat, einschließlich der durch SENSHU, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl **gewonnene als auch verlorene** Kämpfe gezählt werden.

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 In Mannschaftskämpfen wird bei einer Disqualifikation (HANSOKU oder SHIKKAKU) der Punktestand gelöscht und der des Gegners auf acht Punkte gesetzt.

12.4 Listenführen

7 Der Score Supervisor (Listenführerüberwacher) benutzt die folgenden Symbole für seine Mitschrift:

3	IPPON	Three point score
2	WAZA ARI	Two point score
1	YUKO	One point score

✓	SENSHU	First unopposed point advantage
□	KACHI	Winner
✗	MAKE	Loser
▲	HIKIWAKE	Draw

1C	CHUI (first instance)	1st warning
2C	CHUI (second instance)	2nd warning
3C	CHUI (third instance)	3rd warning
HC	HANSOKU CHUI	Warning of disqualification
H	HANSOKU	Disqualification from bout
S	SHIKKAKU	Disqualification from tournament

ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST

13.1 Allgemeine Bestimmungen

- 13.1.1 Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
- 13.1.2 Erscheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig, ist nur der Betreuer des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
- 13.1.3 Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach der beanstandeten Darbietung. Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft.
- 13.1.4 Jeder Protest zur Anwendung der Regeln muss nicht zwingend zu einer Unterbrechung des Wettkampfes führen und die Protestabsicht sollte der Betreuer oder der Vertreter des Nationalverbandes unmittelbar nach dem Ende des Kampfes äußern.
- 13.1.5 Betrifft der Protest Wettkämpfer einer laufenden Kategorie, dann muss die nächste Runde, die den Wettkämpfer involvieren könnte, bis zur Entscheidung des Protestes verschoben werden.
- 13.1.6 Der Betreuer / NV fordert das offizielle Protestformular [ANHANG 3] beim Mattenchef an und soll es unverzüglich ausfüllen, unterschreiben und beim Mattenchef zusammen mit der entsprechenden Protestgebühr einreichen.
- 13.1.7 Reicht der Betreuer / NV den Protest nicht rechtzeitig ein, kann dies zur Abweisung des Protestes führen, wenn es, nach Meinung der Berufungsjury, keinen vernünftigen Grund dafür gibt und der Fortgang des Wettkampfes dadurch behindert wird.
- 13.1.8 Der Mattenchef ergänzt umgehend die Namen der Offiziellen und überreicht das ausgefüllte Protestformular einem Mitglied der Berufungsjury. Ohne Verzögerung untersucht die Berufungsjury die Umstände und trifft eine Entscheidung. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen. Der Protest wird von der Berufungsjury untersucht und im Rahmen dieser Untersuchung berücksichtigt die Jury alle verfügbaren Beweise für den Protest.
- 13.1.9 Der Protest kann auch direkt vom Vorsitzenden der Kampfrichterkommission oder dem Chefkampfrichter der Veranstaltung entschieden und bei der Berufungsjury eingereicht werden, in welchem Fall keine Zahlung der Protestgebühr erforderlich ist.

- 13.1.10 Im Falle eines administrativen Fehlers während einer laufenden Darbietung, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Referee entsprechend.
- 13.1.11 Der Protest muss die Namen und Nationen der Wettkämpfer, das ausführende Kampfgericht und die präzisen Details dessen, was beanstandet wird, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer. Der Mattenchef muss den Protest einem Mitglied der Berufungsjury übergeben. Die Jury wird in angemessener Zeit die Umstände prüfen, die zu dem Protest geführt haben.
- 13.1.12 Der Beschwerdeführer muss die vom WKF EK vorgesehene Protestgebühr entrichten und diese muss zusammen mit dem Protest beim Mattenchef hinterlegt werden, der alles einem Mitglied der Berufungsjury übergibt.
- 13.1.13 Jeder schriftliche Protest muss innerhalb von 5 Minuten nach Äußerung der Protestabsicht ausgefüllt und mit der Protestgebühr eingereicht werden.
- 13.1.14 Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Exekutivkomitees auf Aufforderung des WKF/**DKV**-Präsidenten überstimmt werden.
- 13.1.15 Die Berufungsjury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben, um die nötigen Maßnahmen der KK und der OK zu starten, um Abhilfe zu schaffen und die regelwidrigen Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren.

13.2 Zusammensetzung der Berufungsjury

- 13.2.1 Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KK) oder dem Chefkampfrichter ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die Mitglieder werden von 1 bis 3 nummeriert.
- 13.2.2 Die KK/**DKV-Ref.** benennt außerdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge von 4 bis 6, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch Verwandtschaft oder Schwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, einschließlich der vom Protest betroffenen Kampfrichter, zu einem Interessenkonflikt kommt.

13.3 Berufungsverfahren

13.3.1 Der Mattenchef, der den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und die Protestgebühr nach einem abgewiesenen Protest beim Schatzmeister zu hinterlegen.

13.3.2 Die Berufungsjury beginnt sofort damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären.

13.3.3 Wird Video Review verwendet, kann die Berufungsjury die Videoaufnahmen vom Vorfall prüfen, bevor sie ein Urteil fällen.

13.3.4 Alle drei Mitglieder sind verpflichtet, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben. Enthaltungen sind nicht möglich.

13.4 Abgewiesene und stattgegebene Proteste

13.4.1 Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer mündlich über die Abweisung seines Protestes informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht, von allen Mitgliedern der Berufungsjury unterschreiben lässt und den Beschwerdeführer über die Entscheidung informiert.

13.4.2 Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die Berufungsjury mit dem Organisationskomitee (OK) und dem Chefkampfrichter in Verbindung, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Dies schließt folgende Möglichkeiten ein:

- Aufhebung regelwidriger Entscheidungen
- Löschung von Ergebnissen der betroffenen Runden bis zu dem Zeitpunkt vor dem Vorfall
- Wiederholung von betroffenen Darbietungen
- Empfehlungen gegenüber der KK in Bezug auf Sanktionen der in Protest verwickelten Kampfrichter

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

13.4.4 Wird einem Protest stattgegeben, benennt die Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Chefkampfrichter übergeben und dem Beschwerdeführer die Protestgebühr erstattet wird.

13.5 Vorfalbericht

13.5.1 Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Berufungsjury erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfalbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt.

13.5.2 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Chefkampfrichter und der OK übermittelt.

ARTIKEL 14: VIDEO REVIEW

- 14.1 Bei WKF-Weltmeisterschaften, Premier League, den Olympischen Spielen, den Olympischen Jugendspielen, den Kontinentalspielen, den Weltspielen und Multisport-Wettkämpfen dieser Art ist der Einsatz von Video Review bei den Kämpfen Pflicht. Der Einsatz von Video Review wird auch für andere Wettkämpfe empfohlen, wann immer dies möglich ist.
- 14.2 Bei einem konventionellen K.O.-System mit Trostrunde erhält der Betreuer je eine VR-Karte für die Ausscheidungen, das Halbfinale und das Finale sowie für die Trostrunde.
- 14.3 Beim Round-Robin in Vierergruppen erhält der Betreuer eine VR-Karte pro Wettkämpfer in der Round-Robin-Phase und je eine für das Viertelfinale, das Halbfinale und den Medaillenkampf.
- 14.4 Der Video Review wird eingeleitet, wenn ein Betreuer seine VR-Karte hebt (manuell oder mit einem elektronischen Gerät), um zu signalisieren, dass eine Wertung seines Wettkämpfers von den Kampfrichtern übersehen wurde. Der Video Review muss gefordert werden, wenn nach Meinung des Betreuers eine Wertung erfolgt ist. Wenn ein Betreuer die Taste des Joysticks drückt und dies danach sofort bereut, wird das Verfahren nicht unterbrochen, und der Video Review findet entsprechend statt.
- 14.5 Wünscht der Wettkämpfer, dass der Betreuer einen Video Review fordert, **muss dies unauffällig signalisiert werden**, ohne den Kampfverlauf zu stören.
- 14.6 Der Betreuer kann einen Video Review fordern, wenn die Seitenkampfrichter eine niedrigere Wertung erteilt haben und der Betreuer eine punkthöhere Technik für richtig hält.
- 14.7 Der Video Review Supervisor darf nur dann Punkte vergeben, wenn er zustimmt, dass der Wettkämpfer eine gültige Wertung erzielt hat, d.h. vor oder gleichzeitig mit dem anderen Wettkämpfer gepunktet hat.
- 14.8 Eine Ausnahme von 14.7 besteht dann, wenn keiner der beiden Wettkämpfer von den Seitenkampfrichtern einen Wertung erhalten hat, nur einer der Betreuer einen Video Review fordert, der andere Betreuer keine VR-Karte hat oder keinen Video Review fordert – in diesem Fall werden nur die Techniken des Wettkämpfers, für den Video Review gefordert wird, bei der Wertungsvergabe berücksichtigt.
- 14.9 Es werden immer die letzten 6 Sekunden vor der Unterbrechung des Kampfes für den Video Review ausgewertet, aber der Zeitraum kann erweitert werden, wenn dies für die bestmögliche Entscheidung erforderlich ist. Die Sequenz muss in normaler Geschwindigkeit betrachtet werden, kann aber zusätzlich in Zeitlupe

oder Zoom betrachtet werden.

- 14.10 Ergibt der Video Review, dass der Wettkämpfer während des überprüften Abtausches mehr als einmal gepunktet hat, sollte die jeweils höchste Punktzahl vergeben werden.
- 14.11 Wenn beide Betreuer gleichzeitig einen Video Review fordern, darf der Video Review Supervisor nur dem Wettkämpfer eine Wertung erteilen, der als erstes gepunktet hat. Die einzige Ausnahme besteht bei gleichzeitige Wertungstechniken; in diesem Fall können beiden Wettkämpfern Punkte erteilt werden.
- 14.12 Wenn ein Betreuer die VR-Karte hebt und der andere Betreuer einen Video Review der gleichen Situation wünscht, muss der zweite Betreuer seine Karte heben, bevor der Video Review beginnt, um sein Recht auf Video Review zu wahren. Der Video Review gilt als begonnen, wenn der Hauptkampfrichter die entsprechende Geste macht.
- 14.13 Wird der Video Review für gültig befunden, wird eine rote oder blaue Karte mit der Nummer 3 für IPPON, 2 für WAZA-ARI oder 1 für YUKO gezogen. Der Hauptkampfrichter erteilt dann die Wertung auf die übliche Weise. Wenn der Video Review für ungültig befunden wird, verliert der Betreuer für den Rest des Kampfes das Recht, einen weiteren Video Review zu fordern.



- 14.14 Der Video Review Supervisor darf keine Entscheidung der Seitenkampfrichter überstimmen außer SENSU.
- 14.15 Ist es dem Video Review Supervisor aufgrund des Kamerawinkels nicht möglich, die Technik(en) zu sehen, signalisiert er dies mit der Geste für MINAI und der Betreuer behält die VR-Karte. Falls es aufgrund technischer Probleme (Strom-, Kamera- oder Computerfehler usw.) nicht möglich ist, das Video zu analysieren und eine Entscheidung zu treffen, gilt das gleiche und der Betreuer behält die VR-Karte.
- 14.16 Wenn ein Betreuer VR fordert, die Technik aber nach Meinung des Hauptkampfrichters unkontrolliert oder zu hart war, muss eine Verwarnung oder Strafe ausgesprochen werden, und der Betreuer behält die Karte.

ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN DER OFFIZIELLEN

15.1 Kampfrichterkommission

15.1.1 Die Kampfrichterkommission hat folgende Rechte und Pflichten: **Nicht DKV.**

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

15.2 Tatami-Manager (Mattenchefs) und Tatami-Manager-Assistenten

Der Tatami-Manager hat folgende Befugnisse und Pflichten:

- 1) Delegieren, Ernennen und Beaufsichtigen der Kampfrichter bei allen Kämpfen und Matches auf der jeweiligen Kampffläche.
- 2) Überwachen der Leistung der Haupt- und Seitenkampfrichter auf ihrer Kampffläche, Sicherstellen, dass die ernannten Offiziellen den ihnen zugewiesenen Aufgaben gewachsen sind.
- 3) Überwachen, dass der KANSA den Kampf unterbricht und den Hauptkampfrichter bei einem Regelverstoß korrigiert.
- 4) Ein täglicher schriftlicher Bericht über die Leistung aller Offiziellen seiner Kampffläche und gegebenenfalls Empfehlungen an die Kampfrichterkommission.
- 5) Ernennung eines Kampfrichters mit WKF-Referee-A-Lizenz zum Video Review Supervisor (VRS).

15.3 Hauptkampfrichter (Referee)

15.3.1 **Der Hauptkampfrichter (Referee) hat folgende Befugnisse:**

- 1) **Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) hat die Befugnis, Kämpfe zu leiten, einschließlich Ankündigung des Beginns, der Unterbrechung und des Endes des Kampfes oder Matches.**
- 2) **Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ankündigungen.**
- 3) **Die Punktevergabe auf Grundlage der Entscheidung der Seitenkampfrichter.**
- 4) **Den Kampf zu unterbrechen, im Falle einer Verletzung, Krankheit oder Unfähigkeit eines Wettkämpfers weiterzukämpfen.**

- 5) Den Kampf zu unterbrechen, wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Foul begangen wurde, oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
- 6) FUKUSHIN SHUGO (Zusammenrufen der Seitenkampfrichter) zu machen, wenn der Hauptkampfrichter dies für notwendig hält, um SHIKKAKU zu geben, bei der 10-Sekunden- Regel, wenn der Arzt den Kampf abbrechen will oder um direkt HANSOKU zu geben.
- 7) Beobachtete Fouls anzuzeigen und Verwarnungen und Strafen gemäß den Regeln zu erteilen.
- 8) Dem Tatami-Manager, der Kampfrichterkommission oder der Berufungsjury, falls erforderlich, die Grundlage für die Urteilsfindung zu erklären.
- 9) Ankündigung und Beginn eines Extra-Kampfes bei Mannschaftskämpfen, falls erforderlich.
- 10) Die Abstimmung der Kampfrichter im Falle eines unentschiedenen Kampfes zu leiten und, falls notwendig, seine eigene Stimme (HANTEI) einzubeziehen, um ein Unentschieden zu brechen.
- 11) Bekanntgabe des Siegers.
- 12) Die Befugnisse des Hauptkampfrichters beschränken sich nicht nur auf die Wettkampffläche, sondern auch auf die gesamte unmittelbare Umgebung, einschließlich der Kontrolle des Verhaltens von Betreuern, anderen Wettkämpfern oder Begleitpersonen der Wettkämpfer, die sich im Wettkampfbereich befinden.

15.4 Seitenkampfrichter (Judges)

15.4.1 Die Befugnisse der Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) sind wie folgt:

- 1) Selbstständiges Anzeigen von Punkten
- 2) Stimmrecht bei Entscheidungen.
- 3) Beratung des Hauptkampfrichters bei möglichen Disqualifikationen, wenn sie zum FUKUSHIN SHUGO gerufen werden.

15.4.2 Die Seitenkampfrichter müssen die Aktionen der Wettkämpfer sorgfältig beobachten und dem Hauptkampfrichter ihre Meinung signalisieren, wenn sie eine Wertung beobachten.

15.5 Match Supervisor (KANSA)

15.5.1 Der Match Supervisor (KANSA) unterstützt den Tatami Manager, indem er das laufende Match oder den laufenden Kampf überwacht. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter nicht den Wettkampffregeln entsprechen, gibt der Match Supervisor sofort ein Signal, indem er in seine Pfeife bläst.

- 15.5.2 Die Mitschrift des Matches werden nach Genehmigung des Match Supervisors zu offiziellen Dokumenten.
- 15.5.3 Vor Beginn eines jeden Kampfes stellt der Match Supervisor sicher, dass die Ausrüstung der Wettkämpfer und der Karategi den WKF-Wettkampfbestimmungen entsprechen. Auch wenn der Veranstalter die Ausrüstung vor der Aufstellung überprüft, liegt es in der **Verantwortung des KANSA**, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung regelkonform ist. Der Match Supervisor rotiert während der Mannschaftskämpfe nicht.
- 15.5.4 In den folgenden Situationen gibt der KANSA ein Signal, indem er pfeift:
- 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 spricht eine Verwarnung/Strafe für den falschen Wettkämpfer aus.
 - 5) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen eine Verwarnung wegen Übertreibung.
 - 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 Zeit ausgeführt wurde.
 - 8) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung, die von einem Wettkämpfer gemacht wurde, während dieser sich außerhalb des TATAMI befand.
 - 9) Der Hauptkampfrichter erteilt 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, obwohl zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen.
 - 12) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, obwohl ein Betreuer Video Review fordert.
 - 13) Der Hauptkampfrichter folgt nicht der Mehrheit der von den Seitenkampfrichtern angezeigten Wertungen.
 - 14) Der Hauptkampfrichter ruft bei einer 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt.
 - 15) Der Hauptkampfrichter macht HANTEI/HIKIWAKE trotz SENSHU.
 - 16) Ein Seitenkampfrichter hält die Flaggen oder das elektronische Gerät in der falschen Hand.
 - 17) Die Anzeigetafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.
 - 18) Die vom Betreuer geforderte Technik war nach YAME oder nach Ablauf der Zeit.
 - 19) In jeder anderen unvorhergesehenen Situation, die es erforderlich macht, den Kampf zu unterbrechen.

15.5.5 In den folgenden Situationen greift der Match Supervisor nicht ein:

- 1) Die Seitenkampfrichter zeigen keine Wertung an.
- 2) Der KANSA hat keine Stimme oder Befugnis in Bezug auf die Bewertung, wie z.B. ob eine Wertung gültig ist oder nicht.
- 3) Falls der Hauptkampfrichter das Signal zum Ablauf der Kampfzeit nicht hört, pfeift der Score Supervisor (Listenführerüberwacher), **nicht der KANSA**.

15.6 Score Supervisor (Listenführerüberwacher)

15.6.1 Der Score Supervisor führt ein separates Protokoll über die vom Hauptkampfrichter vergebenen Punkte und überwacht gleichzeitig die Handlungen des Punkte-/Zeitnehmers.

ARTIKEL 16: ANPASSUNG DER REGELN FÜR VERANSTALTUNGEN AUßERHALB DES OFFIZIELLEN WKF- PROGRAMMS

Die nationalen Verbände können diese Regeln für nationale Wettkämpfe oder andere Wettkämpfe, die nicht zum offiziellen WKF-Programm gehören, abändern, solange keine Änderungen der Regeln bezüglich der Sicherheit der Wettkämpfer, der Wertung, des verbotenen Verhaltens, der Verwarnungen und Strafen, der Verletzungen und Unfälle im Wettkampf oder der Entscheidungskriterien vorgenommen werden.

ANHANG 1: TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der HKR verkündet „Atoshi Baraku“.
YAME	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
MOTO NO ICHI	Ausgangsposition	Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein.
TSUZUKETE	Kämpft weiter	Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen nach WAKARTE, im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung – oder wenn der HKR eine informelle Verwarnung für Passivität 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.
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 Wettkämpfer die Art des Vergehens an und dann 1 bis 3 Finger, je nachdem, ob es die 1., 2. oder 3. Verwarnung ist.
HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt dem Wettkämpfer die Art des Vergehens an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf dessen Gürtel.
HANSOKU	Disqualifikation	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.
JOGAI	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des Wettkämpfers und erteilt dann die entsprechende 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, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst auf das Gesicht des Wettkämpfers und dann weg von der Wettkampffläche und verkündet dann den 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 anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
WAKARETE	„Trennt euch“	Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich aus dem Clinch oder Brust-an-Brust-Stehen zu lösen, indem er seine Hände mit nach außen gedrehten Handflächen trennt und das Kommando sagt. Die Wettkämpfer unterbrechen ihre Handlungen und trennen sich bis zum Kommando „Tsuzukete“.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALLE

STARTEN UND BEENDEN DES KAMPFES



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)
EINES WETTKÄMPFERS



PASSIVITÄT (2/2)
EINES WETTKÄMPFERS



PASSIVITÄT (1/2)
BEIDER WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (2/2)
BEIDER
WETTKÄMPFER



HARTER KONTAKT



ÜBERTEIBEN
EINES
KONTAKTES



VORTÄUSCHEN EINER
VERLETZUNG



JOGAI



MUBOBI



KAMPFVERMEIDEN



DRÜCKEN



FASSEN



UNKONTROLLIERTER ANGRIFF



SIMULIERTER ANGRIFF (ELLBOGEN)



SIMULIERTER ANGRIFF (KOPF)



SIMULIERTER ANGRIFF (KNIE)



ANSTACHELN ODER 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

FLAGENSIGNALE



SITZPOSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

ANHANG 3: KATEGORIEN & GEWICHTSKLASSEN

Männliche Senioren	-60 kg	Weibliche Senioren	-50 kg
Männliche Senioren	-67 kg	Weibliche Senioren	-55 kg
Männliche Senioren	-75 kg	Weibliche Senioren	-61 kg
Männliche Senioren	-84 kg	Weibliche Senioren	-68 kg
Männliche Senioren	+84 kg	Weibliche Senioren	+68 kg
Männlich < 21 Jahre	-60 kg	Weiblich < 21 Jahre	-50 kg
Männlich < 21 Jahre	-67 kg	Weiblich < 21 Jahre	-55 kg
Männlich < 21 Jahre	-75 kg	Weiblich < 21 Jahre	-61 kg
Männlich < 21 Jahre	-84 kg	Weiblich < 21 Jahre	-68 kg
Männlich < 21 Jahre	+84 kg	Weiblich < 21 Jahre	+68 kg
Männliche Junioren	-55 kg	Weibliche Junioren	-48 kg
Männliche Junioren	-61 kg	Weibliche Junioren	-53 kg
Männliche Junioren	-68 kg	Weibliche Junioren	-59 kg
Männliche Junioren	-76 kg	Weibliche Junioren	-66 kg
Männliche Junioren	+76 kg	Weibliche Junioren	+66 kg
Männliche Jugend	-52 kg	Weibliche Jugend	-47 kg
Männliche Jugend	-57 kg	Weibliche Jugend	-54 kg
Männliche Jugend	-63 kg	Weibliche Jugend	-61 kg
Männliche Jugend	-70 kg	Weibliche Jugend	+61 kg
Männliche Jugend	+70 kg		
Männlich <14 Jahre	-40 kg	Weiblich <14 Jahre	-42 kg
Männlich <14 Jahre	-45 kg	Weiblich <14 Jahre	-47 kg
Männlich <14 Jahre	-50 kg	Weiblich <14 Jahre	-52 kg
Männlich <14 Jahre	-55 kg	Weiblich <14 Jahre	+52 kg
Männlich <14 Jahre	+55 kg		

OFFIZIELLES WKF-PROTESTFORMULAR

Der Protest muss im Voraus bezahlt werden

KUMITE



DATUM	WETTBEWERB	ORT
..... / /		

Wettkämpfer (Land)	
AO	AKA

PROTEST
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Fortsetzung auf der anderen Seite dieser Seite

NAME DES TRAINERS / NF- VERTRETERS	LAND	Gilt als Quittung der WKF
UNTERSCHRIFT:		

NUR FÜR DEN OFFIZIELLEN GEBRAUCH

TATAMINR.			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
LAND					

ANHANG 5: SYSTEM MIT NUR SEITENKAMPFRICHTERN (NUR FÜR YOUTH LEAGUE)

1. Wenn das System mit zwei Seitenkampfrichtern verwendet wird, sind die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter gemeinsam für die Punkte verantwortlich. Die Flaggen werden von den Seitenkampfrichtern zum Signalisieren verwendet.
2. Die Seitenkampfrichter unterstützen den Hauptkampfrichter, indem sie nicht nur Punkte anzeigen, sondern auch Signale geben für Jogai, übermäßigen Kontakt und Hautberührung in den Kategorien, in denen dies gegen die Regeln verstößt. Aber der Hauptkampfrichter bleibt bei der Anwendung von Verwarnungen und Strafen autonom.
3. Punkte werden erteilt, wenn sich zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter über die Wertung einig sind.
4. Um alle drei Blickwinkel abdecken zu können, sollte sich der Hauptkampfrichter nie auf derselben Seite wie die beiden Seitenkampfrichter befinden.
5. Die Betreuer sollten vor dem Hauptkampfrichter sitzen und nicht hinter ihm.
6. Der Hauptkampfrichter kann für Punkte, die auf seiner Seite gemacht werden, Unterstützung fordern. In diesem Fall sind die Signale des Hauptkampfrichters für Yuko, Waza-Ari und Ippon die gleichen wie in den regulären Kumite-Regeln, nur dass der Ellbogen des Hauptkampfrichters während des Signals am Oberkörper bleibt. Nachdem der Hauptkampfrichter Unterstützung erhalten hat, sind die Signale für die Punktevergabe dieselben wie bei Kämpfen nach den regulären Regeln.
7. Wenn ein Seitenkampfrichter einen Punkt und der andere eine Verwarnung oder Strafe signalisiert, trifft der Hauptkampfrichter die endgültige Entscheidung, indem er einen der Seitenkampfrichter unterstützt.
8. Wenn die beiden Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Punkte für denselben Wettkämpfer anzeigen, wird die höhere Punktzahl vergeben.
9. Wenn nur ein Seitenkampfrichter etwas anzeigt und der Hauptkampfrichter

nach etwas anderem fragt, der Seitenkampfrichter aber seine Meinung nicht ändert, setzt der Hauptkampfrichter den Kampf fort, ohne Punkte, Verwarnungen oder Strafen zu geben.

10. Der Hauptkampfrichter kann sich nicht gegen die Meinung der beiden Seitenkampfrichter stellen, die für denselben Wettkämpfer Punkte zeigen. Nur im Falle einer Hautberührung oder einer anderen Verwarnung oder Strafe kann der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter bitten, ihre Meinung zu überdenken und zu ändern.
11. Wenn beide Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen, aber für unterschiedliche Wettkämpfer, gibt der Hauptkampfrichter beide Wertungen.
12. In den Kategorien 14 bis 16 Jahre sind Hautberührungen nur für Fußtechniken erlaubt. Hautberührung ist definiert als Berührung des Ziels, ohne dass Energie auf den Kopf oder Körper übertragen wird. Für Wettkämpfer unter 14 Jahren ist bei Jodan-Techniken keine Hautberührung erlaubt.

ZUSÄTZLICHE FLAGGENSIGNALE FÜR DAS ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM



JOGAI

Klopfen auf den
Boden



KONTAKT

Kreuzen der
Fahnen seitlich
des Gesichts



CHUI

Hochhalten
der Flagge mit
angewinkelte
m Ellbogen



HANSOKU CHUI

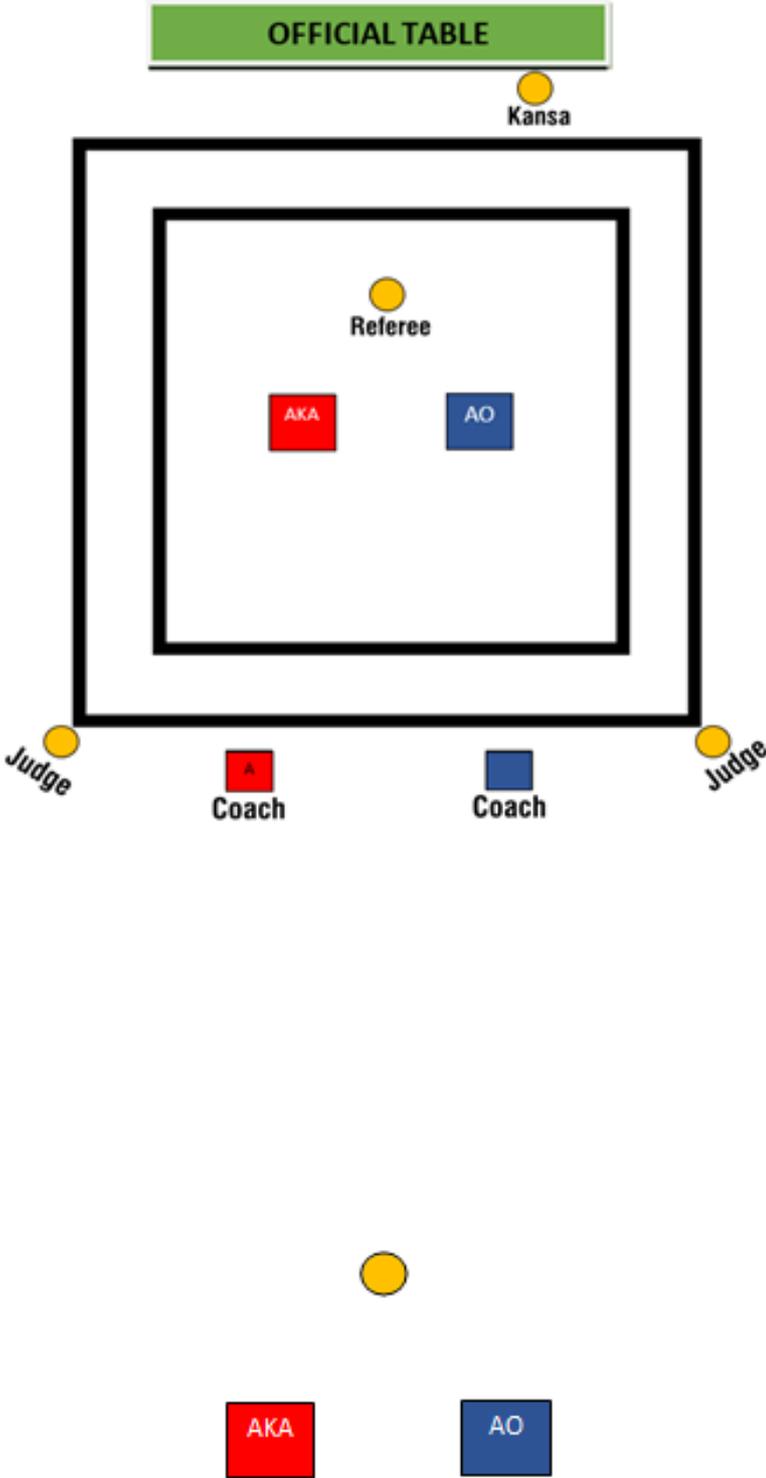
Die Fahne
gerade nach
vorne in
Richtung Bauch
zeigen



HANSOKU

Die Flagge in
Gesichtshöhe
geradeaus
zeigen

DIAGRAMM DER KAMPFLÄCHE



Verpflichtend für den WKF Youth Cup

Empfohlen für Kontinental- und Nationalverbände der WKF

Kategorien für Kinder unter 14 Jahre

U12 Jungs Kumite (10 und 11 Jahre):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
U12 Mädchen Kumite (10 und 11 Jahre):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, + 45 kg.
U12 Jungs Kata (10 und 11 Jahre)	
U12 Mädchen Kata (10 und 11 Jahre)	
U14 Jungs Kumite (12 und 13 Jahre):	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.
U14 Mädchen Kumite (12 und 13 Jahre):	-42 kg, -47kg, +47kg
U14 Jungs Kata (12 und 13 Jahre)	
U14 Mädchen Kata (12 und 13 Jahre)	

Änderungen an den Wettkampfregeln für Kinder unter 14 Jahre

Kumite für Kinder zwischen 12 und 14 Jahren:

- Für Techniken zum Kopf und Hals (Jodan-Bereich) ist kein Kontakt erlaubt.
- Jeder Kontakt zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich bestraft.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zum Kopf oder Hals erzielt grundsätzlich bei einem Abstand von bis zu 10 cm eine Wertung.
- Die Kampfzeit beträgt anderthalb Minuten.
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske und Brustschutz für Kinder werden verwendet.

Kumite für Kinder unter 12 Jahren:

- Techniken zu allen Zielregionen (Jodan und Chudan) müssen kurz vor dem Ziel abgestoppt werden.
- Jeder Kontakt zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich bestraft.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zu jeder der Zielregionen erzielt grundsätzlich bei einem Abstand von bis zu 10 cm eine Wertung.
- Auch kontrollierte Techniken zum Körper (Chudan-Bereich) erzielen keine Wertung, wenn sie mehr als eine leichte oberflächliche Berührung verursachen.
- Keine Fege- oder sonstige Wurftechniken sind erlaubt.
- Die Kampfzeit beträgt anderthalb Minuten.
- Die Wettkampffläche kann von 8x8 Meter auf 6x6 Meter reduziert werden, wenn der Organisator der Veranstaltung dies so wünscht.
- Alle Teilnehmer sollten mindestens zwei Runden pro Wettkampf absolvieren.
- Kein Einsatz von Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen ist.
- Die WKF-Gesichtsmaske und der Brustschutz für Kinder werden verwendet.

Kinder unter 10 Jahren treten paarweise an und demonstrieren anderthalb Minuten Sparring, wobei das Paar zusammenarbeitet, um Techniken zu zeigen. Die Darbietung wird Paar gegen Paar per Hantei entschieden, basierend auf den üblichen Hantei-Kriterien fürs Kumite, - aber hier angewendet, um die Darbietungen der beiden Paare miteinander zu vergleichen.

Kata-Wettkampf für alle unter 14 Jahre:

- Es gibt keine bestimmten Abweichungen von den Standard-Regeln, aber die Kata-Liste für nationale Wettkämpfe kann auf weniger fortgeschrittene Kata eingeschränkt werden.

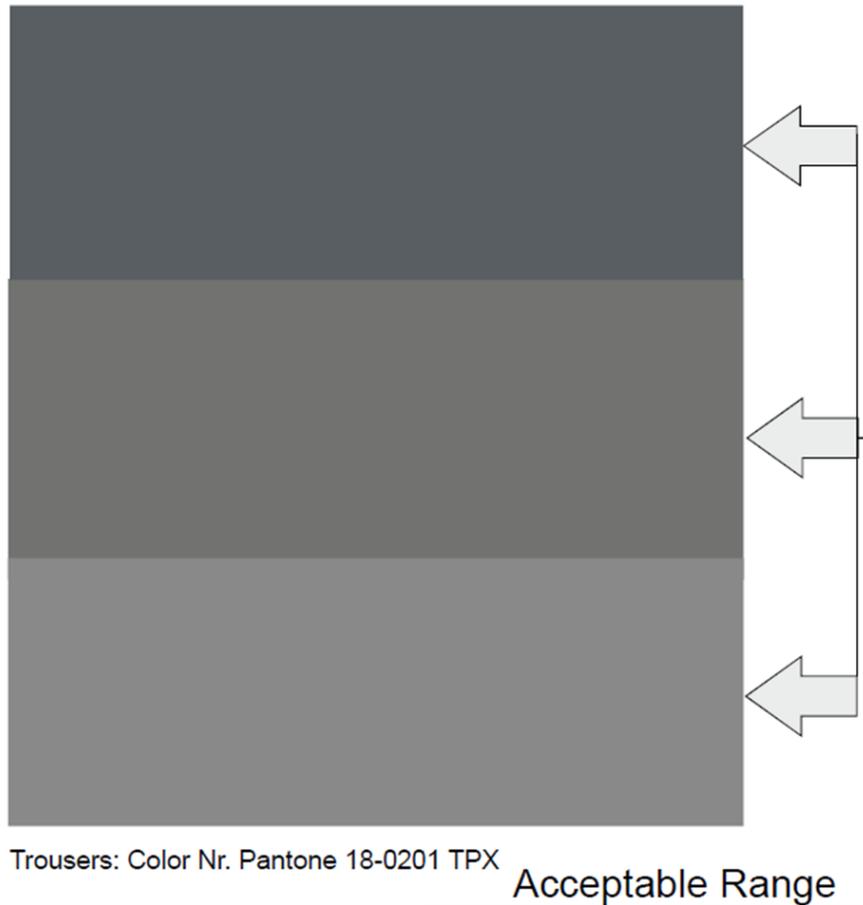
Kata-Wettkampf für alle unter 12 Jahre:

- Es gibt keine bestimmten Abweichungen von den Standard-Regeln, aber die Kata-Liste für nationale Wettkämpfe kann auf weniger fortgeschrittene Kata eingeschränkt werden.
- Teilnehmern, denen es nicht gelingt, die Kata-Darbietung abzuschließen, sollte ein zweiter Versuch ohne Punktabzug gewährt werden.

Kata: Deutsche Meisterschaft Schüler

- In den ersten drei Runden müssen verschiedene Kata gezeigt werden. Danach können die bereits gezeigten Kata wiederholt werden, jedoch nicht ausschließlich eine Kata in mehreren Runden.
(Es muss immer gewechselt werden.)

Anhang 7: Kleiderordnung für Kampfrichter/innen



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

Hosen: Color Nr. Pantone 18-0201 TPX

Jacke: Color Marine Blau Nr. 19-4023 TBX