WORLD KARATE FEDERATION

DEUTSCHER KARATE VERBAND E.V.

KATA- UND KUMITE-WETTKAMPFREGELN

ÜBERARBEITETE FASSUNG 7.1

DEUTSCHE ÜBERARBEITUNG

GÜLTIG AB 01.01.2012

INHALT

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELÄNDERUNGEN KUMITE **4**

KUMITE-REGELN **6**

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE **6**

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG **7**

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN **9**

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT **11**

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT **12**

ARTIKEL 6: WERTUNGEN **12**

ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN **16**

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN **17**

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN **21**

ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF **23**

ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST **25**

ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN **27**

ARTIKEL 13: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN **31**

ARTIKEL 14: ÄNDERUNGEN **32**

KATA-REGELN **33**

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE **33**

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG **33**

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN **35**

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT **35**

ARTIKEL 5: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN 36

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE 38

ANHANG 1: FACHBEGRIFFE 41

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE 41

***KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS* 41**

***FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER* 47**

ANHANG 3: VERHALTENSRICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER 51

ANHANG 4: ZEICHEN FÜR LISTENFÜHRER 55

ANHANG 5: DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE 56

ANHANG 6: DIAGRAMM KATA-WETTKAMPFFLÄCHE 57

ANHANG 7: LISTE DER PFLICHTKATA (NUR EKF/WKF) 58

ANHANG 8: WKF-LISTE DER TOKUI KATA 59

ANHANG 9: DER KARATE-GI 61

ANHANG 10: GEGEBENHEITEN & KATEGORIEN BEI WELTMEISTERSCHAFTEN 62

ANHANG 11: FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN 63

ANHANG 12: SPIEGELSYSTEM 64

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

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELÄNDERUNGEN KUMITE

GÜLTIG AB 01.01.2012

1. Das 4-SKR-System (4 SKR plus 1 HKR) wird eingeführt. Die SKR sitzen an den Ecken der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der HKR kann sich auf der gesamten Tatami und in der Sicherheitszone, wo die SKR sitzen, bewegen.

2. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf der dem Wettkampftisch gegenüberliegenden Seite der Kampffläche.

3. Der Körperschutz ist für alle Athleten vorgeschrieben **(nur WKF/EKF)** und für weibliche Athleten zusätzlich zum Brustschutz zu tragen (Regel bereits verabschiedet).

4. Für die Vergabe von Punkten und Strafen sind die Flaggen von mindestens 2 SKR erforderlich. Der HKR hat nur dann eine eigene Stimme, wenn er ein unentschiedenes Votum auflösen muss (z.B. wenn das Signal von 2 SKR dem der anderen 2 SKR widerspricht) und im HANTEI nach einem unentschiedenen Kampf.

5. SKR dürfen Punkte und Strafen anzeigen, auch bevor der HKR den Kampf unterbricht. Der HKR muss den Kampf unterbrechen, wenn 2 oder mehr SKR eine Wertung, Verwarnung oder Strafe für den gleichen Kämpfer anzeigen.

6. Der HKR kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die SKR noch nichts angezeigt haben, aber er wartet das Votum der SKR ab, bevor er Punkte, Verwarnungen oder Strafen erteilt.

7. Bei Kontakt kann der HKR die SKR dazu auffordern, zuvor angezeigte Punkte zu überdenken, wenn sich bei der Untersuchung des Kämpfers eine Verletzung zeigt.

8. Wenn beide Kämpfer je 2 Flaggen für eine Wertung erhalten, gibt der HKR beide Wertungen.

9. Wenn ein und derselbe Kämpfer 2 Flaggen für eine Wertung und 2 Flaggen für eine Strafe in Kategorie 1 erhält, fällt der HKR das Urteil, da er die beste Position hat, um zu entscheiden, ob ein Kontakt vorliegt oder nicht.

10. Wenn 2 Flaggen für den gleichen Kämpfer unterschiedliche Punktwertungen anzeigen, wird die niedrigere der beiden Wertungen erteilt. Das gleiche gilt auch für Verwarnungen und Strafen. Wenn es aber unter den SKR eine Mehrheit für ein bestimmtes Level gibt, dann gilt diese und nicht die niedrigste Wertung, Verwarnung oder Strafe.

11. Es gibt kein „Sai-Shiai" mehr. Bei einem Gleichstand nach Ablauf der regulären Kampfzeit, fällt die Entscheidung direkt durch HANTEI. Wenn bei einer Team-Begegnung der Sieger weder durch die Anzahl der Siege noch durch die Unterbewertung ermittelt werden kann, benennen beide Teams einen Kämpfer für einen zusätzlichen Kampf. Wenn dieser Kampf ebenfalls ergebnislos endet, fällt die Entscheidung durch HANTEI, womit zugleich auch das Ergebnis der gesamten Team-Begegnung entschieden wird.

12. Der KANSA/Obmann heißt ab sofort nicht mehr Arbitrator, sondern **Match Supervisor** (Kampfüberwacher). Die Bezeichnung Match Area Controller (Mattenchef) wird durch **Tatami Manager** ersetzt.

13. Der Match Supervisor (Obmann/KANSA) nimmt nicht mehr an der Aufstellung und Grußzeremonie teil – sondern nur noch das ausführende Kampfgericht, bestehend aus HKR und SKR der jeweiligen Begegnung.

14. In den Erklärungen wird empfohlen, dass HKR und SKR bei Team-Begegnungen rotieren, wann immer dies möglich ist.

15. Verwarnungen und Strafen führen nicht zu einer Wertung für den Gegner, außer dass bei Team-Begegnungen ein Sieg durch Bestrafung des Gegners mit 8:0 notiert wird.

16. Die Mindeststrafe für Übertreiben ist Hansoku Chui in Kategorie 2.

17. „Weglaufen", Kampfvermeiden, zeitschindendes Verhalten und Jogai bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit werden direkt mit Hansoku Chui in Kategorie 2 bestraft.

18. „Passivität“ wird in die Liste der verbotenen Verhaltensweise aufgenommen. Die neue Gestik für den HKR ist das Umeinander-Kreisen der Fäuste vor der Brust. Das Flaggensignal ist entsprechend ein Umeinander-Kreisen der einwärts gerichteten Flaggen.

19. Das erste JOGAI zieht mindestens eine Verwarnung (Chukoku) nach sich, auch wenn es zuvor noch kein Vergehen in Kategorie 2 gab.

20. Der Arzt untersucht einen verletzten Kämpfer grundsätzlich außerhalb der Matte, es sei denn, die Verletzung erfordert eine Untersuchung auf der Matte.

21. Umbenennung: Ippon wird durch **YUKO** (1 Punkt) ersetzt, Nihon wird durch **WAZA-ARI** (2 Punkte) ersetzt, Sanbon wird durch **IPPON** (3 Punkte) ersetzt.

22. Wenn ein Kämpfer vor YAME eine Kombination mehrerer Wertungstechniken macht, wird die Technik mit dem höchsten Punktebetrag gewertet (z.B. wenn eine Fußtechnik nach einer Schlagtechnik erfolgt und beide erfolgreich sind, wird die Wertung für die Fußtechnik erteilt, weil diese höher ist).

KUMITE-REGELN

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.

2. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (vom DKV zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter (von außen gemessen), mit zwei Metern zusätzlich auf jeder Seite als Sicherheitszone. Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben.

3. Zwei Meter vom Mittelpunkt der Kampffläche entfernt, markiert eine 50 cm lange Linie die Position des Hauptkampfrichters (HKR).

4. Anderthalb Meter vom Mittelpunkt der Kampffläche entfernt, markieren im rechten Winkel zur Linie des Hauptkampfrichters zwei zueinander parallele Linien von je einem Meter Länge die Positionen der Wettkämpfer.

5. Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen, eingeschlossen. Die Seitenkampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.

6. Der Obmann (Match Supervisor) sitzt knapp außerhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Hauptkampfrichter. Er hat eine rote Flagge oder ein rotes Signal und eine Pfeife.

7. Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer.

8. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone am Rand der Tatami auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers, mit Blick zum Wettkampftisch. Wenn die Tatami sich auf einem Podest befindet, sitzen die Betreuer außerhalb des Podestes.

9. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

ERKLÄRUNG:

I. *Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen etc. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.*

II. *Die verwendeten Matten sollten auf der Unterseite rutschfest sein und gut am Boden aufliegen, aber die Oberseite sollte einen geringen Reibungsgrad haben. Sie sollten nicht so dick wie Judomatten sein, da diese die Karate-Bewegungen erschweren. Der Hauptkampfrichter muss sich vergewissern, dass sich einzelne Elemente nicht während des Wettkampfes herauslösen können, da Lücken ein Verletzungsrisiko und eine Gefährdung darstellen. Die Matten müssen vom DKV zugelassen sein.*

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Wettkämpfer und deren Betreuer müssen die hier beschriebene offizielle Uniform tragen.

2. Die Kampfrichterkommission kann Offizielle und Wettkämpfer ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

KAMPFRICHTER

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle Uniform tragen, wie von der Kampfrichterkommission bestimmt. Diese Uniform muss bei allen Turnieren und Kursen getragen werden.

2. Die offizielle Uniform besteht aus:

   Einem einreihigen, marineblauen Blazer.

   Einem weißen, kurz- oder langärmeligen Hemd, je nach Witterung.

   Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel.

   Einer einfarbig hellgrauen Hose ohne Umschlag (ANHANG 11).

   Einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Slippern für den Einsatz auf der Kampffläche.

   Weibliche Kampfrichter dürfen eine Haarspange tragen.

WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer tragen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung *oder persönlicher Bestickung [→* ***letzteres gilt nur für EKF/WKF].*** Das Nationalemblem oder die

Landesflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm auf 8 cm (siehe ANHANG 9) nicht überschreiten. Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden. Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen. Der eine Wettkämpfer trägt einen roten und der andere einen blauen Gürtel. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen. Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, *ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers* ***[→ nur EKF/WKF].***

2. Unbeschadet von Paragraph 1 dieses Artikels, kann das Präsidium besondere Labels oder Marken von zugelassenen Sponsoren genehmigen.

3. Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.

4. Die Ärmel dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden.

5. Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.

6. Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Hält der Hauptkampfrichter das Haar eines Wettkämpfers für zu lang oder für zu ungepflegt, darf er ihn vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein dezentes Haargummi oder Zopfband ist gestattet.

7. Wettkämpfer müssen ihre Fingernägel kurz tragen und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnspangen müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer trägt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.

8. Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
   8.1 Vom DKV zugelassene Faustschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
   8.2 Zahnschutz.
   8.3 *Von der WKF zugelassener Körperschutz (für alle Athleten) plus* ***[→ nur EKF/WKF]*** Brustschutz für weibliche Athleten.
   8.4 Vom DKV zugelassene Schienbeinschoner, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.

8.5 Vom DKV zugelassene Fußschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
8.6 ***Jugendliche*** *tragen außerdem eine von der WKF zugelassene Gesichtsmaske [→* ***nur EKF/WKF].***

Ein Tiefschutz ist nicht Pflicht, aber wenn einer getragen wird, muss es sich um ein vom DKV zugelassenes Modell handeln.

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

10. Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.

11. Die gesamte Schutzausrüstung muss vom DKV genehmigt sein.

12. Der Obmann ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. (Bei kontinentalen, internationalen und nationalen Meisterschaften ist die vom WKF zugelassene Ausrüstung in jedem Fall zu akzeptieren und darf nicht abgelehnt werden.)

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

BETREUER

1. Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres einen Trainingsanzug ***(→ EKF/WKF:*** *den offiziellen Trainingsanzug ihres* ***Nationalverbandes)*** tragen und sich mit ihrer offiziellen Identifikation ausweisen.

ERKLÄRUNG:

I. *Der Wettkämpfer trägt nur einen Gürtel. Rot für AKA und blau für AO. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.*

II. *Der Zahnschutz muss gut passen.*

III. *Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche unangemessen bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.*

IV. *Wenn die Kampfrichterkommission einverstanden ist, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ablegen.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

1. Ein Karate-Turnier kann Kumite-Wettkämpfe und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Die Kumite-Wettkämpfe können außerdem in Mannschafts- und Einzelwettkämpfe aufgeteilt sein. Die Einzelwettkämpfe können in Alters- und Gewichtsklassen unterteilt sein. Gewichtsklassen gliedern sich schließlich in Kämpfe. Die Bezeichnung „Kampf“ bezieht sich auch auf die einzelnen Paarungen innerhalb einer Kumite-Mannschaftsbegegnung.

2. Im Einzel darf kein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.

3. Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen, werden disqualifiziert (KIKEN). In Teamwettkämpfen wird dieser nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 für das andere Team notiert.

4. Männermannschaften bestehen aus sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten. Frauenmannschaften bestehen aus vier Mitgliedern, von denen drei pro Runde antreten.

5. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder der Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.

6. Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Aufstellung der kämpfenden Mannschaftsmitglieder abgeben. Welche der insgesamt sieben bzw. vier Teammitglieder antreten und in welcher Reihenfolge sie kämpfen, kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Aufstellung wird vorab gemeldet, aber erst einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.

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

8. Wird ein einzelner Kampf einer Mannschaftsbegegnung auf der Basis von Hansoku oder Shikakku verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und notiert ein 8:0 für den Gegner.

ERKLÄRUNG:

I. *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-System (Round-Robin bzw. Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Athlet des Pools einmal.*

II. *Die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. Daher sollten stattdessen Startnummern ausgeteilt und verwendet werden.*

III. *Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer der Mannschaft auf. Die aussetzenden Kämpfer und der Betreuer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.*

IV. *Männermannschaften benötigen mindestens drei und Frauenmannschaften mindestens zwei Wettkämpfer, um antreten zu können. Wird diese Mindestzahl nicht erfüllt, verliert das betreffende Team die Begegnung durch Aufgabe (KIKEN).*

V. *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 des Landes oder des Dojos, die für den Kampf 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.*

VI. *Die Betreuer müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams am Wettkampftisch 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.*

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

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das Kampfgericht besteht pro Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN/Referee), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN/Judges) und einem Obmann (KANSA/Match Supervisor).

2. Haupt- und Seitenkampfrichter einer Kumite-Begegnung dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die jeweiligen Wettkämpfer.

3. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich Zeitnehmer, Ansager, Ausrufer, Listenführer und Listenführerüberwacher benannt.

ERKLÄRUNG:

I. *Zu Beginn eines Kampfes 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.*

II. *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.*

III. *Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Offiziellen, bis auf den Obmann, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich voreinander und verlassen die Matte dann gemeinsam.*

IV. *Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der einwechselnde Kampfrichter zu dem auszuwechselnden Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.*

V. *Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz innehaben, können in Mannschaftbegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden.*

ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

1. Die Kampfzeit beträgt für das Kumite Senioren männlich (Mannschaft und Einzel) drei Minuten und vier Minuten für die Medaillenkämpfe im Einzel. Für das Kumite Senioren weiblich beträgt die Kampfzeit zwei Minuten und drei Minuten für die Medaillenkämpfe im Einzel. In der Kategorie „Unter 21 Jahre“ beträgt die Kampfzeit für Herren drei Minuten und für Damen 2 Minuten (keine zusätzliche Minute für die Medaillenkämpfe). Die Kampfzeit für Jugend und Junioren beträgt zwei Minuten (keine zusätzliche Minute für die Medaillenkämpfe).

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

3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer „noch 10 Sekunden“ und „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfende.

ARTIKEL 6: WERTUNGEN

1. Es gibt folgende Wertungen:

   a) **IPPON** Drei Punkte
   b) **WAZA-ARI** Zwei Punkte
   c) **YUKO** Ein Punkt

2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik den folgenden Kriterien gemäß in eine Zielregion ausgeführt wird:

   a) Gute Form
   b) Sportliche Haltung
   c) Kraftvolle Ausführung
   d) Wachsamkeit (ZANSHIN)

   e) Gutes Timing
   f) Korrekte Distanz

3. **IPPON** wird gewertet für:

   a) Jodan-Fußtechniken.

   b) Jede Wertungstechnik am geworfenen oder gefallenen Gegner.

4. **WAZA-ARI** wird erteilt für:

   a) Chudan-Fußtechniken.

5. **YUKO** wird erteilt für:

   a) Chudan- oder Jodan-Tsuki.
   b) Jodan- oder Chudan-Uchi.

6. Die Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt:

   a) Kopf
   b) Gesicht
   c) Hals
   d) Bauch
   e) Brust
   f) Rücken
   g) Seite

7. Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, ist nicht zu werten, sondern kann sogar bestraft werden.

8. Eine Technik – auch wenn technisch korrekt –, die ausgeführt wird, wenn sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden, wird nicht gewertet. Macht aber einer der Wettkämpfer eine Wertungstechnik, während er sich noch innerhalb der Kampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, wird die Technik gewertet.

ERKLÄRUNG:

Um zu punkten, muss die Technik zu einer der in Paragraph 6 oben genannten Zielregionen ausgeführt werden. Die Technik muss entsprechend der jeweiligen Zielregion angemessen kontrolliert werden und alle der in Paragraph 2 oben genannten sechs Wertungskriterien erfüllen.

BEGRIFF	TECHNISCHE KRITERIEN
Ippon (3 Punkte) wird erteilt für:	1. Jodan-Fußtechniken. Jodan bedeutet Gesicht, Kopf und Hals. 2. Wertungstechniken, die am geworfenen oder selbst gefallenen bzw. am Boden befindlichen Gegner ausgeführt werden.
Waza-Ari (2 Punkte) wird erteilt für:	Chudan-Fußtechniken. Chudan bedeutet Bauch, Brust, Rücken und Seite.
Yuko (1 Punkt) wird erteilt für:	1. Jeden Faustsẗoß (Tsuki) zu einer der sieben Zielregionen. 2. Jede Schlagtechnik (Uchi) zu einer der sieben Zielregionen.

I. *Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gefasst wird, geworfen wird, ohne dabei festgehalten zu werden, gefährlich geworfen wird oder bei denen der Drehpunkt oberhalb des Gürtels liegt, sind verboten und werden verwarnt oder bestraft. Ausgenommen davon sind die herkömmlichen Karate-Fußfegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner während der Ausführung festgehalten wird, z.B. Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Nach dem Wurf räumt der Hauptkampfrichter dem Wettkämpfer zwei Sekunden Zeit ein, um zu punkten.*

II. *Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworden, rutscht aus, fällt hin oder ist anderweitig zu Boden gegangen und der Gegner punktet, ist die Wertung IPPON.*

III. *Eine Technik mit „**guter Form**“ hat Merkmale, die auf eine wahrscheinliche Wirksamkeit innerhalb des Rahmens traditioneller Karate-Begriffe schließen lassen.*

IV. *Die **sportliche Haltung** ist Bestandteil der guten Form und meint eine nicht-böswillige Einstellung großer Konzentration, die während der Ausführung der Wertungstechnik erkennbar ist.*

V. ***Kraftvolle Ausführung*** *bezieht sich auf Kraft und Geschwindigkeit der Technik und den offensichtlichen Willen, eine Wertung zu erzielen.*

VI. ***Zanshin*** *ist das Kriterium, welches für eine Wertung am häufigsten fehlt. Es handelt sich um den Zustand fortgesetzter Wachsamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Er dreht das Gesicht nicht ab, während er die Technik ausführt und schaut den Gegner auch danach weiterhin an.*

VII. ***Gutes Timing*** *bedeutet, die Technik dann auszuführen, wenn sie die größtmögliche Wirkung hat.*

VIII. ***Korrekte Distanz*** *bedeutet entsprechend, eine Technik genau in der Distanz auszuführen, wo sie die größtmögliche Wirkung hat. So ist die mögliche Effektivität einer Technik geringer, wenn sie während eines schnellen Zurückweichens des Gegners ausgeführt wird.*

IX. ***Distanz*** *bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die abgeschlossene Technik im Ziel oder nahe dem Ziel abgestoppt wird. Für Faust- oder Fußtechniken gilt zum Gesicht, Kopf oder Hals eine Distanz zwischen Hautberührung und 5 Zentimetern als korrekt. Jodan-Techniken, die sich innerhalb von 5 Zentimetern zum Ziel befinden und denen der Gegner weder ausweicht noch sie zu blocken versucht, können gewertet werden, vorausgesetzt, die Technik erfüllt die anderen Wertungskriterien. Bei Jugend- und Juniorenwettkämpfen ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals (oder zur Gesichtsmaske) erlaubt, außer einer sehr leichten Berührung (zuvor bekannt als „Skintouch“) für Jodan-Fußtechniken, zudem ist die Wertungsdistanz auf 10 Zentimeter angehoben.*

X. *Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos – unabhängig davon, wo und wie sie angebracht wird. Eine Technik, der es an guter Form oder Kraft mangelt, punktet nicht.*

XI. *Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals ist eine Zielregion und so auch die Kehle. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt, auch wenn eine entsprechend kontrollierte Technik, die nicht berührt, gewertet werden kann.*

XII. *Eine Technik auf die Schulterblätter kann gewertet werden. Techniken auf den Bereich der Schulter zwischen Oberarm und Schulterblättern sowie auf die Schlüsselbeine sind nicht zu werten.*

XIII. *Der Schlussgong bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, noch zu punkten, selbst wenn der Hauptkampfrichter irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Der Schlussgong bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Das Kampfgericht kann Strafen erteilen, bis die Wettkämpfer nach Kampfende die Matte verlassen. Strafen*

können auch danach noch verhangen werden, aber nur durch die Kampfrichterkommission, die Disziplinarkommission oder die juristische Kommission.

XIV. *Treffen sich zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, ist das Wertungskriterium „gutes Timing" per definitionem nicht erfüllt und die korrekte Entscheidung lautet, keine Wertung zu erteilen. Beide Wettkämpfer können aber dennoch die jeweilige Wertung erhalten, wenn sie jeweils zwei Flaggen auf ihrer Seite haben und beide Wertungen vor „Yame" und vor dem Schlussgong erfolgt sind.*

XV. *Macht ein Wettkämpfer mehrere aufeinanderfolgende Wertungstechniken, bevor der Kampf unterbrochen wird, wird die Wertung für jene erfolgreiche Technik erteilt, die den höchsten Punktbetrag hat, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Techniken ausgeführt wurden. Beispiel: Wenn eine Fußtechnik auf eine erfolgreiche Fausttechnik folgt, wird die Wertung für die Fußtechnik erteilt, unabhängig davon, ob die Fausttechnik vielleicht zuerst gemacht wurde – da der Punktbetrag für die Fußtechnik höher liegt.*

ARTIKEL 7: ENTSCHEIDUNGKRITERIEN

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht, wenn er bei Kampfende die höhere Punktzahl hat oder wenn er beim Pflichtentscheid (HANTEI) mehr Stimmen erhält, sowie wenn seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.

1. Im Einzelwettkampf kann ein Kampf nicht unentschieden enden. Nur in Mannschaftswettkämpfen verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE), wenn der Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet.

2. Endet im Einzel ein Kampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, fällt die Entscheidung durch eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter **und des** Hauptkampfrichters, die jeweils ihre Stimme abgeben. Man muss sich dabei entweder für den einen oder den anderen Wettkämpfer entscheiden und folgende Entscheidungskriterien beachten:
   a) Haltung, Kampfgeist und Stärke, die der Wettkämpfer zeigt.
   b) Taktische und technische Überlegenheit.
   c) Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.

3. Die Mannschaft, die mehr Siege hat, 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. Die maximal mögliche Punkt*differenz* bzw. Führung liegt in jedem Kampf bei acht Punkten.

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

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

ERKLÄRUNG:

I. *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 per Flagge an und der Hauptkampfrichter stimmt gleichzeitig per Handzeichen ab. Der Hauptkampfrichter pfeift dann nochmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.*

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN

Es gibt zwei Kategorien verbotener Verhaltensweisen: Kategorie 1 und Kategorie 2.

KATEGORIE 1:

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. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

KATEGORIE 2:

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.

2. Jedes Verlassen der Kampffläche (JOGAI), welches nicht vom Gegner verursacht wurde.

3. Selbstgefährdung durch nachlässiges Verhalten, welches den Wettkämpfer einem erhöhten Verletzungsrisiko durch den Gegner aussetzt oder durch das Fehlen angemessener Maßnahmen zum Selbstschutz (MUBOBI).

4. Kampfvermeiden, um dem Gegner keine Möglichkeit zum Punkten zu geben.

5. Passivität – ausbleibende Angriffsversuche.

6. Klammern, Ringen, Drücken, Fassen oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Technik anzubringen.

7. Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.

8. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.

9. Sprechen zum oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

ERKLÄRUNG:

I. *Wettkampf-Karate ist ein Sport und deshalb sind einige der gefährlichsten Techniken verboten und alle Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden. Austrainierte erwachsene Wettkämpfer können relativ starke Treffer auf muskulöse Bereiche wie den Bauch abfangen, aber es ist Tatsache, dass Kopf, Gesicht, Hals, Gelenke und Leiste besonders verletzungsanfällig sind. Daher werden alle Techniken bestraft, die zu einer Verletzung führen, außer der Getroffene hat diese selbst verursacht. Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form ausführen. Ist jemand dazu nicht in der Lage, muss unabhängig von der Art der verwandten Technik eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden. Besondere Sorgfalt ist im Jugend- und Juniorenwettkampf erforderlich.*

II. ***KONTAKT ZUM GESICHT – SENIOREN:*** *Für Senioren-Wettkämpfe ist eine nicht-verletzende, leichte, kontrollierte „Berührung" zum Gesicht, Kopf und Hals erlaubt (aber nicht zur Kehle). Halten die Kampfrichter einen Kontakt für zu stark, aber sind die Siegchancen des Wettkämpfers nicht verringert worden, kann eine Verwarnung (CHUKOKU) erteilt werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen führt zu KEIKOKU. Ein weiteres Vergehen führt zu HANSOKU CHUI. Jeder weitere Kontakt, auch wenn er die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigt, führt dennoch zu*

HANSOKU.

III. ***KONTAKT ZUM GESICHT – JUGEND UND JUNIOREN:*** *Für Jugend- und Juniorenwettkämpfe ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht, Hals* ***(→ WKF/EKF: Gesichtsmaske eingeschlossen)*** *mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht, wird bestraft wie oben in Paragraph II beschrieben, außer er wurde durch den Getroffenen selbst verschuldet (MUBOBI). Jodan-Fußtechniken dürfen ganz leicht berühren („Skintouch") und können dennoch gewertet werden. Alles, was über eine leichte Berührung hinausgeht, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, außer der Getroffene ist selbst verantwortlich (MUBOBI).*

IV. *Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Verzögerung beim Urteil erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern. Beispiele hierfür sind starkes Atmen durch eine verletzte Nase oder kräftiges Reiben des Gesichts.*

V. *Vorangegangene Verletzungen können bei neuerlichem Kontakt zu unverhältnismäßigen Symptomen führen, dies sollten die Kampfrichter bei der Erwägung einer Strafe für einen augenscheinlich übermäßigen Kontakt mit einbeziehen. Zum Beispiel kann ein relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, auf Grund der kumulativen Wirkung mit einer Verletzung aus einem vorherigen Kampf. Vor Beginn eines Kampfes bzw. einer Begegnung muss sich der Mattenchef (Tatami Manager) die medizinischen Karten anschauen und sich vergewissern, dass die Wettkämpfer kampffähig sind. Der Hauptkampfrichter ist zu informieren, falls ein Wettkämpfer bereits wegen einer Verletzung behandelt wurde.*

VI. *Wettkämpfer, die bei einem leichten Kontakt überreagieren, damit der Gegner bestraft wird, beispielsweise indem sie sich das Gesicht halten, taumeln oder unnötigerweise hinfallen, werden umgehend selbst bestraft.*

VII. *Das* ***Vortäuschen*** *einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein ernsthafter Regelverstoß. Einem Wettkämpfer, der eine Verletzung vortäuscht, wird SHIKKAKU erteilt, z.B. wenn ein unabhängiger Arzt bei einem Sportler, der zusammenbricht und sich auf dem Boden rollt, keine diesen Verhaltensweisen entsprechende Verletzung feststellt.*

VIII. *Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu* ***übertreiben,*** *ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten und daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwerere Fälle von Übertreiben, beispielsweise zu taumeln, hinzufallen, aufzustehen und wieder hinzufallen, können auch*

direkt mit HANSOKU bestraft werden, je nachdem, wie schwerwiegend der Verstoß ist.

IX. *Ein Wettkämpfer, der SHIKKAKU für das Vortäuschen einer Verletzung erhält, wird von der Kampffläche aus sofort an die medizinische Kommission der WKF übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Kampfrichterkommission. Wettkämpfern, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.*

X. *Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und auch der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft, außer der Getroffene hat ihn selbst verursacht.*

XI. *Wurftechniken werden in zwei Gruppen 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 gehalten bzw. gefasst wird. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Gürtelhöhe des werfenden Wettkämpfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma etc., sind ausdrücklich verboten, ebenso wie so genannte „Selbstopferungs-" Würfe, z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi etc. Es ist außerdem verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen oder nach unten zu greifen, um ihm die Beine wegzuziehen. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheiden die Kampfrichter, ob eine Strafe angebracht ist.*

XII. *Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht sind verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.*

XIII. *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. Es ist zu beachten, dass das erste JOGAI zu verwarnen ist. Die Definition von JOGAI lautet nicht länger „wiederholtes Verlassen der Kampffläche", sondern schlicht* ***„jedes Verlassen der Kampffläche, welches nicht vom Gegner verursacht wurde".***

XIV. *Ein Wettkämpfer, der eine Wertungstechnik macht und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „YAME" ruft, erhält die Wertung und das Jogai wird nicht geahndet. Gelingt es dem Wettkämpfer jedoch nicht, mit dem Angriff zu punkten, gilt das Verlassen der Kampffläche als Jogai.*

XV. *Verlässt AO die Kampffläche, direkt nachdem AKA punktet, bezieht sich das „YAME"*

unmittelbar auf die Wertung und AOs Verlassen der Kampffläche wird nicht geahndet. Verlässt AO die Kampffläche, bevor oder während AKA punktet (und AKA befindet sich innerhalb der Kampffläche), werden sowohl AKAs Wertung als auch AOs Strafe für Jogai erteilt.

XVI. *Es ist wichtig, zu verstehen, dass mit „Kampfvermeiden" Situationen gemeint sind, in denen ein Wettkämpfer versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten durch Zeit schindendes Verhalten zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der ständig zurückweicht, ohne ernsthaft zu kontern, der unnötig klammert, ringt oder die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwarnt oder bestraft werden. Dies kommt häufig während der letzten Sekunden eines Kampfes vor. Verbleiben noch zehn oder mehr Sekunden, wenn das Vergehen passiert und hat der Wettkämpfer zuvor noch keine Verwarnung in Kategorie 2 erhalten, wird CHUKOKU erteilt. Gab es bereits zuvor ein Vergehen der Kategorie 2, führt dies zu KEIKOKU. Sind aber nur noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, wird direkt HANSOKU CHUI erteilt (unabhängig davon, ob der Kämpfer zuvor KEIKOKU in Kategorie 2 erhalten hat oder nicht). Hat der Wettkämpfer zuvor bereits HANSOKU CHUI erhalten, wird er mit HANSOKU disqualifiziert und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Die Kampfrichter müssen sich jedoch vergewissern, dass das Verhalten des Wettkämpfers nicht der Verteidigung gegen rücksichtslose oder gefährliche Angriffe des Gegners dient, wofür ansonsten dieser zu bestrafen wäre.*

XVII. *Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen über einen längeren Zeitraum beide Wettkämpfer keine Versuche unternehmen, Techniken auszutauschen.*

XVIII. *Ein Beispiel für MUBOBI sind Angriffe ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Einige Wettkämpfer werfen sich in einen langen Gyaku-Zuki und sind dabei nicht in der Lage, einen Gegenangriff zu blocken. Solche offenen Angriffe stellen einen Akt von Mubobi dar und können nicht punkten. In einer taktisch-theatralischen Geste drehen sich manche Kämpfer direkt nach einer Technik ab, um spöttisch ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Sie wollen so die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf sich ziehen. Dabei lassen sie die Deckung fallen und die Wachsamkeit gegenüber dem Gegner bricht ein. Dies ist ebenfalls ein klarer Fall von Mubobi. Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.*

XIX. *Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitgliedes einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation eines einzelnen Wettkämpfers, des gesamten Teams oder der gesamten Delegation von dem Turnier führen.*

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN & STRAFEN

CHUKOKU:	CHUKOKU wird in der jeweiligen Kategorie für den ersten geringen Regelverstoß erteilt.
KEIKOKU:	KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoß in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstöße, die nicht ernsthaft genug sind, um HANSOKU-CHUI zu erteilen.
HANSOKU CHUI:	Dies ist eine Verwarnung vor einer Disqualifikation und wird normalerweise erteilt, wenn im jeweiligen Kampf bereits ein KEIKOKU ausgesprochen wurde, kann aber bei ernsthaften Regelverstößen, die noch kein HANSOKU erfordern, auch direkt erteilt werden.
HANSOKU:	Dies ist die Disqualifikation als Strafe für einen sehr ernsthaften Regelverstoß oder wenn bereits ein HANSOKU CHUI ausgesprochen wurde. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf Null.
SHIKKAKU:	Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, vom Wettkampf oder vom Kampf. Um das Ausmaß von SHIKKAKU zu bestimmen, muss die Kampfrichterkommission hinzugezogen werden. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Kommandos des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, sowie wenn andere Verhaltensweise die Regeln oder den Geist des Turniers verletzen. In Mannschaftswettkämpfen wird der Punktestand des gefoulten Athleten **auf acht Punkte gesetzt** und der des **Gegners auf Null.**

ERKLÄRUNG:

I. *Es gibt drei verschiedene Level von Verwarnungen: CHUKOKU, KEIKOKU und HANSOKU CHUI. Eine Verwarnung ist eine Korrekturmaßnahme, um zu zeigen, dass der Wettkämpfer gegen die Wettkampfregeln verstößt, jedoch ohne unmittelbar eine Strafe zu verhängen.*

II. *Es gibt zwei verschiedene Level von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU, welche beide den gegen die Regeln verstoßenden Wettkämpfer disqualifizieren – von i) dem jeweiligen Kampf (HANSOKU) oder ii) vom gesamten Turnier (SHIKKAKU), möglicherweise gefolgt*

von einer längeren Sperre.

III. *Verwarnungen in Kategorie 1 und Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.*

IV. *Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoß erteilt werden, aber einmal ausgesprochen, muss ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie zu einer höheren Verwarnung oder zu einer Strafe führen. Beispielsweise ist es nicht möglich, zunächst eine Verwarnung oder Strafe für einen übermäßigen Kontakt auszusprechen und dann eine Verwarnung des gleichen Levels für einen zweiten übermäßigen Kontakt.*

V. *CHUKOKU wird normalerweise für den ersten Regelverstoß erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul nicht beeinträchtigt wurden.*

VI. *KEIKOKU wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul leicht beeinträchtigt wurden.*

VII. *HANSOKU CHUI kann direkt oder nach einem KEIKOKU erteilt werden und kommt zur Anwendung, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.*

VIII. *HANSOKU wird für Kumulativstrafen erteilt, kann aber auch direkt für ernsthafte Regelverstöße ausgesprochen werden. Es wird angewandt, wenn die Siegchancen des Gegners (nach Meinung der Kampfrichter) durch das Foul praktisch auf Null reduziert wurden.*

IX. *Jeder Wettkämpfer, der HANSOKU für die Verursachung einer Verletzung erhält und der nach Meinung des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat oder der nicht für fähig erachtet wird, die für WKF-Wettkämpfe erforderliche Kontrolle auszuüben, wird an die Kampfrichterkommission gemeldet. Die Kampfrichterkommission entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen wird.*

X. *SHIKKAKU kann direkt und ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer selbst muss kein Vergehen begangen haben – es genügt, wenn der Betreuer oder nicht-kämpfende Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers sich so verhalten, dass es dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet. Denken die Kampfrichter, dass der Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob eine Verletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.*

XI. *SHIKKAKU muss öffentlich bekanntgegeben werden.*

ARTIKEL 10: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTKAMPF

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen wird. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde.

2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl. Bei Punktegleichstand im Einzelwettkampf wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE). Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden.

3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht nochmal antreten.

4. Ein Kämpfer, der verletzt wird und den Kampf durch die daraus folgende Disqualifikation seines Gegners gewinnt, darf ohne Genehmigung des Arztes nicht nochmal im Wettkampf antreten. Wird er verletzt, kann er eine zweite Runde durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wird dann aber aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turnieres zurückgezogen.

5. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter sofort den Kampf und ruft den Arzt. Nur der Arzt ist berechtigt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln.

6. Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür drei Minuten Zeit. Wird die Behandlung in dieser Zeit nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird (Artikel 13, Paragraph 8d) oder ob mehr Zeit eingeräumt wird.

7. 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, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer die Zehn-Sekunden-Uhr zu starten, indem er pfeift und den Arm hebt und dann den Arzt ruft, siehe Paragraph 5. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Hauptkampfrichter den Arm wieder hebt. In allen

Fällen, in denen die Zehn-Sekunden-Uhr gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die Zehn-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden.

ERKLÄRUNG:

I. *Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer für kampfunfähig, muss ein entsprechender Vermerk in der Startkarte gemacht werden. Das Ausmaß der Kampfunfähigkeit muss für andere Kampfgerichte klar daraus ersichtlich sein.*

II. *Ein Wettkämpfer kann durch die Disqualifikation des Gegners gewinnen, wenn sich mehrere kleinere Vergehen der Kategorie 1 addiert haben. Möglicherweise hat der Sieger keine nennenswerte Verletzung erlitten. Ein zweiter Sieg auf der gleichen Grundlage führt zur Streichung des Athleten aus allen weiteren Kumite-Wettkämpfen des Turniers, selbst wenn der Wettkämpfer körperlich in der Lage ist, weiterzukämpfen.*

III. *Der Hauptkampfrichter ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Versorgung benötigt, indem er den Arm hebt und laut ruft „Arzt".*

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

V. *Der Arzt ist angehalten, Sicherheitsempfehlungen nur für die angemessene medizinische Versorgung des jeweils verletzten Wettkämpfers auszusprechen.*

VI. *Wird die „Zehn-Sekunden-Regel" angewandt, stoppt ein eigens zu diesem Zweck benannter Zeitnehmer die Uhr. Ein Warnsignal ertönt nach sieben Sekunden, gefolgt vom Schlusssignal nach zehn Sekunden. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf das entsprechende Zeichen des Hauptkampfrichters hin. Der Zeitnehmer stoppt die Uhr, wenn der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.*

VII. *Die Kampfrichter entscheiden den Kampf den jeweiligen Umständen entsprechend mittels HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU.*

VIII. *Erhält ein Kämpfer im Mannschaftswettkampf KIKEN oder wird disqualifiziert (HANSOKU oder SHIKKAKU), werden ggf. erteilte Wertungen gestrichen und der Punktestand des Gegners auf acht Punkte gesetzt.*

ARTIKEL 11: OFFIZIELLER PROTEST

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.

2. Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.

3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Mattenchef sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden.)

4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Kampfrichter-Schiedsgerichts-Kommission (KSKom) eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die KSKom die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen.

5. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss gemäß der Bestimmungen zum Beschwerdeverfahren des DKV erfolgen. Er muss schriftlich erfolgen und vom offiziellen Vertreter des Teams oder des/r Wettkämpfer/s unterzeichnet sein.

6. Der Beschwerdeführer muss das vom DKV vorgesehene Protest-Entgelt hinterlegen und erhält hierüber eine Quittung. Diese reicht er in Kopie zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der KSKom ein.

7. **Zusammensetzung der KSKom**
   Der Bundeskampfrichterreferent und die Mitglieder der Kampfrichterkommission dürfen nicht Mitglieder der KSKom sein. Die KSKom besteht aus drei Bundeskampfrichtern/Innen (Kumite- und Kata-Lizenz) und zwei Ersatzpersonen (aus verschiedenen Landesverbänden), die bei einem Länderkonflikt zum Einsatz kommen. Die Benennung der Mitglieder der KSKom erfolgt gemäß Punkt 3 der Kampfrichterordnung des DKV und durch Benennung durch den/der BKR-Referent/in.

8. **Berufungsverfahren**
   Nach der Hinterlegung des Protest-Entgeltes tritt die KSKom sofort zusammen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die KSKom damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären. Jedes der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben. Enthaltungen sind nicht möglich.

9. **Abgewiesene Proteste**
   Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die KSKom ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht und von allen Mitgliedern der KSKom unterschreiben lässt, bevor es dem DKV übergeben wird.

10. **Stattgegebene Proteste**

    Wird einem Protest stattgegeben, setzt sich die KSKom mit dem Organisationskomitee (OK) und der Kampfrichterkommission in Verbindung, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Eingeschlossene Möglichkeiten sind:
    - Vorangegangene Entscheidung, die gegen die Regel verstoßen, wieder aufzuheben.
    - Ergebnisse betroffener Kämpfe aus dem Pool wieder aufzuheben, die sich an den Vorfall anschließen.
    - Die betroffenen Kämpfe zu wiederholen.
    - Eine Empfehlung gegenüber der KK auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

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

    Die KSKom benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der KSKom unterschreiben lässt, bevor es dem DKV übergeben wird, der dem Beschwerdeführer sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

11. **Vorfallsbericht**
    Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die KSKom erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallsbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der KSKom unterzeichnet und dem DKV übermittelt.

12. **Rechte und Bedingungen**
    Die Entscheidung der KSKom, die mehrheitlich erfolgen muss, ist nicht anfechtbar. Die KSKom kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben und die nötigen Maßnahmen der KK und des OK anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

ERKLÄRUNG:

I. *Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des ausführenden Kampfgerichtes 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.*

II. *Der Protest wird von der KSKom besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die KSKom kann außerdem Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.*

III. *Wird dem Protest durch die KSKom stattgegeben, werden die entsprechenden Maßnahmen eingeleitet. Zusätzlich werden Schritte eingeleitet, um solche Vorfälle zukünftig zu vermeiden. Das Protest-Entgelt wird vom Schatzmeister zurückerstattet.*

IV. *Erachtet die KSKom den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Entgelt geht an den DKV über.*

V. *Nachfolgende Kämpfe und Runden werden nicht verschoben, auch wenn ein offizieller Protest in Vorbereitung ist. Es ist die Aufgabe des Kansas, sicherzustellen, dass der Kampf regelkonform durchgeführt wurde.*

VI. *Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Betreuer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Hauptkampfrichter entsprechend.*

ARTIKEL 12: RECHTE UND PFLICHTEN

KAMPFRICHTERKOMMISSION

Die Kampfrichterkommission hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Die Sicherstellung der richtigen Vorbereitung jeden 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) zu den jeweiligen Kampfflächen und die Ergreifung von Maßnahmen, welche durch den Bericht der Mattenchefs erforderlich werden.

3. Die Beaufsichtigung und Koordinierung der gesamten Kampfrichterleistungen.

4. Die Benennung offizieller Vertreter, falls erforderlich.

5. Das Fällen verbindliche Entscheidungen in Fragen technischer Natur, die während eines Kampfes auftreten können und die im Regelwerk noch nicht geregelt sind.

MATTENCHEF (TATAMI MANAGER)

Der Mattenchef (Tatami Manager) hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Benennung, Einteilung und Überwachung von Haupt- und Seitenkampfrichtern für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich..

2. Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.

3. Den Hauptkampfrichter anzuweisen, den Kampf zu unterbrechen, wenn der Kansa einen Verstoß gegen die Wettkampfregeln feststellt.

4. Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Kampfrichterkommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.

HAUPTKAMPFRICHTER

Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

1. Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf, einschließlich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes.

2. Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.

3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.

4. Die Unterstützung der Seitenkampfrichter abzufragen, wenn er der Meinung ist, dass es für die Seitenkampfrichter Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.

5. Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission und der KSKom die jeweilige Entscheidung zu erklären, falls erforderlich.

6. Verwarnungen und Strafen auszusprechen.

7. Die Meinung der Seitenkampfrichter einzuholen und auszuführen.

8. Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.

9. Eine Abstimmung mit den Seitenkampfrichter durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekanntzugeben.

10. Unentschiedene Situationen aufzulösen.

11. Den Sieger bekanntzugeben.

12. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung.

13. Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Bekanntgaben.

SEITENKAMPFRICHTER

Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

1. Punkte, Verwarnungen und Strafen anzuzeigen.

2. Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben.

Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen der Wettkämpfer aufmerksam und signalisieren dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in folgenden Fällen:

a) Wenn sie eine Wertung sehen.

b) Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begeht.

c) Wenn bei einem Wettkämpfer eine Verletzung, Krankheit oder Unfähigkeit festgestellt wird.

d) Wenn beide oder einer der Wettkämpfer die Kampffläche verlassen (JOGAI).

e) In anderen Fällen, die es erforderlich machen, den Hauptkampfrichter aufmerksam zu machen.

OBMANN (KANSA/MATCH SUPERVISOR)

Der Obmann unterstützt den Mattenchef bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten

Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter gegen die Wettkampfregeln verstoßen, hebt der Obmann sofort die rote Flagge und pfeift. Der Mattenchef weist dann den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen und den Regelverstoß zu korrigieren. Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des Obmannes zu offiziellen Dokumenten. Vor Beginn jeden Kampfes kontrolliert der Obmann, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.

LISTENFÜHERÜBERWACHER

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

ERKLÄRUNG:

I. *Geben zwei oder mehr Seitenkampfrichter das gleiche Signal oder zeigen eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer an, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf nicht, hebt der Obmann die rote Flagge und pfeift.*

II. *Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf aus einem anderen Grund als dem, dass zwei oder mehr Seitenkampfrichter etwas anzeigen, ruft er „YAME“ und macht gleichzeitig das erforderliche Handzeichen. Die Seitenkampfrichter zeigen dann ihre Meinung an und der Hauptkampfrichter verkündet die Entscheidung, für die zwei oder mehr Seitenkampfrichter stimmen.*

III. *Falls für beide Wettkämpfer eine Wertung oder Strafe durch zwei oder mehr Seitenkampfrichter angezeigt wird, erhalten beide die entsprechenden Punkte, Verwarnungen oder Strafen.*

IV. *Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung, Strafe oder Verwarnung durch mehr als einen Seitenkampfrichter angezeigt und die Seitenkampfrichter zeigen ein unterschiedliches Level an, wird die niedrigere Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt, außer es gibt eine Mehrheit für ein bestimmtes Level unter den Seitenkampfrichtern.*

V. *Gibt es eine Mehrheit, aber keine Einstimmigkeit, unter den Seitenkampfrichtern für ein bestimmtes Level von Wertung, Verwarnung oder Strafe, dann setzt die Mehrheit das Prinzip des Vorranges des niedrigeren Levels außer Kraft.*

VI. *Bei HANTEI haben die vier Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter je eine Stimme.*

VII. *Der Obmann hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass der Kampf bzw. die Begegnung den Wettkampfregeln gemäß durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei solchen Entscheidungen wie z.B., ob eine Technik gepunktet hat oder ob ein JOGAI passiert ist. Sein Verantwortungsbereich beschränkt sich auf die Verfahrensregeln.*

VIII. *Falls der Hauptkampfrichter den Schlussgong überhört, pfeift der Listenführerüberwacher.*

IX. *Die Kampfrichter erklären ihre Entscheidungsgrundlage nach einem Kampf nur gegenüber dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission oder der KSKom. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.*

ARTIKEL 13: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN

1. Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in Anhang 1 und 2 dargestellt.

2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer verbeugen sich, der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.

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

4. Kehrt der Hauptkampfrichter auf seine Position zurück, zeigen die Seitenkampfrichter mittels Flaggensignal ihre Meinung an. Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Hauptkampfrichter zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region und erteilt dann die jeweilige Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf dann wieder mit dem Kommando „TSUZUKETE HAJIME“.

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

6. 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. Steht es im Einzel oder im Entscheidungskampf einer Teambegegnung nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden, ermittelt das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Sieger per HANTEI.

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

   a. Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden.
   b. Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.
   c. Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoß begangen hat.
   d. Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein Wettkämpfer oder beide 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 innerhalb von zwei Sekunden eine Technik oder einen Wurf ausführt.
   f. Wenn ein Wettkämpfer oder beide fallen oder geworfen werden und nicht innerhalb von zwei Sekunden eine effektive Technik gemacht wird.
   g. Wenn beide Wettkämpfer fassen oder ringen, ohne innerhalb von zwei Sekunden den Versuch einen Technik oder eines Wurfes zu machen.
   h. Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne innerhalb von zwei Sekunden einen Wurf oder eine Technik zu versuchen.
   i. Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
   j. Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung oder ein Foul für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
   k. Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich machen, den Kampf zu unterbrechen.
   l. Wenn der Mattenchef es anordnet.

ERKLÄRUNG:

I. *Zu Beginn des Kampfes ruft der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer an ihre Startlinien. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er sie wieder verlassen. Die Wettkämpfer müssen sich ordnungsgemäß voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Der Hauptkampfrichter kann eine Verbeugung einfordern, wenn sie nicht freiwillig erfolgt, indem er dies wie in Anhang 2 beschrieben signalisiert.*

II. *Der Hauptkampfrichter überprüft, ob beide Wettkämpfer ruhig auf ihren Positionen stehen, bevor er den Kampf wieder eröffnet. Wettkämpfer, die auf und ab springen oder anderweitig zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wieder beginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit möglichst geringer Verzögerung wieder eröffnen.*

III. *Die Wettkämpfer verbeugen zu Beginn und Ende jedes Kampfes voreinander.*

ARTIKEL 14: ÄNDERUNGEN

Änderungen an diesen Regeln dürfen nur von der WKF Sportkommission mit Genehmigung des WKF Exekutivkomitees vorgenommen werden *[→DKV]*.

KATA-REGELN

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Kampffläche muss eben und frei von Gefahrenquellen sein.

2. Die Kampffläche muss so groß sein, dass eine ununterbrochene Darbietung der Kata möglich ist.

ERKLÄRUNG:

I. *Für die richtige Ausführung der Kata ist eine stabile und ebene Oberfläche erforderlich. Normalerweise sind die mit Matten ausgelegten Kumite-Kampfflächen geeignet.*

ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

1. Wettkämpfer und Kampfrichter tragen die in Artikel 2 der Kumite-Regeln beschriebene offizielle Uniform.

2. Personen, die gegen diese Vorschriften verstoßen, können ausgeschlossen werden.

ERKLÄRUNG:

I. *Die Jacke des Karate-Gi darf während der Vorführung der Kata nicht abgelegt werden.*

II. *Wettkämpfer, die vorschriftswidrig gekleidet sind, erhalten eine Minute Zeit, dies zu ändern.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

1. Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt. Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen dreiköpfigen Teams. Jedes Team ist entweder männlich oder weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen

unterteilt.

2. Die Wettkämpfe werden im K.O.-System mit Trostrunde ausgetragen.

3. Deutsche Meisterschaft: Die Wahl der Kata ist frei, eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden. Alle Kata der offiziellen Kata-Liste der WKF (Anhang 8) sind zulässig.

4. Deutsche Meisterschaft Schüler: Eine Kata darf nur einmal wiederholt werden, jedoch nicht in der unmittelbar darauffolgenden Runde. Folgende Kata sind ausgeschlossen:

   Shotokan: Gojushiho-Sho, Gojushiho-Dai, Unsu
   Goju-Ryu: Suparinpei, Kururunfa
   Wado-Ryu: Niseishi, Jion, Wanshu
   Shito-Ryu: Suparinpei, Gojushiho, Annan

5. Die Kata werden gemäß den von der WKF anerkannten Karate-Do-Schulen, basierend auf den Systemen Goju, Shito, Shoto und Wado, ausgeführt. In Anhang 8 sind die zulässigen WKF-Kata aufgelistet.

6. Die gewählte Kata wird am Wettkampftisch vor der jeweiligen Runde angegeben.

7. Für die Trostrunde gelten die gleichen Bestimmungen.

8. In den Medaillenkämpfen der Teams wird eine Kata von der Liste in Anhang 8 auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (BUNKAI). Für die BUNKAI stehen fünf Minuten Zeit zur Verfügung. Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich nach dem Ende der KATA-Darbietung verbeugen und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Darbietung. Ein Team, das sich nach der KATA-Darbietung nicht verbeugt oder die fünf Minuten überschreitet, wird disqualifiziert. Der Gebrauch von traditionellen Waffen, zusätzlicher Ausrüstung oder Bekleidung ist nicht gestattet.

ERKLÄRUNG:

I. *Die erforderliche Anzahl und Art der Kata ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Einzelwettkämpfer oder Teams, wie die folgende Tabelle zeigt. Freilose werden als Wettkämpfer bzw. Teams gezählt.*

Wettkämpfer/Teams	***Benötigte Kata***	***Davon Tokui (→nur EKF/WKF)***	***Davon Shitei (→nur EKF/WKF)***
65-128	*7*	*5*	*2*
33-64	*6*	*4*	*2*
17-32	*5*	*3*	*2*
9-16	*4*	*3*	*1*
5-8	*3*	*3*	*0*
4	*2*	*2*	*0*

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

1. Das fünfköpfige Kampfgericht wird für jeden Kampf von der Kampfrichterkommission oder dem Mattenchef (Tatami Manager) benannt.

2. Die Kampfrichter dürfen nicht aus dem gleichen Landesverband/Bezirk/Verein *[→ EKF/WKF: nicht die gleiche Nationalität haben]* wie die Wettkämpfer sein.

3. Zusätzlich werden Zeitnehmer, Listenführer, Ausrufer und Ansager benannt.

ERKLÄRUNG:

I. *Der Hauptkampfrichter der Begegnung sitzt auf der zentralen Position mit Blick zu den Wettkämpfern und die anderen vier Kampfrichter sitzen an den Ecken der Kampffläche.*

II. *Die Kampfrichter haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge oder ein Eingabeterminal, falls elektronische Wertungstafeln verwendet werden.*

ARTIKEL 5: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

1. Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der in ihr enthaltenen traditionellen Prinzipien zeigen. Während der Darbietung eines Wettkämpfers oder einer Mannschaft achten die Kampfrichter auf folgende Punkte:

   a. Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata.

   b. Verständnis für die verwendeten Techniken (BUNKAI).
   c. Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Fokussierung der Kraft (KIME).

d. Richtiger und angemessener Einsatz der Atmung zur Unterstützung des KIME.

e. Richtige Fokussierung der Aufmerksamkeit (CHAKUGAN) und Konzentration.

f. Richtige Stände (DACHI) mit angemessener Spannung in den Beinen, die Füße flach auf dem Boden.

g. Angemessene Spannung im Bauch (HARA) und kein Auf und Ab der Hüfte während der Bewegung.

h. Richtige Form (KIHON) des gezeigten Stils.

i. Die Darbietung sollte auch in Hinblick auf andere Entscheidungskriterien wie den Schwierigkeitsgrad der gezeigten Kata betrachtet werden.

j. Im Teamwettbewerb ist die Synchronisation ohne externe Signale ein zusätzliches Kriterium.

2. *Ein Wettkämpfer, der die SHITEI-Kata variiert, wird disqualifiziert [→ nur EKF/WKF].*

3. Ein Wettkämpfer, der während der Darbietung der Kata stoppt oder der eine andere Kata zeigt als er angesagt oder am Wettkampftisch genannt hat, wird disqualifiziert.

4. Ein Wettkämpfer, der eine unzulässige Kata zeigt oder eine Kata wiederholt, wird disqualifiziert.

ERKLÄRUNG:

I. *Kata ist weder ein Tanz noch eine Theatervorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen – ebenso wie Anmut, Rhythmus und Balance.*

II. *Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.*

III. *Die Teammitglieder müssen sowohl Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung zeigen als auch Synchronisation.*

IV. *Start- und Stoppkommandos für die Darbietung, Stampfen, Schlagen gegen die Brust, den Karate-Gi oder die Arme und übertriebenes Atmen sind Beispiele für externe Signale und sollten von den Kampfrichtern bei der Urteilsfindung berücksichtigt wird.*

V. *Die Verantwortung dafür, dass die am Wettkampftisch genannte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist, liegt allein beim Betreuer oder beim Wettkämpfer.*

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

1. Wenn sie aufgerufen werden, stellen sich zu Beginn jeder Begegnung die zwei Wettkämpfer mit Blick zum Hauptkampfrichter am Rand der Kampffläche auf, einer mit rotem Gürtel (AKA) und der andere mit blauem Gürtel (AO). Nach einer Verbeugung vor dem Kampfgericht, tritt AO aus der Kampffläche zurück. AKA geht zur Startposition und nennt deutlich die Kata, die er zeigen wird, bevor er beginnt. Nach der Darbietung verlässt AKA die Kampffläche für den Vortrag von AO. Nachdem AO mit seiner Kata fertig ist, treten beide Wettkämpfer wieder an den Rand der Kampffläche und erwarten das Urteil des Kampfgerichtes.

2. Ist eine Kata nicht regelkonform oder treten andere Unregelmäßigkeiten auf, kann der Hauptkampfrichter die anderen Kampfrichter für die Urteilsfindung zu sich rufen.

3. Um einen Wettkämpfer zu disqualifizieren, kreuzt der Hauptkampfrichter die Flaggen und führt sie wieder auseinander (wie beim Kumite-Signal TORIMASEN).

4. Nach Abschluss beider Kata stehen die Athleten nebeneinander am Rand der Fläche. Der Hauptkampfrichter ruft zur Abstimmung auf (HANTEI) und pfeift zweimal, woraufhin die Kampfrichter ihre Stimmen abgeben.

5. Die Entscheidung fällt entweder für AKA oder für AO. Der Wettkämpfer, der mehr Stimmen erhält, wird vom Ausrufer/Ansager zum Sieger erklärt.

6. Die Wettkämpfer verbeugen sich zueinander, dann zum Kampfgericht und verlassen die Matte.

ERKLÄRUNG:

I. *Die Startposition für die Kata befindet sich innerhalb der Kampffläche.*

II. *Werden Flaggen verwendet, fordert Hauptkampfrichter zur Abstimmung auf (HANTEI) und pfeift dann zweimal. Alle Kampfrichter heben gleichzeitig die jeweilige Flagge. Nachdem ausreichend Zeit verstrichen ist, um die Stimmen auszuzählen (ungefähr 5 Sekunden), werden die Flaggen auf ein erneutes kurzes Pfeifen des Hauptkampfrichters*

hin wieder gesenkt.

III. *Erscheint ein Wettkämpfer nicht, wenn er aufgerufen wird oder zieht seinen Start zurück (Kiken), wird der Sieg automatisch dem Gegner zugesprochen, ohne dass dieser die zuvor am Wettkampftisch genannte Kata noch zeigen muss.*

ANHANG 1: DIE FACHBEGRIFFE

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Nur noch wenig Zeit	10 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 im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung.
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 am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.
HANTEI	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die

		SKR ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der HKR gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der HKR kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet das Ergebnis der Mehrheitsentscheidung, indem er den Sieger in gewohnter Weise bekanntgibt.
HIKIWAKE	Unentschieden	Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
TORIMASEN	Die SKR haben keine Wertung und kein Foul entschieden	Der HKR kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Bewegung, die Handflächen nach unten 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.
CHUKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an.
KEIKOKU	Verwarnung	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel abwärts auf den jeweiligen Wettkämpfer.

HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer.
HANSOKU	Disqualifikation	Der HKR zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger aufwärts im 45°-Winkel auf den jeweiligen Wettkämpfer und verkündet 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 betroffenen Wettkämpfers, um den SKR ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SHIKKAKU	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in Richtung des betroffenen Wettkämpfers und dann nach hinten außen mit Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Dann verkündet er den Sieg für den Gegner.
KIKEN	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE

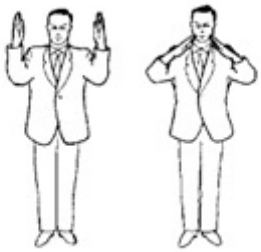
KOMMANDOS UND GESTIK DES HAUPTKAMPFRICHTERS

SHOMEN-NI-REI

Der HKR streckt die Arme nach vorne, Handfläche vorwärts gerichtet.

OTAGAI-NI-REI

Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich voreinander zu verbeugen.



SHOBU HAJIME

„Fangt an zu kämpfen!“
Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.

YAME

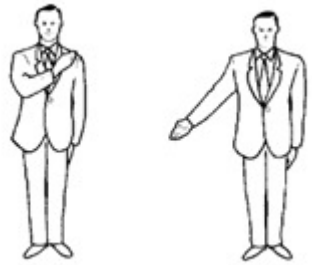
„Stopp!“
Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.

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.

YUKO (1 PUNKT)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

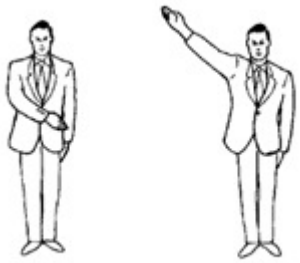


WAZA-ARI (2 PUNKTE)

Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

IPPON (3 PUNKTE)

Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.

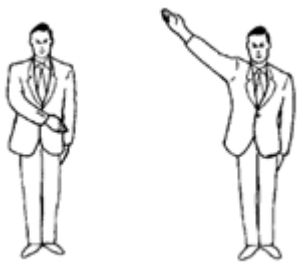


RÜCKNAHME DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG

Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der HKR zum betreffenden Kämpfer, sagt „AKA“ oder „AO“, kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Bewegung mit nach unten gedrehten Handflächen, um anzuzeigen, dass die vorangegangen Wertung zurückgenommen wird.

NO KACHI (SIEG)

Nach Kampfende verkündet der HKR „AKA (oder AO) No Kachi“ und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.

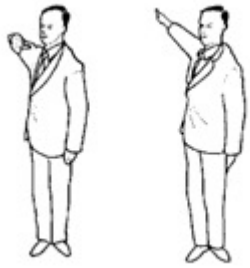


KIKEN

„Aufgabe“
Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Startlinie des aufgebenden Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.

SHIKKAKU

„Disqualifikation, Verweis von der Fläche“
Der HKR zeigt zunächst im 45°-Winkel aufwärts in die Richtung des betreffenden Wettkämpfers und weist dann nach außen und hinten mit dem Kommando „AKA (AO) SHIKKAKU!“ Dann gibt er den Sieg für den Gegner bekannt.



HIKIWAKE

„Unentschieden“ (Nur für Teamwettbewerbe)
Wenn es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden steht, kreuzt der HKR die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.

VERGEHEN KATEGORIE 1
(ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.

VERGEHEN KATEGORIE 2
(ohne zusätzliches Signal für Chukoku)

Der HKR zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.

KEIKOKU

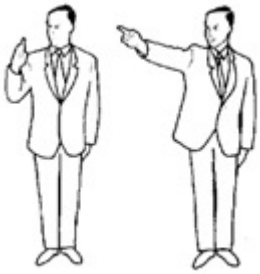
„Verwarnung“
Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel abwärts in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.

HANSOKU CHUI

„Verwarnung vor einer Disqualifikation“
Der HKR zeigt zunächst ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann horizontal mit dem Zeigefinger in Richtung des betreffenden Wettkämpfers.

HANSOKU

„Disqualifikation“
Der HKR zeigt ein Vergehen in Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigefinger in einem 45°-Winkel aufwärts auf den betreffenden Athleten. Dann ernennt er den Gegner zum Sieger.



PASSIVITÄT

Der HKR rotiert die Fäuste vor der Brust umeinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.

TORIMASEN

„Keine Wertung, Verwarnung oder Strafe“
Der HKR kreuzt die Arme und macht dann eine schneidende Abwärtsbewegung mit nach unten gerichteten Handflächen.

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

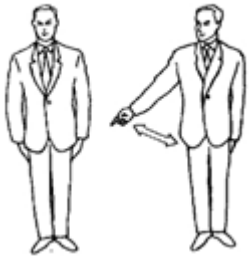
Der HKR zeigt den SKR einen übermäßigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.

VORTÄUSCHEN ODER ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG

Der HKR hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den SKR das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.

JOGAI

„Verlassen der Kampffläche“
Der HKR zeigt den SKR ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.



MUBOBI
(Selbstgefährdung)

Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um den SKR zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

KAMPFVERMEIDEN

Der HKR macht eine kreisende Bewegung mit dem nach unten gerichteten Zeigefinger, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.

DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, INNERHALB VON 2 SEKUNDEN EINE TECHNIK ANZUBRINGEN

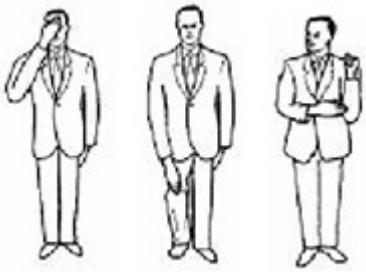
Der HKR hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.

GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE

Der HKR führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.

VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN

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



SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES VERHALTEN

Der HKR legt den Zeigefinger auf den Mund, um den SKR ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.

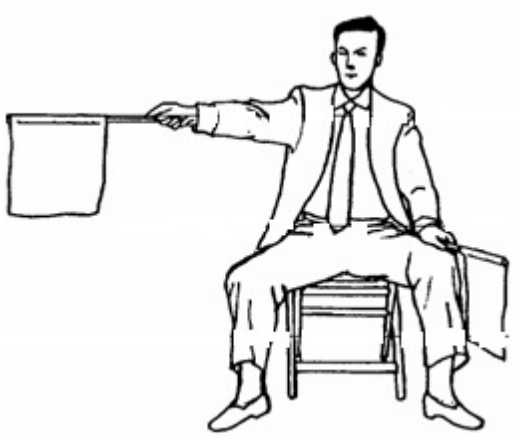
SHUGO

„Zusammenrufen der Kampfrichter“
Der HKR ruft die SKR nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.

FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER

YUKO

WAZA-ARI



IPPON

FOUL

Verwarnung bei einem Foul. Die entsprechende Flagge wir eingerollt und gekreist, dann folgt das entsprechende Signal für Kategorie 1 oder 2.

VERGEHEN KATEGORIE 1

Die Flaggen werden mit gestreckten Armen gekreuzt.

VERGEHEN KATEGORIE 2

Der SKR hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm.

JOGAI

Mit der Flagge auf den Boden klopfen.

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

PASSIVITÄT

Die Flaggen werden vor der Brust umeinander gekreist.

ANHANG 3: VERHALTENSRICHTLINIEN FÜR HAUPT- UND SEITENKAMPFRICHTER

Dieser Anhang soll den Haupt- und Seitenkampfrichtern in solchen Situationen als Hilfe dienen, für die das Regelwerk und die Erklärungen keine eindeutige Regelung anbieten.

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT

Macht ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik und darauffolgend unmittelbar einen übermäßigen Kontakt, erteilen die Kampfrichter nicht die Wertung, sondern stattdessen eine Verwarnung oder Strafe in Kategorie 1 (außer der Getroffene hat den Kontakt selbst verschuldet).

ÜBERMÄSSIGER KONTAKT UND ÜBERTREIBEN

Karate ist eine Kampfkunst und verlangt dem Wettkämpfer hohe Verhaltensmaßstäbe ab. Es ist inakzeptabel, dass Wettkämpfer sich nach einem leichten Kontakt das Gesicht reiben, umherlaufen oder taumeln, sich vornüber beugen, ihren Zahnschutz rausnehmen oder ausspucken oder anderweitig vorgeben, dass der Kontakt ernsthaft war, um die Kampfrichter dazu zu animieren, eine höhere Strafe gegen den Gegner zu verhängen. Diese Art von Verhalten ist Betrug und entehrt unseren Sport; es sollte schnellstmöglich bestraft werden.

Gibt ein Wettkämpfer vor, ein Kontakt sei übermäßig gewesen und die Kampfrichter entscheiden stattdessen, dass die Technik kontrolliert war und alle sechs Wertungskriterien erfüllt hat, wird die Wertung erteilt und eine Verwarnung oder Strafe für Vortäuschen oder Übertreiben. (Immer mit Rücksicht darauf, dass schwere Fälle von Vortäuschen ein SHIKKAKU rechtfertigen.)

Schwieriger ist die Situation, wenn ein Wettkämpfer einen härteren Kontakt erhält und zu Boden geht, dann womöglich wieder aufsteht (um den 10-Sekunden-Countdown zu stoppen) und wieder hinfällt. Die Kampfrichter müssen sich bewusst machen, dass eine Jodan-Fußtechnik 3 Punkte wert ist und da viele Mannschaften und Wettkämpfer finanziell für Medaillenplätze entlohnt werden, ist die Versuchung umso größer, sich zu unmoralischem Verhalten hinreißen zu lassen. Es ist wichtig, dieses als solches zu erkennen und die angemessenen Verwarnungen oder Strafen zu verhängen.

MUBOBI

Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird erteilt, **wenn der Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wurde.** So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, mit einem langen, tiefen Gyaku-Zuki eintaucht, ohne dabei auf den Jodan-Konter des Gegners zu achten, das Kämpfen einstellt, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter „Yame“ gerufen hätte, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration einbricht oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde oder nicht geblockt werden konnte.

Erklärung XVIII zu Artikel 8 besagt:

Wird der Wettkämpfer dann übermäßig getroffen und/oder verletzt, erteilt man ihm eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und sieht von einer Strafe für den Gegner ab.

Ein Wettkämpfer, der durch sein eigenes Verschulden getroffen wurde und die Beeinträchtigung übertreibt, um die Kampfrichter irrezuführen, wird sowohl für Mubobi verwarnt oder bestraft als auch **zusätzlich** für Übertreiben, da zwei Vergehen vorliegen.

Es sollte stets berücksichtigt werden, dass eine Technik mit übermäßigem Kontakt unter keinen Umständen gewertet werden kann.

ZANSHIN

Zanshin wird beschrieben als Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam bleibt gegenüber möglichen Kontern. Manche Wettkämpfer drehen den Körper teilweise vom Gegner ab, nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, beobachten ihn aber weiter und sind bereit, weiter zu handeln. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen diesem fortgesetzten Zustand von Bereitschaft und solchen Fällen zu unterscheiden, in denen der Wettkämpfer sich abdreht, die Deckung fallen lässt und auch die Konzentration abbricht und so im Endeffekt das Kämpfen einstellt.

FANGEN EINER CHUDAN-FUSSTECHNIK

Sollen die Kampfrichter eine Chudan-Fußtechnik werten, wenn der Gegner das Bein fängt, bevor es zurückgezogen werden kann?

Vorausgesetzt, der tretende Wettkämpfer bewahrt ZANSHIN, gibt es keinen Grund, warum die Wertung nicht erteilt werden sollte, vorausgesetzt, alle sechs Wertungskriterien wurden erfüllt. Theoretisch hätte in einem echten Kampfszenario eine kraftvolle Fußtechnik den Gegner außer Gefecht gesetzt und das Bein wäre deshalb gar nicht gefangen worden. Angemessene Kontrolle, die Zielregion und die Erfüllung der sechs Wertungskriterien sind die ausschlaggebenden Faktoren bei der Entscheidung, ob es sich um eine Wertungstechnik handelt oder nicht.

WÜRFE UND VERLETZUNGEN

Da das Fassen und Werfen des Gegners unter bestimmten Bedingungen erlaubt ist, obliegt es allein den Betreuern, sicherzustellen, dass ihre Wettkämpfer entsprechend trainiert und in der Lage sind, den Fall abzufangen bzw. sicher zu landen.

Ein Wettkämpfer, der versucht zu werfen, muss sich an die in den Erklärungen zu Artikel 6 und Artikel 8 aufgestellten Bedingungen halten. Wirft ein Wettkämpfer seinen Gegner diesen Anforderungen gemäß und es kommt dabei zu einer Verletzung, weil der Gegner den Fall nicht

richtig abfängt, ist der verletzte Kämpfer selbst verantwortlich und der Werfende wird nicht bestraft. Selbstverursachte Verletzungen können entstehen, wenn ein Wettkämpfer den Fall nicht abfängt, sondern auf seinem ausgestreckten Arm oder Ellbogen landet oder sich am Gegner festhält und diesen auf sich zieht.

Eine möglicherweise gefährliche Situation entsteht dann, wenn ein Wettkämpfer beide Beine des Gegners fasst, um diesen auf den Rücken zu werfen oder wenn ein Wettkämpfer sich abduckt und den Gegner anhebt, bevor ihn wirft. Die Erklärung XI zu Artikel 8 besagt: *„…und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist.“* Da es bei dieser Art von Würfen schwierig ist, eine sichere Landung zu gewährleisten, sind sie verboten.

PUNKTEN AM GEFALLENEN GEGNER

Wenn ein Wettkämpfer geworfen oder gefegt wurde und sich der Oberkörper am Boden befindet (Rumpf bzw. Torso), während der Gegner eine Wertungstechnik macht, ist die Wertung IPPON.

Macht ein Wettkämpfer eine Technik, während der Gegner noch fällt, berücksichtigen die Kampfrichter bei ihrer Entscheidung die Fallrichtung, denn wenn der Gegner von der Technik wegfällt, ist diese nicht wirksam und wird auch nicht gewertet.

Befindet sich der Oberkörper des Gegners nicht am Boden, wenn der Wettkämpfer eine wirksame Wertungstechnik macht, gelten die in Artikel 6 beschriebenen Wertungen. Demnach lauten die Wertungen für Wertungstechniken an einem Gegner, der noch fällt, der sitzt oder kniet, steht oder in die Luft springt sowie in allen anderen Situationen, in denen sich der Oberkörper nicht auf der Tatami befindet, folgendermaßen:

1. Jodan-Tritte, drei Punkte (IPPON)
2. Chudan-Tritte, zwei Punkte (WAZA-ARI)
3. Tsuki und Uchi, ein Punkt (YUKO)

ABSTIMMUNGSVERFAHREN

Um den Kampf zu unterbrechen, ruft der Hauptkampfrichter „Yame” und führt die dabei erforderliche Gestik aus. Wenn der Hauptkampfrichter wieder auf seiner Ausgangsposition zurückgeht, zeigen die Seitenkampfrichter ihre Meinungen an und der Hauptkampfrichter verkündet die entsprechende Entscheidung. Da der Hauptkampfrichter als einziger in der Lage ist, sich um die gesamte Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Seitenkampfrichter ernsthaft erwägen, was der Hauptkampfrichter ihnen mitteilt, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, da kein Überdenken erlaubt ist.

Gibt es mehr als einen Grund für die Kampfunterbrechung, behandelt der Hauptkampfrichter jeden Aspekt einzeln. Wenn beispielsweise ein Wettkämpfer eine Wertungstechnik gemacht hat und der andere einen übermäßigen Kontakt oder wenn es Mubobi und Übertreiben bei ein und demselben Wettkämpfer gab.

JOGAI

Die Kampfrichter dürfen nicht vergessen, Jogai anzuzeigen, indem sie mit der jeweiligen Flagge auf den Boden klopfen. Hat der Hauptkampfrichter wieder seine Position eingenommen, zeigen sie dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.

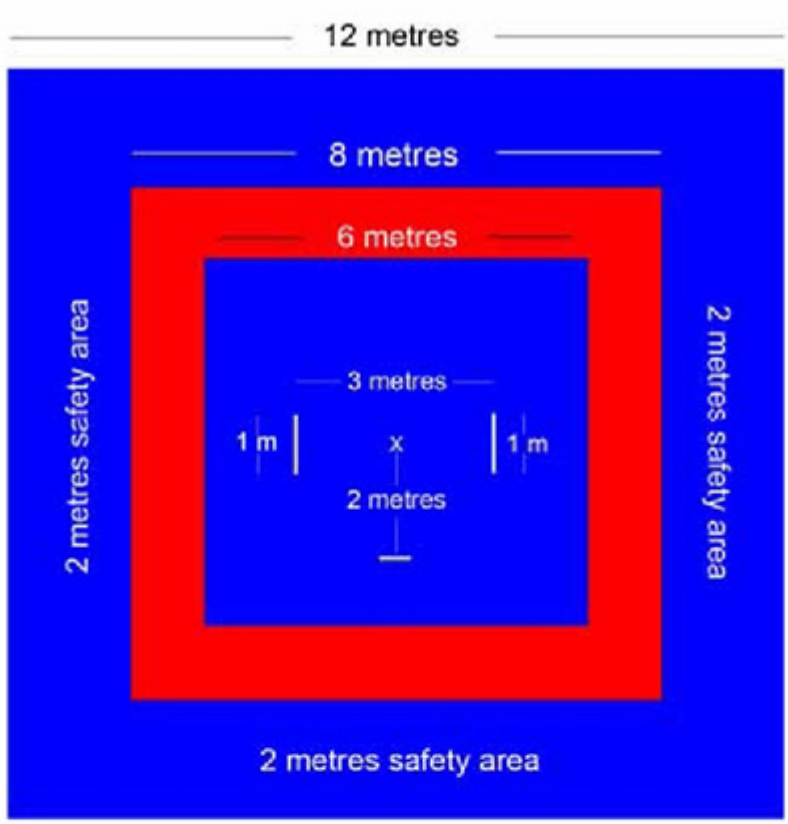
ANZEIGEN VON REGELVERSTÖSSEN

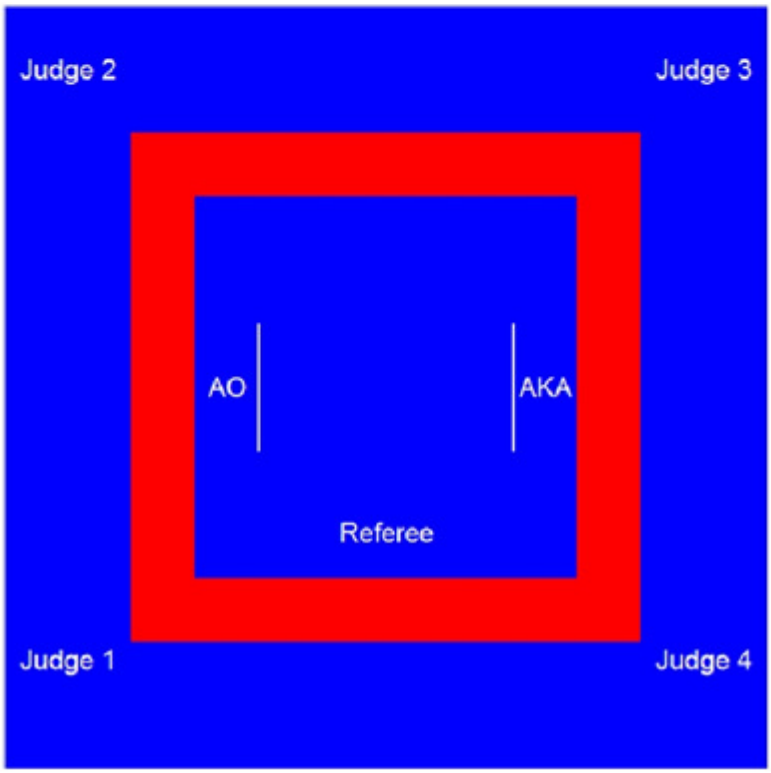
Bei einem Vergehen der Kategorie 1 kreist der Seitenkampfrichter zuerst die entsprechende Flagge und streckt dann die gekreuzten Flaggen für AKA nach links (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach rechts (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der roten Flagge vorne und für AO nach rechts (wenn er auf Position 2 oder 3 sitzt) bzw. nach links (wenn er auf Position 1 oder 4 sitzt) mit der blauen Flagge vorne. Dies ermöglicht es dem Hauptkampfrichter, deutlich zu erkennen, welcher Wettkämpfer das Foul begangen hat.

ANHANG 4: ZEICHEN DES LISTENFÜHRERS

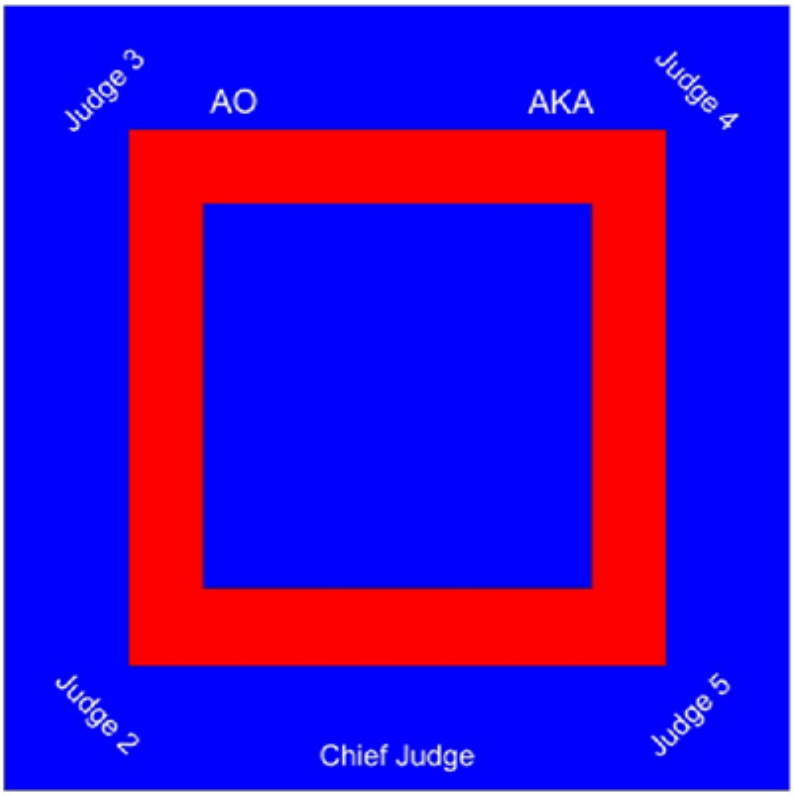
●◎○	IPPON	3 Punkte
○◎○	WAZA-ARI	2 Punkte
○	YUKO	1 Punkt
□	KACHI	Gewinner
x	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
C1C	Foul Kategorie 1 – CHUKOKU	Verwarnung
C1K	Foul Kategorie 1 – KEIKOKU	Verwarnung
C1HC	Foul Kategorie 1 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C1H	Foul Kategorie 1 – HANSOKU	Disqualifikation
C2C	Foul Kategorie 2 – CHUKOKU	Verwarnung
C2K	Foul Kategorie 2 – KEIKOKU	Verwarnung
C2HC	Foul Kategorie 2 – HANSOKU-CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
C2H	Foul Kategorie 2 – HANSOKU	Disqualifikation
KK	KIKEN	Aufgabe
S	SHIKKAKU	Ernsthafte Disqualifikation

ANHANG 5: DIAGRAMM KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE





ANHANG 6: DIAGRAMM DER KATA-WETTKAMPFFLÄCHE



ANHANG 7: LISTE DER PFLICHTKATA *(→NUR EKF/WKF)*

AUFSTELLUNG DER WKF-PFLICHTKATA (SHITEI-KATA)

(→nur EKF/WKF)

Goju	Seipai
	Saifa
Shoto	Jion
	Kanku-Dai
Shito	Bassai-Dai
	Seienchin
Wado	Seishan
	Chinto

ANHANG 8: WKF-LISTE DER TOKUI-KATA

HAUPTLISTE DER KATAS (TOKUI) DER WORLD KARATE FEDERATION (WKF)

GOJU-RYU KATAS

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

WADO-RYU KATAS

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

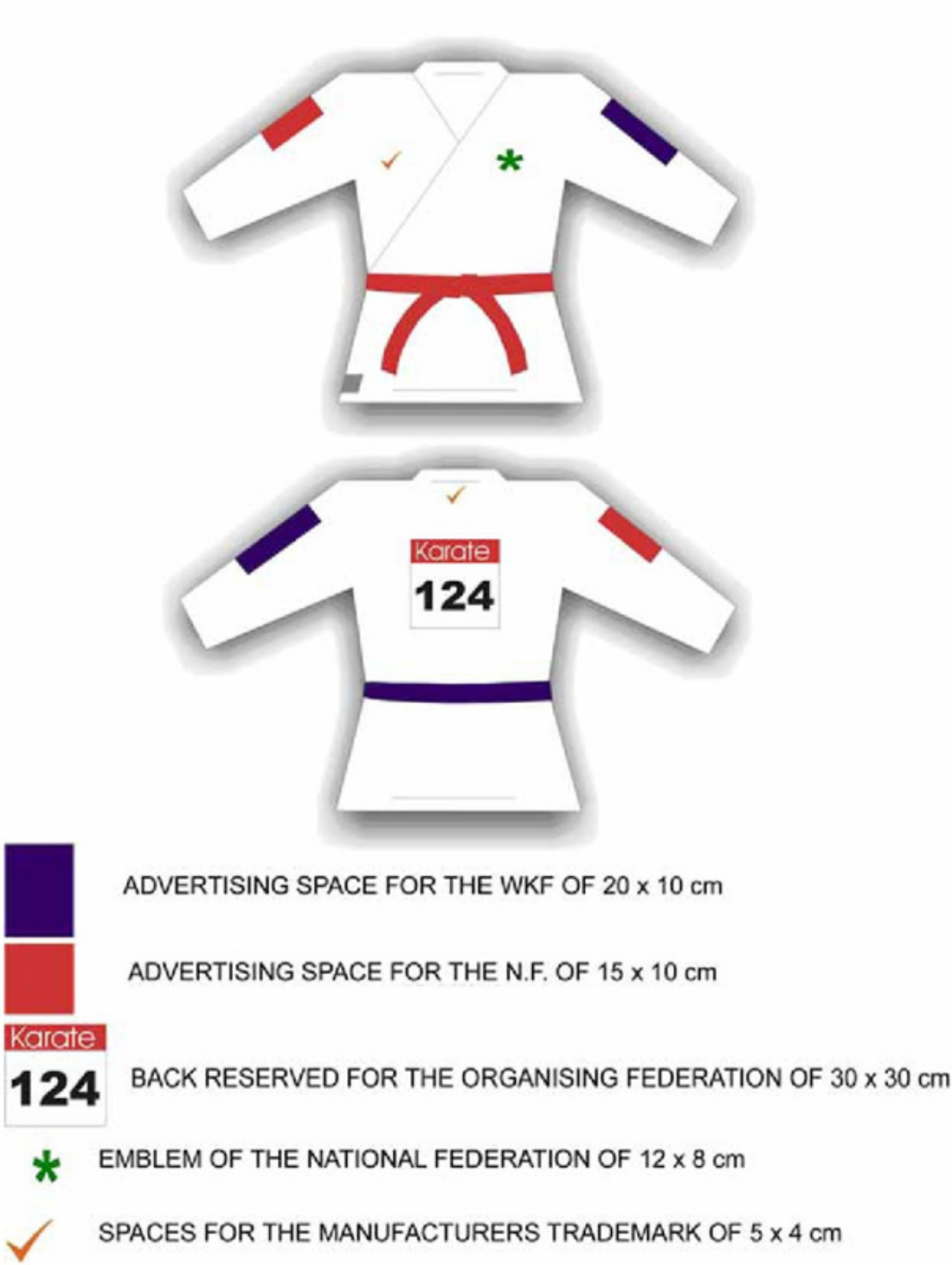
SHOTOKAN KATAS

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

SHITO-RYU KATAS

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

ANHANG 9: DER KARATE-GI



ANHANG 10: WELTMEISTERSCHAFTEN; KONDITIONEN & KATEGORIEN

WELTMEISTERSCHAFTEN (ÜBERARBEITET JUNI 2010)

JUGEND, JUNIOREN & U21 WELTMEISTERSCHAFT

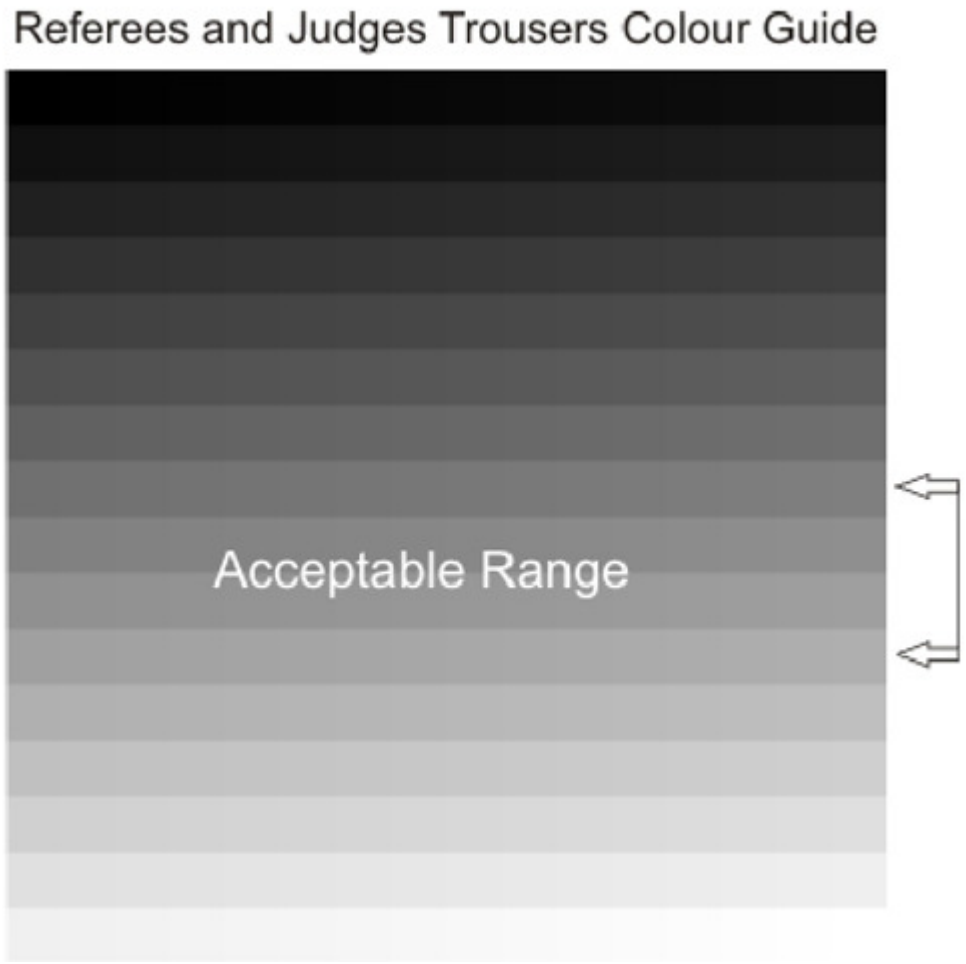
Allgemeines	Kategorien		
- Die Meisterschaft dauert 4 Tage. - Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden - Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.) - Je nach den Gegebenheiten vor Ort werden die Kämpfe auf fünf oder sechs Kampfflächen ausgetragen. - Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten für Jugend und Junioren sowie für Damen U21 und 3 Minuten für Herren U21. - Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.	Unter 21	Jugend	Junioren
	Kata Einzel (Alter 18, 19, 20)	Kata Einzel (Alter 14/15)	Kata Einzel (Alter 16/17)
	Männlich Weiblich	Männlich Weiblich	Männlich Weiblich
	Kumite Einzel männlich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel männlich (Alter 14/15)	Kumite Einzel männlich (Alter 16/17)
	-68 kg -78 kg +78 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg
	Kumite Einzel weiblich (Alter 18,19,20)	Kumite Einzel weiblich (Alter 14/15)	Kumite Einzel weiblich (Alter 16/17)
	-53 kg -60 kg +60 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg
	/	/	Kata-Mannschaft (Alter 14-17)

SENIOREN WELTMEISTERSCHAFT

Allgemeines	Kategorien
- Die Meisterschaft dauert 5 Tage. - Die Mannschaftswettbewerbe Kumite finden nach den Ausscheidungsrunden der Einzelwettbewerbe statt. - Jeder Nationalverband darf pro Kategorie einen (1) Starter entsenden. - Bei der Auslosung werden die vier Finalisten der letzten Meisterschaften so weit wie möglich gestreut (im Einzelwettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.) - Die Meisterschaften werden auf vier (4) Kampfflächen in Reihe (3 Tage) ausgetragen und auf einer (1) erhöhten Kampffläche für die Medaillenkämpfe und Finals (2 Tage). - Für das Catering der Kampfrichter und Offiziellen müssen spezielle Bereiche und Zeitpläne erstellt werden. - Die Kampfzeit im Kumite beträgt 3 Minuten bei den Herren und 2 Minuten bei den Damen, außer im Einzel bei den Finals und Medaillenkämpfen, wo die Kampfzeit für Herren 4 Minuten und für Damen 3	Kata Einzel (Alter 16+)
	Männlich Weiblich
	Kumite Einzel männlich (Alter 18+)
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	Kumite Einzel weiblich (Alter 18+)
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	Kata-Mannschaft (Alter 16+)

			Männlich Weiblich	Minuten beträgt. - Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.	Männlich Weiblich
					Kumite Mannschaft (Alter 18+)
					Männlich Weiblich
Gesamt	8	10	13		16

ANHANG 11: FARBMUSTER FÜR KAMPFRICHTERHOSEN



ANHANG 12: SPIEGELSYSTEM

Ungeachtet des WKF-Regelwerkes, kann bei DKV-Veranstaltungen das Spiegelsystem zum Einsatz kommen. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

1. Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter, einem Seitenkampfrichter und einem Obmann.

2. Die Wertungen, Verwarnungen, Strafen, Entscheidungskriterien, verbotenen Verhaltensweisen werden analog zum regulären Wettkampfregelwerk gehandhabt, so weit wie irgend möglich.

3. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und Ansagen, vergibt Wertungen, Verwarnungen und Strafen.

4. Der Seitenkampfrichter unterstützt den Hauptkampfrichter, nimmt an Besprechungen mit dem Obmann teil, wenn diese nötig werden und zeigt seine Meinung zur Vergabe von Wertungen, Verwarnungen und Strafen durch eine diskrete Gestik an.

5. Der Obmann kontrolliert den regelkonformen Ablauf des Kampfes. Wenn notwendig, teilt er sich dem Hauptkampfrichter mit. Bei der Entscheidungsfindung hat er aber nur eine Stimme, wenn er zur Beratung von HKR und SKR hinzugezogen wird. Des Weiteren gehört es zu seinen Aufgaben, Zeitnehmer und Listenführer zur überwachen.

6. Steht es im Einzel oder im Entscheidungskampf einer Team-Begegnung nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden, ruft der HKR den SKR für eine Besprechung zu sich. Können sie sich nicht einigen, wem der Sieg gebührt, ziehen sie den Obmann hinzu und der HKR verkündet anschließend die Mehrheitsmeinung.

7. Die Gestik entspricht der regulären Gestik des HKR. Der SKR führt sie entsprechend diskret aus.