Swiss Karate Federation

Karate Wettkampfregeln

Gültig ab 1.1.2019

Anmerkung:

Die in diesem Dokument verwendeten maskulinen Wortformen gelten sowohl für Männer als auch Frauen (generisches Maskulinum).

Terminologie:

Im Folgenden werden die englischen Original-Bezeichnungen für die einzelnen Funktionsträger verwendet:

- Referee — Hauptkampfrichter (HKR)
- Judge — Seitenkampfrichter (SKR)
- Kansa — Match Supervisor
- Tatami Manager — Mattenchef
- Score Keeper — Punkteschreiber, Listenführer
- Time Keeper — Zeitnehmer

Inhalt

KUMITE REGELN 4
Artikel 1: Kumite Wettkampffläche 4
Artikel 2: Offizielle Bekleidung 5
Artikel 3: Organisation von Kumite Wettkämpfen 7
Artikel 4: Das Kampfgericht 9
Artikel 5: Kampfzeit 10
Artikel 6: Wertungen 10
Artikel 7: Entscheidungskriterien 13
Artikel 8: Verbotenes Verhalten 15
Artikel 9: Verwarnungen & Strafen 19
Artikel 10: Verletzungen und Unfälle in Wettkämpfen 20
Artikel 11: Offizieller Protest 22
Artikel 12: Rechte und Pflichten der Funktionäre 24
Artikel 13: Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Kämpfen 29

KATA REGELN 31
Artikel 1: Kata Wettkampffläche 31
Artikel 2: Offizielle Bekleidung 31
Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen 34
Artikel 4: Das Kampfgericht 36
Artikel 5: Bewertungskriterien 37
Artikel 6: Durchführung der Wettkämpfe 41
Artikel 7: Offizieller Protest 42

ANHÄNGE 45
Anhang 1: Terminologie 45
Anhang 2: Gestik und Flaggensignale 47
Anhang 3: Verhaltensrichtlinien für Referees und Judges 58
Anhang 4: Zeichen des Score Keepers 62
Anhang 5: Layout Kumite-Wettkampffläche 63
Anhang 6: Layout Kata-Wettkampffläche 64
Anhang 7: Der Karate-Gi 65
Anhang 8: Weltmeisterschaften: Konditionen und Kategorien 66
Anhang 9: Farbmuster für Hosen der Referees und Judges 68
Anhang 10: Karate Wettkampf unter 14 Jahre 69
Anhang 11: Video Review Regeln in WKF Kumite Wettkämpfen 71
Anhang 12: Offizielles Protest-Formular 72
Anhang 13: Ablauf Gewichtskontrolle 73
Anhang 14: Round-Robin Beispiel 75
Anhang 15: Organisation von Olympischen Kata Wettbewerben 78
Anhang 16: Premier League Kata Wettbewerb 79

KUMITE REGELN

Artikel 1: Kumite Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche ist quadratisch und mit (von der WKF/SKF zugelassenen) Matten ausgelegt. Die Seitenlänge beträgt acht Meter, mit einer zusätzlichen – mit Matten ausgelegten – Sicherheitszone von einem Meter auf jeder Seite. Ausserdem sollte es einen freien Sicherheitsbereich von zwei Metern auf allen Seiten geben. Wird ein erhöhter Wettkampfbereich genutzt, so sollte der Sicherheitsbereich auf jeder Seite einen zusätzlichen Meter betragen.
2. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Beim Starten oder Wiederaufnehmen des Kampfes stehen sich die Wettkämpfer am vorderen Rand der Matte mittig gegenüber.
3. Der Referee (Hauptkampfrichter) steht mittig zwischen diesen beiden Matten mit zwei Metern Abstand zu der Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
4. Die Judges (Seitenkampfrichter) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Referee kann sich auf der gesamten Tatami bewegen, die Sicherheitszone, in der die Judges sitzen, eingeschlossen. Die Judges haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge.
5. Der Kansa (Match Supervisor) sitzt knapp ausserhalb der Sicherheitszone, links oder rechts hinter dem Referee. Er hat eine rote Flagge oder ein rotes Signal und eine Pfeife.
6. Der Score-Supervisor sitzt am offiziellen Wettkampftisch zwischen dem Score Keeper (Listenführer) und dem Time Keeper (Zeitnehmer).
7. Die Coachs 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.
8. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe haben als die restliche Mattenfläche.

Siehe auch Anhang 5: Layout Kumite-Wettkampffläche auf Seite 63

Erklärung:

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

II. Die verwendeten Matten müssen eine rutschfeste Unterseite und einen niedrigen Reibungswiderstand auf der Oberseite haben. Der Referee muss sicherstellen, dass die Matten während des Wettkampfes nicht verrutschen, da Lücken Verletzungen verursachen können. Sie müssen WKF-zugelassen sein.

Artikel 2: Offizielle Bekleidung

1. Die Teilnehmer und ihre Coachs müssen die hier definierte, offizielle Kleidung tragen.
2. Die Referee Kommission kann Offizielle und Wettkämpfer, die sich nicht an die Bekleidungsvorschriften halten, ausschliessen.

Referees

1. Referees und Judges müssen die von der Referee-Kommission bestimmte offizielle Uniform tragen. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.
2. Die offizielle Uniform besteht aus:
   - Einem einreihigen, marineblauen Blazer.
   - Einem weissen, kurzärmligen Hemd.
   - Einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel.
   - Einer schwarzen Pfeife
   - Eine dezente weisse Kordel für die Trillerpfeife.
   - Einer einfarbig hellgrauen Hose ohne Umschlag (siehe Anhang 9).
   - Einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Slippern für den Einsatz auf der Kampffläche.
   - Weibliche Referees und Judges können eine Haarspange und dezente Ohrringe tragen.
   - Schiedsrichter und Judges können einen einfachen Ehering tragen.
3. Bei Olympischen Spielen, olympischen Jugend-Spielen, kontinentalen Spielen und anderen Multisportveranstaltungen, bei denen den Schiedsrichtern auf Kosten des Organisators eine einheitliche Uniform mit dem Feeling & Look der jeweiligen Veranstaltung zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Uniform der Schiedsrichter durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, sofern sie vom Organisator schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF offiziell genehmigt wird.

Wettkämpfer

1. Die Teilnehmer müssen einen weisses Karate-Gi ohne Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien tragen, sofern dies nicht ausdrücklich von der Executive Kommission der WKF erlaubt ist. Das Nationalemblem oder die Landesflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgrösse von 12 cm mal 8 cm (siehe Anhang 7: Der Karate-Gi) nicht überschreiten. Ausserdem darf sich das originale Herstellerlabel 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, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen, ausser dem üblichen Etikett des Herstellers.

2. Abweichend von Absatz 1 kann das Executive Committee spezielle Label oder Markenzeichen 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. Die Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bindebänder dürfen nicht getragen werden.

4. Die Ärmel dürfen nicht weiterreichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgerollt werden. Die Jackenbänder müssen zu Beginn des Kampfes gebunden sein. Wenn sie während des Kampfes abgerissen werden, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.

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. Wettkämpfer tragen saubere Haare, deren Länge den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Hält der Referee die Haare eines Wettkämpfers für zu lang oder zu ungepflegt, kann er diesen vom Kampf ausschliessen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei diskrete Gummibänder an einem einzigen Pferdeschwanz sind erlaubt.

7. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein von der WKF zugelassenes einfarbig schwarzes Kopftuch tragen, das das Haar bedeckt, nicht jedoch den Halsbereich.
(Im SKF nicht zugelassen!)

8. Die Teilnehmer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder anderen Gegenstände tragen, die ihre Gegner verletzen könnten. Die Verwendung von Metallzahnspangen muss vom Referee und vom Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.

9. Folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch:
   - SKF zugelassene Faustschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
   - Zahnschutz.
   - SKF zugelassener Körperschutz (für alle Athleten) plus Brustschutz für weibliche Athleten.
   - SKF zugelassene Schienbeinschoner, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.
   - SKF zugelassene Fussschützer, ein Athlet trägt rote, der andere blaue.

   Ein Tiefschutz ist nicht Pflicht, aber wenn einer getragen wird, muss er SKF-zugelassen sein.

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

11. Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.

12. Die gesamte Schutzausrüstung muss SKF-zugelassen sein.

13. Es ist die Pflicht des Kansa (Match Supervisor), vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Wettkämpfer die zugelassene Ausrüstung tragen. (Bei kontinentalen, internationalen oder nationalen Meisterschaften ist zu beachten, dass die von der WKF/SKF genehmigte Ausrüstung akzeptiert werden muss und nicht abgelehnt werden kann).

14. Bandagen, Polster oder Unterstützungen aufgrund von Verletzungen dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Referee in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

Coaches

1. Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen. Ihre offizielle Identifikation muss sichtbar sein.

   Bei Kämpfen um Medaillen an offiziellen WKF-Veranstaltungen, tragen männliche Coachs einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, während weibliche Coachs ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben tragen können. Weibliche Coachs dürfen WKF-zugelassene, religiös vorgeschriebene Kopfbedeckungen für Referee und Judges tragen.
   (Im SKF nicht zugelassen!)

Erklärung:

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

II. Der Zahnschutz muss richtig angepasst sein.

III. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche nicht ordnungsgemäss bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, seine Bekleidung in Ordnung zu bringen.

IV. Wenn die Referee Kommission 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. Für die WKF Welt- und Kontinental-Meisterschaften werden die vier Medaillengewinner (Gold, Silber und zwei Bronze) der Vorrunde gesetzt. Für Karate 1- Premier League werden die acht bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste vom Vortag der Wettkämpfe gesetzt. Das Recht auf Platzierung wird nicht auf niedrigere Plätze übertragen, wenn es keine berechtigten Konkurrenten gibt.
3. Das Ausscheidungssystem mit Trostrunden wird angewendet, sofern nicht ausdrücklich etwas anders für den Wettbewerb festgelegt wurde. Wo ein Round-Robin-System verwendet wird, ist der Struktur wie in «Anhang 14: Round-Robin Beispiel» beschrieben zu folgen.
4. Das Wiege-Verfahren wird in «Anhang 13: Ablauf Gewichtskontrolle» beschrieben.

5. Im Einzelwettbewerb darf nach der Auslosung kein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.

6. 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 gewertet. Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass Wettkämpfer aus dieser Kategorie disqualifiziert werden. Die Teilnahme an einer anderen Kategorie wird dadurch nicht beeinflusst.

7. Männerteams bestehen aus sieben Mitgliedern, von denen fünf in einer Runde antreten. Weibliche Mannschaften bestehen aus vier Mitgliedern, von denen drei in einer Runde antreten.

8. Die Wettkämpfer sind alle Mitglieder des Teams. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.

9. Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter der Mannschaft am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Reihenfolge 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. Einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.

   Ein Team wird disqualifiziert (SHIKKAKU), wenn eines seiner Mitglieder oder der Coach die Zusammensetzung des Teams oder die Kampfreihenfolge ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden. In Mannschaftskämpfen, bei denen eine Einzelperson auf der Basis von Hansoku oder Shikkaku verloren hat, wird sein Ergebnis auf Null gesetzt, und der Kampf wird mit 8-0 zugunsten des anderen Teams eingetragen.

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. «Eine Runde» bezieht sich auf einen Einzelkampf zwischen zwei Teilnehmern, während «ein Match» die Summe aller Kämpfe zwischen den Mitgliedern zweier Teams ist.

III. Nur die Namen der Wettkämpfer zu verwenden, führt zu Problemen bei Aussprache und Identifizierung. WKF-ID-Nummern sollten zugewiesen und verwendet werden.

IV. Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer des Teams auf. Die aussetzenden Kämpfer und der Coach nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.

V. Um antreten zu können, müssen männliche Teams mindestens drei und weibliche Teams mindestens zwei Wettkämpfer präsentieren. Ein Team mit weniger als der erforderlichen Anzahl von Wettkämpfern verliert die Begegnung durch Aufgabe (Kiken).

VI. Der Referee signalisiert eine Disqualifikation durch KIKEN, indem er mit dem Zeigefinger zur Seite des fehlenden Wettkämpfers oder Team zeigt, dabei «AKA / AO NO KIKEN» verkündet und anschliessend das Signal für KACHI (Sieg) für den Gegner anzeigt.

VII. 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.

VIII. 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.

IX. Kämpfen irrtümlich 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 Referee (SHUSHIN/ Hauptkampfrichter), vier Judges (FUKUSHIN/ Seitenkampfrichter) und einem Kansa (MATCH SUPERVISOR).
2. Referee, Judges und Kansa einer Kumite-Begegnung dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die jeweiligen Wettkämpfer.
   (in der Schweiz gleichen Club)
3. Einsatz von Referees und Judges und Panelzuordnung:

   Auslosung per Software nach Zufallsprinzip
   (für die Schweiz nicht relevant)
4. Um die Durchführung der Wettkämpfe zu erleichtern, werden zusätzlich 1 Tatami Manager, 1 Score Supervisor und 2 Score Keeper benannt.
   (für die Schweiz angepasst)

Erklärung:

I. Zu Beginn eines Kampfes stellt sich der Referee am äusseren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen die Judge 1 und 2 und rechts von ihm die Judge 3 und 4.

II. Nach dem formalen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und das Kampfgericht macht der Referee einen Schritt zurück, die Judges drehen sich ihm zu und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.

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

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

V. *Im Teamwettkampf können Referee und Judges nach jedem Kampf rotieren, vorausgesetzt das gesamte Kampfgericht verfügt über die notwendige Qualifikation.*

Artikel 5: Kampfzeit

1. Die Dauer eines Kumite-Kampfs beträgt für die Herren-Elite und Damen-Elite drei Minuten (Einzel- und Teamwettkampf). Unter-21-jährige kämpfen ebenfalls drei Minuten, sowohl Männer als auch Frauen. Kämpfe der Jugend- und Junioren-Kategorien dauern zwei Minuten für beide Geschlechter.
2. Die Kampfzeit läuft, sobald der Referee den Kampf eröffnet und wird jedes Mal gestoppt, wenn er «YAME» ruft.
3. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der TIME KEEPER (Zeitnehmer) «noch 15 Sekunden» und «Zeit abgelaufen». Das «Zeit abgelaufen»-Signal bedeutet das Kampfende.
4. Der Wettkämpfer hat Anspruch auf eine Ruhezeit zwischen den Kämpfen, die der Standarddauer des Kampfes entspricht. Wenn die Farbe der Ausrüstung gewechselt werden muss, wird diese Zeit auf fünf Minuten verlängert.

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 erfolgreiche Technik, die mit dem Signal für das Ende des Kampfes zusammenfällt, ist gültig. Eine Technik nach dem Kommando zum Unterbrechen oder Beenden des Kampfes, egal wie gut, wird nicht gewertet, und kann zu einer Strafe für den ausführenden Kämpfer führen.

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 Referee «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

Wertung	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 Fauststoss (Tsuki) zu einer der sieben Zielregionen. 2. Jede Schlagtechnik (Uchi) zu einer der sieben Zielregionen

I. *Aus Sicherheitsgründen sind gefährliche Würfe, Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gepackt oder der Gegner nicht gehalten wird, oder bei denen sich der Drehpunkt oberhalb des Gürtels befindet, verboten und führen zu einer Verwarnung oder Strafe. Ausgenommen davon sind konventionelle Karate-Fussfege-Techniken, bei denen der Gegner nicht gehalten werden muss, wenn gefegt wird, so zum Beispiel Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. Nach einem Wurf versucht der Wettkämpfer sofort eine Wertungstechnik.*

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

III. *Eine Technik hat eine **gute Form**, wenn sie eine mögliche Wirksamkeit im Rahmen traditioneller Karate-Konzepte aufweist.*

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 sich der Wettkämpfer über mögliche Konter seines Gegners ständig bewusst ist. D.h. 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. *In ähnlicher Weise bedeutet **korrekte Distanz**, eine Technik genau in der Distanz auszuführen, in der sie die grösstmögliche Wirkung hat. Wird eine Technik also in dem Moment ausgeführt, in welchem der Gegner sich schnell wegbewegt, reduziert dies die potentielle Wirksamkeit der Technik.*

IX. ***Distanz** bezieht sich 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, werden gewertet, sofern die Technik die anderen Wertungskriterien erfüllt. Bei Jugend- und Juniorenwettkämpfen ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht und Hals erlaubt. Ausgenommen davon sind leichte Berührungen durch Jodan-Fusstechniken (zuvor bekannt als «Skin Touch»). Die akzeptable Distanz wird hier auf 10 Zentimeter erhöht.*

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, wird nicht gewertet.*

XI. *Techniken unterhalb des Gürtels können punkten, solange sie oberhalb des Schambeins landen. Der Hals und die Kehle sind Zielregionen. Jedoch ist kein Kontakt zur Kehle erlaubt. Korrekt kontrollierte Techniken, die die Kehle nicht berühren, können gewertet werden.*

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. *Das Signal zum Kampfende bedeutet, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, zu punkten, selbst wenn der Referee irrtümlich den Kampf nicht sofort beendet. Das Signal 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 erteilt werden, dann aber nur durch die Referee-Kommission, die Disziplinar-Kommission (WKF) **(in der Schweiz durch die NSK)**.*

XIV. *Punkten zwei Wettkämpfer genau gleichzeitig, erfüllen sie das Kriterium «gutes Timing» nicht. Die korrekte Entscheidung wäre in diesem Fall, keine Wertung zu erteilen. Beide Wettkämpfer können aber dennoch die jeweilige Wertung erhalten, wenn sie jeweils zwei Flaggen zu ihren Gunsten haben und beide Wertungen vor «Yame» und vor dem Signal zum Kampfende erfolgt sind.*

XV. *Wenn ein Wettkämpfer mit mehr als einer aufeinanderfolgenden Technik punktet, bevor der Kampf untergebrochen wird, erhält der Wettkämpfer die Wertung mit dem höheren Punktwert, 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 Punktwert für die Fusstechnik höher liegt*

Artikel 7: Entscheidungskriterien

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

2. In Einzelwettkämpfen gibt es kein Unentschieden. Nur in Mannschaftswettkämpfen, wenn ein Kampf mit Punktegleichstand oder ohne Punkte endet und kein Wettkämpfer SENSHU erreicht hat, verkündet der Referee ein Unentschieden (HIKIWAKE).

3. Endet im Einzel ein Kampf mit Punktegleichstand, wird der Wettkämpfer mit der ersten alleinigen Führungswertung (SENSHU) zum Sieger erklärt. Endet ein Einzelwettkampf ohne Punkte oder mit Punktegleichstand, aber ohne «erste alleinige Führungswertung» (SENSHU), wird der Sieger mittels einer endgültigen Abstimmung (HANTEI) durch den Referee und die vier Judges bestimmt. Eine Entscheidung zugunsten des einen oder anderen Teilnehmers ist obligatorisch und wird auf der Grundlage der folgenden Kriterien getroffen:

   a) Haltung, Kampfgeist und Stärke, die der Wettkämpfer zeigt.

   b) Taktische und technische Überlegenheit.

c) Welcher Wettkämpfer mehr Aktionen gestartet hat.

4. Sollte ein Wettkämpfer, dem SENSHU zugesprochen wurde, innerhalb der letzten 15 Sekunden des Kampfs eine Verwarnung der Kategorie 2 aufgrund von JOGAI, Kampfvermeidung, Klammern, Halten, Ringen, Stossen oder Brust-an-Brust-Stehen erhalten, verliert dieser Wettkämpfer automatisch den Vorteil von SENSHU. Der Referee zeigt dann zuerst das Zeichen für die zutreffende Warnung, um die Unterstützung der Kampfrichter zu erhalten. Sobald der Referee von mindestens zwei Flaggen unterstützt wird, zeigt er das Zeichen für die zutreffende Warnung der Kategorie 2, gefolgt von dem Zeichen für SENSHU und schließlich das Zeichen für die Annullierung (TORIMASEN). Gleichzeitig kündigt er AKA/AO SENSHU TORIMASEN an.

   Wurde SENSHU innerhalb der letzten 15 Sekunden eines Kampfes zurückgezogen, kann kein weiterer SENSHU an einen der beiden Wettkämpfer vergeben werden.

   In den Fällen, in denen SENSHU erteilt wurde, aber ein erfolgreicher Videoprotest ergibt, dass auch der andere Gegner gleichzeitig einen Treffer erzielt hat, wird das gleiche Verfahren für die Annullierung von SENSHU angewandt. **(nicht relevant für die Schweiz)**

   Das Team mit den meisten gewonnenen Kämpfen, einschliesslich der durch SENSHU entschiedenen, ist Sieger. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl die gewonnenen als auch die verlorenen Kämpfe berücksichtigt werden. Die maximal mögliche Punktdifferenz bzw. -führung beträgt in jedem Kampf acht.

5. Haben zwei Mannschaften die gleiche Anzahl an Siegen und Punkten, wird ein Entscheidungskampf ausgetragen. Jedes Team nominiert hierzu einen beliebigen Kandidaten seines Teams für den Extrakampf, unabhängig davon, ob dieser bereits in einem früheren Kampf zwischen den beiden Teams bereits gekämpft hat. Kann im Entscheidungskampf kein Sieger nach Punkten ermittelt werden und kein Wettkämpfer SENSHU erreicht, wird der Kampf wie im Einzel per HANTEI entschieden. Das Ergebnis des HANTEI aus dem Entscheidungskampf entspricht dann dem Ergebnis der gesamten Mannschaftsbegegnung.

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

7. Werden in ein und demselben Kampf beide Wettkämpfer mit HANSOKU disqualifiziert, gewinnen die für die folgende Runde ausgelosten Gegner durch Freilos (und kein Ergebnis wird verkündet), ausser die doppelte Disqualifikation tritt in einem Medaillenkampf ein, dann wird der Gewinner durch HANTEI bestimmt, es sei denn, einer der Kämpfer hat SENSHU.

Erklärung:

I. Für die Kampfentscheidung per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes, tritt der Referee an den äusseren Rand der Kampffläche zurück, ruft «HANTEI» und pfeift zweimal. Die Judges zeigen ihre Meinung per Flagge an und der Referee stimmt gleichzeitig per Handzeichen ab. Der Referee pfeift dann nochmal kurz, kehrt zu seiner ursprünglichen Position zurück und verkündet den Sieger in gewohnter Weise.

II. *Mit «Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (SENSHU)» ist gemeint, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erzielt, ohne dass der Gegner zeitgleich ebenfalls eine Wertung erzielt. Sollten beide Wettkämpfer gleichzeitig eine Wertung erzielen, wird der Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts nicht erteilt und beiden bleibt die Möglichkeit für SENSHU in diesem Kampf erhalten.*

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 zur 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. (Kann nicht erteilt werden, wenn weniger als 15 Sekunden Kampfzeit verbleiben.)
6. Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, einen Wurf oder eine Wertungstechnik anzubringen.
7. Fassen des Gegners mit beiden Händen, ausser um nach dem Fangen eines tretenden Beines den Gegner zu werfen.
8. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, ohne sofort eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
9. Techniken, die von Natur aus nicht zum Schutz des Gegners kontrollierbar sind, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
11. Den Gegner ansprechen oder anstacheln, Missachtung der Kommandos des Referees, 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:** Bei Elite-Wettkämpfern ist eine nicht verletzende, leichte, kontrollierte Berührung von Gesicht, Kopf und Hals erlaubt (aber nicht der Kehle). Wenn der Referee den Kontakt als zu stark erachtet, aber die Gewinnchancen des Wettkämpfers nicht beeinträchtigt, kann eine Verwarnung (CHUKOKU) erteilt werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Umständen führt zu KEIKOKU. Ein weiterer Verstoss führt zu HANSOKU CHUI. Jeder weitere Kontakt, auch wenn er nicht signifikant genug ist, um die Gewinnchancen des Gegners zu beeinflussen, führt dennoch zu HANSOKU.*

*III. **KONTAKT ZUM GESICHT – JUGEND UND JUNIOREN:** Für Kadetten- und Juniorenbewerber ist kein Kontakt zum Kopf, Gesicht oder Hals mit Handtechniken erlaubt. Jeder Kontakt, egal wie leicht er auch sein mag, wird verwarnt oder 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, erfordert eine Verwarnung oder Strafe, ausser der Getroffene ist selbst verantwortlich (MUBOBI). Weitere Einschränkungen für Wettkämpfer unter 14 Jahren sind im «Anhang 10: Karate Wettkampf unter 14 Jahre» aufgeführt.*

IV. Der Referee muss einen verletzten Wettkämpfer so lange beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird. Eine kurze Verzögerung bei der Erteilung der Wertung ermöglicht, verzögerte Verletzungssymptome zu erkennen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird ausserdem 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. Referees müssen dies berücksichtigen, wenn sie Strafen für scheinbar übermäßigen Kontakt in Betracht ziehen. Zum Beispiel könnte ein scheinbar relativ leichter Kontakt dazu führen, dass ein Wettkämpfer aufgrund der kumulativen Wirkung einer Verletzung, die er in einem früheren Kampf erlitten hat, nicht mehr weiterkämpfen kann. Vor Beginn eines Kampfes, bzw. einer Begegnung muss der Tatami-Manager die medizinischen Karten prüfen und sicherstellen, dass die Wettkämpfer kampffähig sind. Der Referee muss informiert werden, wenn ein Wettkämpfer bereits wegen einer Verletzung behandelt wurde.

VI. Wettkämpfer, die übertrieben auf einen leichten Kontakt reagieren, um damit eine Strafe des Gegners zu provozieren, zum Beispiel durch Halten des Gesichts, Herumtorkeln oder unnötiges zu Boden fallen, werden umgehend selbst bestraft.

VII. Das Vortäuschen einer nicht vorhandenen Verletzung ist ein schwerer Regelverstoss, der mit SHIKKAKU geahndet wird. Dies kann der Fall sein, wenn zum Beispiel ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden wälzt und ein neutraler Arzt keine diesen Verhaltensweisen entsprechende Verletzung feststellt.

VIII. Eine tatsächlich vorhandene Verletzung zu übertreiben, ist weniger schwerwiegend, aber dennoch ein inakzeptables Verhalten. Daher wird bereits der erste Fall von Übertreiben mindestens mit HANSOKU CHUI bestraft. Schwerwiegendere Übertreibungen, 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 SKF übergeben, die umgehend eine Untersuchung des Wettkämpfers durchführt. Die Medizinische Kommission übermittelt ihren Bericht noch vor Ende der Meisterschaft an die Referee Kommission. 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. Bereits der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft, ausser der Getroffene hat ihn selbst verursacht.

XI. Beinfegetechniken, z.B. Ashi Barai, Ko Uchi Gari etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst - und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Die einzige Ausnahme bei der ein Gegner mit beiden Händen gefasst werden darf, ist bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Gürtelhöhe des Werfers liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma etc., sind ausdrücklich verboten. Ebenso wie Würfe, bei denen der Werfer zuerst zu Boden geht «Selbstopferungswürfe», wie z.B. Tomoe Nage, Sumi Gaeshi, usw. Es ist ebenfalls verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, aufzuheben 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.

Ein Wettkämpfer darf den Gegner mit einer Hand am Arm oder Karate-Gi fassen, um ihn zu werfen oder eine unmittelbare Wertungstechnik anzubringen - er darf ihn jedoch nicht für mehrere Techniken halten. Fassen mit einer Hand ist erlaubt, wenn umgehend eine Wertungstechnik oder ein Wurf angebracht wird, oder um sich vor einem Hinfallen zu schützen. Fassen mit beiden Händen ist nur bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik erlaubt.

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 anderen Körperteil den Boden ausserhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird. 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». Beträgt die verbleibende Kampfzeit weniger als 15 Sekunden, erteilt der Referee dem betreffenden Wettkämpfer mindestens direkt HANSOKU CHUI.*

XIV. *Ein Wettkämpfer, der eine Wertungstechnik macht und dann die Kampffläche verlässt, bevor der Referee «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 fünfzehn 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 fünfzehn 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. Der Referee hat sich zu vergewissern, dass das defensive Verhalten nicht zum Schutz vor rücksichtslosen und gefährlichen Angriffen des Gegners dient. Ist dem so, muss der angreifende Wettkämpfer verwarnt oder bestraft werden.*

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

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 Referees 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 der Referee 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 bei leichten Regelübertretungen der betreffenden Kategorie erteilt.
KEIKOKU:	KEIKOKU wird für den zweiten geringen Regelverstoss in der jeweiligen Kategorie erteilt oder für Regelverstösse, die nicht schwerwiegend 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. Sie kann bei gravierenden Verstössen, welche Hansoku noch nicht rechtfertigen, auch direkt ausgesprochen 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:	Disqualifikation vom gesamten Turnier, vom Wettkampf oder vom Kampf, einschließlich aller nachfolgenden Kategorien, für die der Täter möglicherweise angemeldet wurde. Um das Ausmass von SHIKKAKU zu bestimmen, muss die Referee Kommission hinzugezogen werden. SHIKKAKU kann verhängt werden, wenn ein Wettkämpfer die Anordnungen des Referees missachtet, sich böswillig verhält, durch seine Handlung dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, oder sein Verhalten 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 Stufen der Verwarnung: 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 Arten von Strafen: HANSOKU und SHIKKAKU. Beide führen zur Disqualifikation des Wettkämpfers; entweder vom Kampf (HANSOKU) - oder dem Kampf und dem gesamten Turnier (SHIKKAKU). Im Falle von SHIKKAKU können von der Referee-Kommission weitere Sanktionen verhängt werden.

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

IV. Eine Verwarnung kann direkt für einen Regelverstoss erteilt werden. Ein wiederholtes Vergehen in dieser Kategorie muss 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 der gleichen Stufe 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 kumulierte Strafen 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 Tatami Managers rücksichtslos oder gefährlich gehandelt hat, oder der nicht für fähig erachtet wird, die für SKF Wettkämpfe erforderliche Kontrolle auszuüben, wird der Referee Kommission gemeldet. Die Referee Kommission entscheidet dann, ob der Wettkämpfer von diesem und/oder weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen wird.

X. SHIKKAKU kann direkt, ohne jegliche Vorwarnung erteilt werden. Wenn der Referee der Ansicht ist, dass ein Wettkämpfer böswillig gehandelt hat, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Körperverletzung verursacht wurde oder nicht, ist SHIKKAKU und nicht HANSOKU die richtige Strafe.

XI. Wenn der Referee der Ansicht ist, dass ein Coach den laufenden Kampf stört, wird er den Kampf abbrechen (YAME), sich dem Coach nähern und das Signal für unhöfliches Verhalten geben. Danach startet der Referee den Kampf erneut (TSUZUKETE HAJIME). Wenn der Coach weiterhin eingreift, stoppt der Referee den Kampf, nähert sich dem Coach erneut und bittet ihn, die Tatami zu verlassen. Der Referee wird den Kampf erst wieder aufnehmen, wenn der Coach das Tatami-Gebiet verlassen hat. Dies gilt nicht als SHIKKAKU Situation und der Ausschluss des Coachs gilt nur für den jeweiligen Kampf oder das jeweilige Match.

XII. SHIKKAKU muss öffentlich bekanntgegeben werden.

Artikel 10: Verletzungen und Unfälle in Wettkämpfen

1. KIKEN bzw. Aufgabe wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheint, nicht weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht oder vom Referee zurückgezogen wird. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde. Aufgabe durch KIKEN bedeutet, dass Wettkämpfer für die gesamte Kategorie als disqualifiziert gelten, die Teilnahme in einer anderen Kategorie ist dadurch jedoch nicht beeinträchtigt

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, es sei denn, einer der Wettkämpfer hat SENSHU. Im Mannschaftswettkampf verkündet der Referee ein Unentschieden (HIKIWAKE), es sei denn, einer der Wettkämpfer hat SENSHU. Kommt es in einem Entscheidungskampf einer Mannschaftsbegegnung zu der beschriebenen Situation, wird per Abstimmung (HANTEI) über das Ergebnis entschieden, es sei denn, einer der Wettkämpfer hat SENSHU.
3. Wird ein Wettkämpfer vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, darf er in diesem Wettkampf nicht mehr 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.
5. Wird ein Kämpfer verletzt, unterbricht der Referee 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 Referee, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird (Artikel 13, Paragraph 8d), oder ob für die Behandlung mehr Zeit eingeräumt wird.
7. Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, gilt als kampfunfähig und wird automatisch von allen Kumite-Events in diesem Turnier ausgeschlossen. Falls ein Wettkämpfer fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Referee den Arzt an und beginnt gleichzeitig eine mündliche Zählung bis zehn in englischer Sprache, wobei er seine Zählung mit einem Finger für jede Sekunde anzeigt. In allen Fällen, in denen die Zählung von 10 Sekunden begonnen wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen, bevor der Kampf wieder aufgenommen werden kann. Bei Vorfällen, die unter diese 10-Sekunden-Regel fallen, kann 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.

III. Der Referee ruft den Arzt, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Behandlung benötigt, indem er den Arm hebt und laut «Doktor» ruft.

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

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

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

VII. *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, sind nur der Coach des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest zu erheben.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Tatami Manager sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden).
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Berufungsjury eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die Jury 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. Jeglicher Protest betreffend die Anwendung der Regeln muss vom Coach spätestens eine Minute nach dem Ende des Kampfes bekannt gegeben werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Tatami-Manager an und hat vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und dem Tatami-Manager mit der entsprechenden Gebühr vorzulegen. Der Tatami-Manager übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Vertreter der Berufungsjury, welche fünf Minuten Zeit hat, um eine Entscheidung zu fällen.
6. Der Beschwerdeführer muss das vom SKF vorgesehene Protest-Entgelt entrichten und dieses zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegen.
7. **Zusammensetzung des Berufungsgerichtes (Im SKF die NSK)**

   Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Referee Kommission (RK) ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die RK sollte ausserdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge benennen, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch Verwandtschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, die vom Protest betroffenen Kampfrichter eingeschlossen, zu einem Interessenkonflikt kommt.

8. **Verfahren zur Beurteilung von Beschwerden**

   Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und das Protest-Entgelt beim Schatzmeister zu hinterlegen.

Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Berufungsjury 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 Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk «ABGELEHNT» versieht und von allen Mitgliedern der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der es an den Generalsekretär weiterleitet.

10. Stattgegebene Proteste

Wird ein Protest akzeptiert, setzt sich die Berufungsjury mit dem Organisationskomitee und der Referee Kommission (im SKF die NSK) in Verbindung, um geeignete Massnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Eingeschlossene Möglichkeiten sind:

- Vorangegangene Entscheidungen, 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 NSK auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

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

Die Berufungsjury benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk «AKZEPTIERT» versieht und von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der es an den Generalsekretär weiterreicht und dem Beschwerdeführer sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

11. Vorfalls Bericht

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Berufungsjury erneut zusammen und erstellt ein einfaches Protestprotokoll, das die Entscheidungsfindung und Begründung für die Ablehnung oder Annahme des Protestes enthält. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Generalsekretär übermittelt.

12. Rechte und Einschränkungen

Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Zentralvorstands aufgehoben werden.

Die Berufungsjury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben und die nötigen Massnahmen der NSK

und der OK anzuregen, um Abhilfe zu schaffen und Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren, die regelwidrig waren.

13. Spezielle Vorschrift für die Verwendung des Videobeweises

(Im SKF nicht zugelassen!)

Hinweis: Diese spezielle Regelung ist als separate und von den übrigen Regelungen des Artikels 11 und der dazugehörenden Erklärungen unabhängige Bestimmung aufzufassen.

An WKF-Elite-Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, kontinentalen Spielen, World Games und vergleichbaren Multisport-Anlässen ist der Einsatz der Video-Review erforderlich. Für andere Wettkämpfe ist der Einsatz empfohlen. Die Anweisungen zur Video-Review sind in Anhang 11 festgelegt.

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 Berufungsjury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die Jury kann ausserdem Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.

III. Wird dem Protest durch die Berufungsjury 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 Berufungsjury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und das Entgelt geht an die SKF 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 Coach direkt den Tatami Manager informieren. Der Tatami Chef informiert dann den Referee entsprechend.

Artikel 12: Rechte und Pflichten der Funktionäre

Referee Kommission

Die Referee Kommission 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 Tatami Manager (Mattenchefs) zu den jeweiligen Kampfflächen und die Ergreifung von Massnahmen, welche durch den Bericht der Tatami Manager 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.

Tatami Manager

Die Rechte und Pflichten der Tatami Manager sind die folgenden:

1. Benennung, Einteilung und Überwachung der Referees und Judges für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich.
2. Er hat die Leistungen der Referees und Judges in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
3. Den Referee anzuweisen, den Kampf zu unterbrechen, wenn der Kansa einen Verstoss gegen die Wettkampfregeln feststellt.
4. Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Referee-Kommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.
5. Zwei Referees mit WKF Referee A Lizenz als Video Review Supervisors (VRS) bestimmen. **(Im SKF nicht relevant!)**

Referees

Die Rechte und Pflichten des Referees sind die folgenden:

1. Der Referee («SHUSHIN») leitet den Kampf, einschliesslich der Eröffnung, Unterbrechung und Beendigung des Kampfes.
2. Wertungen gemäss dem Votum der Judges zu erteilen.
3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
4. Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
5. Den Kampf zu unterbrechen, wenn zwei oder mehr Judges eine Wertung oder ein Jogai anzeigen.
6. Fouls (einschliesslich Jogai) anzuzeigen und so die Zustimmung der Judges abzufragen.
7. Die Unterstützung der Judges abzufragen, wenn er der Meinung ist, dass es für die Judges Gründe gibt, ihre Entscheidung für eine Verwarnung oder Strafe zu überdenken.
8. Die Judges zu einer Besprechung (SHUGO) zusammenzurufen, um Shikkaku zu empfehlen.
9. Dem Tatami Manager, der Referee Kommission oder der Berufungsjury die jeweilige Entscheidung zu erklären, falls erforderlich.

10. Verwarnungen und Strafen gemäss dem Votum der Judge auszusprechen.
11. Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Mannschaftswettkampf erforderlich ist.
12. Eine Abstimmung mit den Judges durchzuführen, dabei selbst eine Stimme abzugeben (HANTEI) und das Ergebnis bekanntzugeben.
13. Unentschiedene Situationen aufzulösen.
14. Den Sieger bekanntzugeben.
15. Die Autorität des Referees ist nicht nur auf die Kampffläche beschränkt, sondern schliesst auch die unmittelbare Umgebung ein. Sie bezieht sich auch auf die Kontrolle des Verhaltens der Coachs, anderer Wettkämpfer oder anderer Begleitpersonen des Wettkämpfers im Hallenbereich.
16. Der Referee erteilt alle Kommandos und Ankündigungen.

Judges

Die Rechte und Pflichten des Judges (FUKUSHIN) sind die folgenden:

1. Punkte und Jogai selbstständig anzuzeigen.
2. Ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen abzugeben, die der Referee anzeigt.
3. Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben.

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

a) Wenn sie eine Wertung sehen.

b) Wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat (JOGAI).

c) Wenn sie der Referee auffordert, ihre Meinung über ein Foul abzugeben.

Match Supervisor

Der Match Supervisor (KANSA), unterstützt den Tatami Manager bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten Entscheidungen des Referees und/oder der Judges gegen die Wettkampfregeln verstossen, hebt der Kansa sofort die rote Flagge und pfeift. Der Tatami Manager weist dann den Referee an, den Kampf zu unterbrechen und den Regelverstoss zu korrigieren.

Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des Kansas zu offiziellen Dokumenten.

Vor Beginn eines jeden Matches oder Kampfes stellt der Match Supervisor sicher, dass die Ausrüstung des Wettkämpfers und Karate-Gi mit den WKF-Wettkampfregeln übereinstimmen. Auch wenn der Veranstalter vor der Aufstellung eine Überprüfung der Ausrüstung durchführt, liegt es in der Verantwortung des Kansas sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht. Bei Team-Wettkämpfen rotiert der Kansa (Match Supervisor) nicht mit.

Richtlinien

In folgenden Situationen hebt der KANSA die rote Flagge und pfeift:

- Der Referee vergisst, SENSHU anzuzeigen.
- Der Referee vergisst, SENSHU zu streichen
- Der Referee erteilt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
- Der Referee warnt oder bestraft den falschen Wettkämpfer.
- Der Referee gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und eine Übertreibung Kat. 2 für den Gegner.
- Der Referee erteilt einem Wettkämpfer eine Wertung und verwarnt den Gegner mit MUBOBI.
- Der Referee gibt eine Wertung für eine Technik an, die nach Yame oder nach Ablauf der Zeit ausgeführt wurde.
- Der Referee erteilt einem Wettkämpfer eine Wertung, wenn dieser ausserhalb der Wettkampffläche ist.
- Der Referee erteilt eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während Ato Shibaraku.
- Der Schiedsrichter erteilt die falsche Verwarnung oder Strafe Cat. 2 während Ato Shibaraku.
- Der Referee stoppt den Kampf nicht, wenn zwei oder mehr Flaggen Punkte oder Jogai für denselben Wettkämpfer anzeigen.
- Der Referee stoppt den Kampf nicht, wenn ein Coach ein Videoreview anfordert. **(nicht relevant für SKF)**
- Der Referee folgt nicht der Mehrheit der Judges.
- Der Referee ruft den Arzt nicht in einer 10-Sekunden-Regelsituation an.
- Der Referee fordert zu Hantei auf oder verfügt Hikiwake, obwohl SENSHU erteilt wurde.
- Ein Judge hält die Flaggen in der falschen Hand.
- Die Anzeigetafel zeigt nicht die korrekten Informationen an.
- Die Technik, welcher der Coach zur Überprüfung meldet, wurde nach Yame oder Kampfende ausgeführt.

In den folgenden Situationen wird sich der KANSA **nicht** an Entscheidungen des Kampfgerichts beteiligen:

- Die Kampfrichter zeigen keine Punkte an.
- Die Judges zeigen keine Flagge im Fall von Jogai.
- Die Judges unterstützen den Referee nicht zur Erteilung einer Verwarnung oder Strafe nach Kat. 1 oder Kat. 2.
- Die Höhe einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1, welche das Panel beschliesst.
- Die Höhe einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2, welche das Panel beschliesst.
- Der Kansa hat keine Stimme und keinen Einfluss auf die Beurteilung, ob eine Wertung gültig ist oder nicht.
- Sollte der Referee das Signal für das Kampfende nicht hören, so pfeift der **Score Supervisor** und **nicht der Kansa.**

Score Supervisor

Der SCORE SUPERVISOR führt ein separates Kampfprotokoll über die Wertungen des Referees und beaufsichtigt gleichzeitig die Arbeit der benannten TIME KEEPER und SCORE KEEPER.

Erklärung:

I. Zeigen zwei oder mehr Judges eine Wertung oder Jogai für den denselben Wettkämpfer an, unterbricht der Referee den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Unterbricht der Referee den Kampf nicht, hebt der Kansa die rote Flagge und pfeift. Will der Referee den Kampf aus einem anderen Grund als einem Signal von zwei oder mehr Judges unterbrechen, ruft er «YAME» macht gleichzeitig das erforderliche Handzeichen. Die Judges signalisieren dann ihre Meinungen und der Referee trifft die Entscheidung die von zwei oder mehr Judges unterstützt wird.

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

III. Wird für einen Wettkämpfer eine Wertung, Strafe oder Verwarnung durch mehr als einen Judge angezeigt und die Judges zeigen ein unterschiedliches Level an, wird die niedrigere Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt, wenn es keine Mehrheit für ein bestimmtes Level gibt.

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

V. Bei HANTEI haben die vier Judges und der Referee je eine Stimme.

VI. Der KANSA, hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass der Kampf bzw. die Begegnung den Wettkampfregeln gemäss durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Judge. Er hat kein Stimmrecht und kein Recht auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen, so zum Beispiel ob eine Wertung gültig ist oder ob JOGAI stattgefunden hat. Seine Verantwortung beschränkt sich auf die Einhaltung der Verfahrensregeln. Bei Team Wettkämpfen rotiert der Kansa (Match Supervisor) nicht mit.

VII. Falls der Referee das Signal zum Kampfende überhört, pfeift der Score Supervisor.

VIII. Die Kampfrichter erklären ihre Grundlage für ein Urteil nach einem Kampf nur gegenüber dem Tatami Manager, der Referee Kommission oder der NSK. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.

IX. Der Referee darf basierend auf seiner alleinigen Beurteilung, jeden Coach, der sich nicht korrekt verhält oder den ordnungsgemässen Verlauf des Kampfs stört, aus dem Wettkampfbereich wegschicken. Diese Befugnis gilt ebenso für sämtliche Mitglieder des Umfelds der Wettkämpfer, welche auf der Wettkampffläche zugegen sind. Der Referee kann den Kampf solange unterbrechen, bis die betroffenen Personen den Wettkampfbereich verlassen haben.

Artikel 13: Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Kämpfen

1. Die Kommandos und Gestik des Referees und der Judge während des Kampfes sind in Anhang 1 und 2 dargestellt.
2. Der Referee und die Judges nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer verbeugen sich, nehmen ihre Position in der Mitte am vorderen Rand der markierten Fläche ein, der Referee verkündet «SHOBU HAJIME!» und der Kampf beginnt.
3. Der Referee unterbricht den Kampf mit dem Kommando «YAME». Wenn nötig, fordert der Referee die Wettkämpfer auf, ihre Startpositionen wieder einzunehmen (MOTO NO ICHI).
4. Kehrt der Referee auf seine Position zurück, zeigen die Judge mittels Flaggensignal ihre Meinung an. Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Referee zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region und erteilt dann die jeweilige Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Referee 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 Referee «YAME», dann kehren er und die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück. Der Sieger wird dann bekanntgegeben, indem der Referee 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 Referee den Arm auf der Seite des 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 Referee und die vier Judge) den Sieger per HANTEI.
8. In folgenden Situationen ruft der Referee «YAME!» und unterbricht den Kampf vorübergehend:
    a) Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich ausserhalb der Wettkampffläche befinden.
    b) Wenn der Referee den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.
    c) Wenn ein Wettkämpfer einen Regelverstoss begangen hat.
    d) Wenn der Referee der Ansicht ist, dass einer oder beide Wettkämpfer den Kampf wegen Verletzungen, Krankheit oder anderen Gründen nicht fortsetzen können. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Referee, ob der Kampf fortgesetzt wird.
    e) Wenn ein Wettkämpfer den Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
    f) Wenn einer oder beide Wettkämpfer fallen oder geworfen werden und beide nicht in der Lage sind, sofort eine wertbare Technik auszuführen.
    g) Wenn beide Wettkämpfer fassen oder klammern, ohne sofort den Versuch einer Technik oder eines Wurfes zu machen.

h) Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne sofort 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 Judge eine Wertung oder Jogai für denselben Wettkämpfer anzeigen.

k) Wenn nach Meinung des Referees eine Wertung erzielt oder ein Foul begangen wurde - oder wenn die Situation aus Sicherheitsgründen eine Unterbrechung des Kampfes erfordert.

l) Auf Verlangen des Tatami-Managers.

Erklärung:

I. Zu Beginn des Kampfes ruft der Referee 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 Referee kann eine Verbeugung einfordern, wenn sie nicht freiwillig erfolgt, indem er dies wie in Anhang 2 beschrieben signalisiert.

II. Der Referee überprüft, ob beide Wettkämpfer ruhig auf ihren Positionen stehen, bevor er den Kampf wiedereröffnet. Wettkämpfer, die auf und abspringen oder anderweitig zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wiederbeginnen kann. Der Referee muss den Kampf mit möglichst geringer Verzögerung fortsetzen.

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

KATA REGELN

Artikel 1: Kata Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche ist identisch mit der Fläche, die für den Kumite-Wettkampf genutzt wird. Für den Kata-Wettkampf sind die umgedrehten Matten, die die roten Startpunkte für den Kumite-Wettkampf markieren, zurückzudrehen, um eine einheitliche farbige Fläche zu bilden.

2. Die Matten müssen von einheitlicher Farbe sein. Der äussere Meter der 8 x 8 Meter grossen Fläche muss eine andere Farbe haben.

3. Die Judges und der Software-Techniker werden Seite an Seite an einem Tisch am Ende der Matte platziert, der den Wettkämpfern gegenüberliegt, und zwar mit dem Hauptrichter (Judge Nr. 1), der dem Software-Techniker am nächsten ist, der am anderen Ende des Tisches sitzt.

Erklärung:

I. *Innerhalb eines Meters vom äusseren Rand des Sicherheitsbereichs dürfen sich keine Werbeplakate, Wände, Säulen usw. befinden.*

II. *Die verwendeten Matten müssen rutschfest sein, wenn sie den Boden berühren, aber einen niedrigen Reibungskoeffizienten auf der Oberseite aufweisen. Der Tatami-Manager muss sicherstellen, dass sich die Mattenmodule während des Wettbewerbs nicht verschieben, da Lücken Verletzungen verursachen und eine Gefahr darstellen. Die Matten müssen WKF-geprüft sein.*

Artikel 2: Offizielle Bekleidung

1. Wettkämpfer und Kampfrichter tragen die hier beschriebene offizielle Uniform.

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

Judges

1. Die Judges müssen die von der Referee-Kommission bestimmte offizielle Uniform tragen. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Briefings und Kursen getragen werden.

2. Die offizielle Uniform sieht wie folgt aus:
   - Ein einreihiger marineblauer Blazer (Farbcode 19-4023 TPX).
   - Ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln.
   - Eine offizielle Krawatte, getragen ohne Krawattennadel.
   - Eine schwarze Pfeife.
   - Eine dezente weiße Kordel für die Pfeife.

- Schlichte hellgraue Hose ohne Umschläge. (siehe Anhang 9).
- Schlichte dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Matchfläche.
- Weibliche Richter können eine Haarspange und religiös vorgeschriebene Kopfbedeckungen tragen, die von der WKF zugelassen sind und diskrete Ohrringe tragen.
- Die Judges können einen einfachen Ehering tragen.

3. Bei Olympischen Spielen, olympischen Jugend-Spielen, kontinentalen Spielen und anderen Multisportveranstaltungen, bei denen den Schiedsrichtern auf Kosten des Organisators eine einheitliche Uniform mit dem Feeling & Look der jeweiligen Veranstaltung zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Uniform der Schiedsrichter durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, sofern sie vom Organisator schriftlich bei der WKF/SKF beantragt und von der WKF/SKF offiziell genehmigt wird.

Wettkämpfer

1. Die Teilnehmer müssen einen weisses Karate-Gi ohne Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien tragen, sofern dies nicht ausdrücklich von der Executive Kommission der WKF erlaubt ist. Das Nationalemblem oder die Landesflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgrösse von 12 cm mal 8 cm (siehe Anhang 7: Der Karate-Gi) nicht überschreiten. Ausserdem darf sich das originale Herstellerlabel auf dem Gi befinden. Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen. Die Wettkämpfer müssen einen schlichten roten oder blauen Gürtel tragen, entsprechend dem Pool, dem sie zugeordnet sind. Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Die Gürtel sind einfarbig rot bzw. blau, ohne persönliche Bestickung, ohne Werbung und ohne andere Beschriftungen, ausser dem üblichen Etikett des Herstellers.
2. Abweichend von Absatz 1 kann das Executive Committee spezielle Label oder Markenzeichen 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. Die Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein. Jacken ohne Bindebänder dürfen nicht getragen werden.
4. Die Ärmel dürfen nicht weiterreichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht hochgerollt werden. Die Jackenbänder müssen zu Beginn des Kampfes gebunden sein. Wenn sie während des Kampfes abgerissen werden, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.
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. Wettkämpfer tragen saubere Haare, deren Länge den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Hält der Referee die Haare eines Wettkämpfers für zu lang oder zu ungepflegt, kann er diesen vom Kampf ausschliessen. Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei diskrete Gummibänder an einem einzigen Pferdeschwanz sind erlaubt.

7. Weibliche Wettkämpfer dürfen ein von der WKF zugelassenes einfarbig schwarzes Kopftuch tragen, das das Haar bedeckt, nicht jedoch den Halsbereich.
(Im SKF nicht zugelassen!)

8. Die Teilnehmer dürfen keine metallischen oder anderen Gegenstände tragen.

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

10. Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.

11. Es ist die Pflicht des Kansas (Match Supervisor), vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Wettkämpfer die zugelassene Ausrüstung tragen. (Bei kontinentalen, internationalen oder nationalen Meisterschaften ist zu beachten, dass die von der WKF/SKF genehmigte Ausrüstung akzeptiert werden muss und nicht abgelehnt werden kann).

12. Bandagen, Polster oder Unterstützungen aufgrund von Verletzungen dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Referee in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.

Coaches

1. Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen. Ihre offizielle Identifikation muss sichtbar sein.

   Bei Kämpfen um Medaillen an offiziellen WKF-Veranstaltungen, tragen männliche Coachs einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, während weibliche Coachs ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben tragen können. Weibliche Coachs dürfen WKF-zugelassene, religiös vorgeschriebene Kopfbedeckungen für Referee und Judges tragen.
   (Im SKF nicht zugelassen!)

Erklärung:

I. Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche nicht ordnungsgemäss bekleidet, wird er nicht sofort disqualifiziert, sondern erhält stattdessen eine Minute Zeit, seine Bekleidung in Ordnung zu bringen.

II. Wenn die Referee-Kommission einverstanden ist, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ablegen.

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

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. Für die WKF Welt- und Kontinental-Meisterschaften werden die vier Medaillengewinner (Gold, Silber und zwei Bronze) der Vorrunde gesetzt. Für Karate 1- Premier League werden die acht bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste vom Vortag der Wettkämpfe gesetzt. Das Recht auf Platzierung wird nicht auf niedrigere Plätze übertragen, wenn es keine berechtigten Konkurrenten gibt.
3. Die Anzahl der Wettkämpfer definiert die Anzahl der Gruppen, um die Ausscheidungsrunden zu organisieren.
4. Das für Kata verwendete Ausscheidungsverfahren teilt die Wettkämpfer (Einzelpersonen oder Teams) in gleich viele Achtergruppen (mit den Ausnahmen, die für weniger als 11 oder mehr als 96 erklärt werden) und reduziert die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe für jede Runde auf 4, die in die nächste Runde übergehen - bis nur noch zwei Gruppen von Wettkämpfern (Einzeln oder Teams) übrig sind. Die Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl in jeder der beiden Gruppen treten gegeneinander an, und kämpfen um den ersten Platz (der Verlierer erhält den zweiten Platz). Die beiden dritten Plätze (Bronzefinale) werden zwischen den Teilnehmern mit der zweithöchsten Punktzahl in einer der beiden Gruppen und jenen mit der dritthöchsten Punktzahl der anderen Gruppe ausgemacht.
    - Falls es 3 oder weniger Wettkämpfer gibt, wird eine einzelne Kata durchgeführt, um die Plätze 1 bis 3 zu bestimmen.
    - Bei 4 Wettkämpfern werden zwei Gruppen von je zwei Teilnehmern für die erste Runde gebildet. Die beiden Gewinner dieser ersten Runde aus jeder Gruppe kämpfen um den 1. Platz, während die beiden Verlierer auf Platz 3 liegen.
    - Mit 5-10 Wettkämpfern gehen zwei Gruppen und die drei besten Ergebnisse jeder Gruppe in Medaillenkämpfe über. Die Gruppe folgt dann dem normalen Verfahren, dass der am besten bewertete Wettkämpfer für jede Gruppe um den 1. und 2. Platz kämpft - und die Nummer 2 trifft auf die Nummer 3 der anderen Gruppe und umgekehrt - es sei denn, es gibt nur 5 Wettkämpfer insgesamt, in diesem Fall gewinnt der Wettkämpfer Nummer 3 in der grösseren Gruppe seinen dritten Platz durch Freilos (walk-over).
    - Wenn die Anzahl der Wettkämpfer 11-24 beträgt, werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden die 4 besten Wettkämpfer zwei Vierergruppen, danach bestimmt die zweite Kata die Rangliste der 6 Wettkämpfer (3 aus jeder Gruppe), die in der dritten Runde normal um die Medaillen kämpfen.
5. Die Basiszahl der Wettkämpfer pro Gruppe beträgt 8. Wenn die Anzahl der Wettkämpfer 64 übersteigt, aber unter 97 liegt, verteilt sich die Anzahl der Wettkämpfer über 64 auf die 8 Gruppen bis maximal 12 pro Gruppe.

6. Sollte die Anzahl der Wettkämpfer 97 oder mehr betragen, wird die Anzahl der Gruppen auf 16 verdoppelt - was eine geringere Anzahl von Wettkämpfern pro Gruppe ergibt. Es werden jeweils die ersten vier jeder Gruppe ausgewählt, so dass 8 Gruppen von 8 Wettkämpfern (insgesamt 64 Wettkämpfer) in die nächste Runde gehen.
7. Die gleiche Jury muss für alle Wettkämpfer einer Gruppe in einer einzigen Runde eingesetzt werden.
8. Es gibt keine Hoffnungsrunde, es sei denn, es ist ausdrücklich für einen Wettbewerb festgelegt.
9. Einzel-Wettkämpfer oder Teams, die zu Beginn des Kampfes nicht anwesend sind, werden durch KIKEN disqualifiziert. Diese Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass sie von dieser Kategorie disqualifiziert sind, die Teilnahme in einer anderen Kategorie ist jedoch dadurch nicht beeinträchtigt.
10. In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt. Anschliessend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (BUNKAI). Für KATA & BUNKAI zusammen stehen insgesamt fünf Minuten Zeit zur Verfügung. Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI Darbietung. Ein Team, das sich vor oder nach der 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 folgende Tabelle fasst die Anzahl der Pools und Gruppen nach der Anzahl der Wettkämpfer zusammen:

Anzahl Wettkämpfer	**Anzahl Gruppen**	**Anzahl benötigte Katas**	**Wettkämpfer in der zweiten Runde**
2	1	1	Null (keine zweite Runde)
3	1	1	Null (keine zweite Runde)
4	2	2	Medaillenkampf (nur für Gold)
5 bis 10	2	2	Medaillenkampf
11 bis 24	2	3	8 Wettkämpfer
25 bis 48	4	4	16 Wettkämpfer
49 bis 96	8	4	32 Wettkämpfer
97 oder mehr	16	5	64 Wettkämpfer

MANUELLE ANPASSUNG DES KATA-BEWERTUNGSSYSTEMS

Für Wettbewerbe, bei denen das elektronische Kata-Bewertungssystem nicht verfügbar ist, kann eine manuelle Anzeigetafel verwendet werden. In solchen Fällen wird das Signal zur Anzeige der Anzeigetafel vom Hauptschiedsrichter gegeben, indem er seine Pfeife bläst, und ein zweites Mal, sobald der Ansager alle Punkte angekündigt hat. Die sieben Judges für die Jury werden vom Tatami-Manager oder dem Tatami-Managerassistenten ausgewählt.

Darüber hinaus wird nur eine Punktzahl vergeben, die sowohl die technische als auch die sportliche Leistung umfasst. Die Judges müssen selbst beachten, dass die Leistung zu 70% für die technische Leistung und zu 30% für die sportliche Leistung abgewogen werden sollte.

Jedes Unentschieden, das ein manuelles System verwendet, bedeutet, dass die betreffenden Wettkämpfer (oder Teams) eine zusätzliche und andere Kata zeigen, bei der die Judges verpflichtet sind, ihre Punktzahl zu differenzieren, um das Unentschieden zu beenden.

Für nationale Wettbewerbe wird die Verwendung des Flaggensystems, das die am 1.1.2018 herausgegebenen Kata-Regeln anwendet, als Übergangslösung bis zum 31. Dezember 2019 akzeptiert.

Artikel 4: Das Kampfgericht

1. Für alle offiziellen WKF-Wettbewerbe wird die aus sieben Judges pro Runde bestehende Jury durch Zufallsauswahl mit Hilfe eines Computerprogramms bestimmt.
2. Für jede Tatami wird ein Judge als Chief Judge benannt und übernimmt die Leitung bei der Durchführung der erforderlichen Kommunikation mit dem Software-Techniker und bei allen unerwarteten Problemen unter den Judges.
3. Der Einsatz der Richter und die Panelzuordnung für die Eliminierungsrunden: Der RC-Sekretär wird dem Software-Techniker, der mit dem elektronischen Zeichensystem arbeitet, eine Liste mit den per Tatami verfügbaren Judges zukommen lassen. Diese Liste wird vom RC-Sekretär erstellt, sobald die Ziehung der Wettkämpfer abgeschlossen ist und am Ende der Schiedsrichterbesprechung. Diese Liste darf nur die beim Briefing anwesenden Judges enthalten und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Dann wird der Software-Techniker die Liste für die Ziehung der Judges in das System eingeben und sieben Judges aus jedem Tatami-Einsatz werden zufällig als Jury ausgewählt, die jeder Darbietung zugeordnet ist.

   Für Medaillenkämpfe stellen die Tatami-Manager dem RC-Vorsitzenden und dem RC-Sekretär eine Liste mit verfügbaren Offiziellen aus ihrem eigenen Tatami zur Verfügung, nachdem der letzte Kampf der Eliminierungsrunde beendet ist. Sobald die Liste vom RC-Vorsitzenden genehmigt wurde, wird sie dem Software-Techniker zur Eingabe in das System übergeben.

Das System ordnet dann zufällig die Jury zu, die nur die 7 Offiziellen für jedes Tatami enthält.

4. Neben dem Software-Techniker und dem Ergebnisverkünder - für Mannschaftswettbewerbe - wird das Panel für Medaillenrunden auch von einem Zeitnehmer unterstützt, der die maximale Aufführungszeit verfolgt.

5. Als zweckmäßig erachtet, können der Ansager und der Software-Techniker, die das elektronische Bewertungssystem bedienen, dieselbe Person sein.

6. Darüber hinaus müssen die Organisatoren für jedes mit der WKF-Kata-Liste vertraute Wettkampfgebiet Läufer zur Verfügung stellen, um die ausgewählten Kata der Teilnehmer vor jeder Runde zu sammeln und aufzuzeichnen und dem Software-Techniker das Verzeichnis zu übergeben. Der Tatami-Manager ist für die Überwachung des Betriebs der Läufer verantwortlich.

7. Bei Wettbewerben, die nicht für die WKF-Rangliste gelten, kann die Anzahl der Judges pro Jury auf fünf reduziert werden. In solchen Fällen wird nur die höchste und niedrigste Punktzahl aus der Summe eliminiert.

ERKLÄRUNG:

I. Alle Judges und der Software-Techniker stehen in einer Reihe vor dem offiziellen Tisch, vorzugsweise hinter einem einzelnen Tisch.

II. Der Chief Judge sitzt in der Nähe des Software-Technikers, der am anderen Ende des Tisches sitzt.

Artikel 5: Bewertungskriterien

Offizielle Kata-Liste

Es dürfen nur Katas aus der offiziellen Liste gezeigt werden:

1	Anan	35	Jib	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	33	Jurok-u	72	Pinan Sandan
S	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu

17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gotushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gotushiho Sho	55	Myojo	S9	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	53	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
23	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Hinweis: Die Namen einiger Kata sind doppelt auf Grund der gängigen Variationen bei der Umschrift in lateinische Buchstaben. In einigen Fällen kann eine Kata in verschiedenen Stilen (Ryu-ha) unterschiedliche Namen tragen – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name in unterschiedlichen Stilen unterschiedliche Kata bezeichnen.

Bewertung

Die Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams beurteilen die Judges basierend auf den beiden Hauptkriterien (technische Leistung und athletische Leistung).

Die Darbietung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet, ausser bei Team-Medaillenkämpfen, wo die Darbietung ebenso wie das Zeitnehmen mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach der Bunkai endet.

Geringfügige Variationen des Karate-Stils (Ryu-ha) des jeweiligen Wettkämpfers sind gestattet.

In jeder Runde muss eine neue Kata gezeigt werden. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden – auch nicht im Fall eines Unentschieden. Es dürfen nur Katas aus der obigen Liste gezeigt werden.

Punkte System

Technische Leistung und athletische Leistung werden mit einer Skala von 5.0 bis 10.0 in Schritten von 0.2 bewertet - wobei 5.0 die niedrigste Punktzahl für eine gültig ausgeführte Kata darstellt, und 10.0 für eine perfekte Leistung steht. Eine Disqualifikation wird durch eine 0.0 Punktzahl angezeigt.

Das System eliminiert die beiden höchsten und zwei niedrigsten Werte für technische Leistung und athletische Leistung und berechnet die Gesamtpunktzahl, die zu 70% für technische Leistung und zu 30% für athletische Leistung gewichtet wird.

Bunkai erhält die gleiche Wertigkeit wie die Kata selbst.

Auflösen von Unentschieden

Für den Fall, dass Wettkämpfer die gleiche Anzahl von Punkten erhalten, sollte das Unentschieden durch Ausführen einer zusätzlichen Kata geklärt werden, um festzustellen, welches Ergebnis eines Wettkämpfers Vorrang vor dem anderen hat.

Unentschieden werden nur dann gelöst, wenn es erforderlich zu ermitteln, welcher Wettkämpfer in die nächste Runde geht - oder um das Ergebnis eines Medaillen-Wettkampfes zu bestimmen.

Das Ergebnis der Entscheidungs-Kata wird genutzt, um das Unentschieden aufzulösen. Die ursprüngliche Punktzahl bleibt dennoch erhalten. Die Punktzahl für die zusätzlichen Kata, die zur Lösung der Unentschieden durchgeführt werden, wird nicht verwendet, um die Reihenfolge der anderen Wettkämpfer zu ändern, die sich in der Runde qualifiziert haben.

Bewertung

Kata Darbietung	**Bunkai Darbietung** (in Medaillenkämpfen der Teams)
1. Technische Leistung a. Stände / Stellungen b. Techniken c. Übergänge / Transition d. Timing e. Korrekte Atmung f. Fokus (KIME) g. Konformität / Übereinstimmung: Konsistenz in der Ausführung des KIHON des Stils (Ryu-Ha) in der Kata	**1. Technische Leistung** a. Stellungen b. Techniken c. Übergänge / Transition d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (KIME) g. Schwierigkeit der gezeigten Techniken h. Übereinstimmung (mit der Kata): Verwendung der Bewegungen, wie sie in der Kata gezeigt wurden
2. Athletische Leistung a. Kraft b. Geschwindigkeit c. Gleichgewicht	**2. Athletische Leistung** a. Kraft b. Geschwindigkeit c. Gleichgewicht

Disqualification

Ein Wettkämpfer oder ein Team kann aus einem der folgenden Gründe disqualifiziert werden:

1. Die falsche Kata wird gezeigt oder die falsche Kata wird angesagt.
2. Keine Verbeugung zum Beginn und Ende der Kata-Darbietung.
3. Eine deutliche Pause oder Unterbrechung der Darbietung.
4. Die Funktion der Judges wird beeinträchtigt (wenn ein solcher zum Beispiel aus Sicherheitsgründen ausweichen muss oder physisch getroffen wird).
5. Während der Darbietung fällt der Gürtel herunter.
6. Die Gesamtzeit von 5 (fünf) Minuten für Kata und Bunkai wird überschritten.

7. Eine Scherentechnik am Nackenbereich (Jodan Kani Basami) wird angewendet, um einen Wettkämpfer zu Boden zu bringen.

8. Den Anweisungen des Chief Judges wird nicht Folge geleistet oder ein anderes Fehlverhalten tritt auf.

Fouls

Die folgenden Fouls müssen, bei der Bewertung gemäss den oben genannten Kriterien berücksichtigt werden:

a) Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.

b) Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführungen eines Blocks oder am Ziel vorbeischlagen.

c) Asynchrone Bewegung, z.B. Abschluss einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team fehlende Synchronisation bei einer Bewegung.

d) Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unangemessene Atmung, müssen von den Judges bei der Beurteilung der Leistung der Kata als sehr schwerwiegende Regelverstöße angesehen werden - auf der gleichen Ebene, auf der man einen vorübergehenden Gleichgewichtsverlust bestrafen würde.

e) Der Gürtel lockert sich so, dass er während der Darbietung unter die Hüfte rutscht.

f) Zeitverschwenden, einschliesslich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung.

g) Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der Bunkai.

Erklärung:

I. Kata ist keine Tanz- oder Theateraufführung. Sie muss sich an die traditionellen Werte und Prinzipien halten. 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. Bewusstlosigkeit während des Bunkai vorzutäuschen ist unangemessen: Nach einem Niederwurf sollte der Wettkämpfer entweder knien oder aufstehen.

III. Im Mannschaftswettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Vorführung mit Blick in die gleiche Richtung und zum Chief Judge beginnen.

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

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

VI. Obwohl eine Beinschere-Technik zum Nackenbereich im Bunkai (Kani Basami) verboten ist, ist eine solche Beinschere-Technik zum Körper im Bunkai erlaubt.

VII. Bei der Auflösung von Unentschieden bleibt die ursprüngliche Punktzahl der Wettkämpfer erhalten. Die Berücksichtigung anderer Ergebnisse bei der Ermittlung des Siegers zwischen gleichwertigen Wettkämpfern ändert nichts an der offiziellen Bewertung.

VIII. Beispiel für eine Bewertung:

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7	**Total**	**Faktor**	**Ergebnis**
Technische Leistung	8.0	8.2	~~7.8~~	~~7.8~~	~~8.4~~	~~8.4~~	8.2	**24.4**	**70%**	**17.10**
Athletische Leistung	~~7.8~~	8.2	~~7.8~~	8.2	8.2	~~8.4~~	~~8.4~~	**24.6**	**30%**	**7.38**
								Total		**24.48**

IX. Bei Wettbewerben, die nicht für die WKF-Weltrangliste oder die Olympiaplatzierung gelten, kann die Anzahl der Judges auf 5 reduziert werden - in diesem Fall wird nur die höchste und niedrigste Punktzahl eines Wettkämpfers eliminiert, anstatt die beiden höchsten und zwei niedrigsten.

Artikel 6: Durchführung der Wettkämpfe

1. Die Wettkämpfer - oder Teams - werden in Gruppen von acht Personen pro Wettkampffläche zugeordnet.
2. Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams ihre ausgewählten Kata an die zugewiesenen Läufer übermitteln, die die Informationen an den Softwarebetreiber des elektronischen Bewertungssystems weiterleiten.
3. Zu Beginn jeder Runde stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rande des Spielfeldes gegenüber den Judges auf. (Eine Runde ist als eine Leistung aller Teilnehmer einer Gruppe zu verstehen.) Nach dem Verneigen, zunächst "SHOMEN NI REI" - und später "OTAGAI NI REI" - treten die Wettkämpfer dann vom Tatami zurück.
4. Nach Aufruf tritt jeder Wettkämpfer - oder jedes Team - zum Ausgangspunkt der Kata an.
5. Der Ausgangspunkt für die Darbietung kann überall innerhalb der Tatamis sein.
6. Nach dem Verneigen muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der zu zeigenden Kata bekannt geben und dann die Vorstellung starten.
7. Am Ende der Darbietung, die als letzte Verneigung in der Kata definiert ist, muss der Wettkämpfer auf die Ankündigung der Bewertung warten, sich verbeugen und dann die Tatami verlassen.
8. Wenn alle Mitglieder einer Gruppe ihre Kata gezeigt haben, stellen sie sich in einer Reihe auf und erwarten das Ergebnis der Bewertung. Der Operator (Sprecher) gibt die vier besten bekannt, die in die nächste Runde gehen. Die Namen der ersten vier werden auf dem Monitor angezeigt. Die Wettkämpfer werden sich dann verbeugen und die Tatami verlassen.
9. Vor den Medaillenkämpfen kündigt der Sprecher die Top 3 Teilnehmer jeder der beiden Gruppen an, die sich für die Medaillenkämpfe qualifiziert haben.

Erklärung:

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

II. Für eine schematische Darstellung der Plätze, die im Kata-Wettbewerb nach den regulären WKF-Regeln erhalten wurden, siehe Anhang 16: Premier League Kata-Wettbewerb.

Artikel 7: Offizieller Protest

1. Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
2. Scheint eine Kampfrichtermassnahme regelwidrig zu sein, sind nur der Coach des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest zu erheben.
3. Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. (Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft. Der Tatami Manager sollte sofort nach deren Entdeckung über administrative Fehler in Kenntnis gesetzt werden).
4. Der Protest muss bei einem Mitglied der Berufungsjury eingereicht werden. Innerhalb eines angemessenen Zeitraums bespricht die Jury 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. Jeglicher Protest betreffend die Anwendung der Regeln muss vom Coach spätestens eine Minute nach dem Ende der Darbietung bekannt gegeben werden. Der Coach fordert das offizielle Protestformular beim Tatami-Manager an und hat vier Minuten Zeit, um es auszufüllen, zu unterschreiben und dem Tatami-Manager mit der entsprechenden Gebühr vorzulegen. Der Tatami-Manager übergibt das ausgefüllte Protestformular umgehend einem Vertreter der Berufungsjury, welche fünf Minuten Zeit hat, um eine Entscheidung zu fällen.
6. Der Beschwerdeführer muss das vom SKF vorgesehene Protest-Entgelt entrichten und dieses zusammen mit dem Protest bei einem Mitglied der Berufungsjury hinterlegen.
7. **Zusammensetzung des Berufungsgerichtes (Im SKF die NSK)**

   Die Berufungsjury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Referee-Kommission (RK) ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die RK sollte ausserdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge benennen, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch Verwandtschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, die vom Protest betroffenen Kampfrichter eingeschlossen, zu einem Interessenkonflikt kommt.
8. **Verfahren zur Beurteilung von Beschwerden**

   Das Jurymitglied, welches den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Berufungsjury einzuberufen und das Protest-Entgelt beim Schatzmeister zu hinterlegen. Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Berufungsjury 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 Berufungsjury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk «ABGELEHNT» versieht und von allen Mitgliedern der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der es an den Generalsekretär weiterleitet.

10. Stattgegebene Proteste

Wird ein Protest akzeptiert, setzt sich die Berufungsjury mit dem Organisationskomitee und der Referee-Kommission (im SKF die NSK) in Verbindung, um geeignete Massnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Eingeschlossene Möglichkeiten sind:

- Vorangegangene Entscheidungen, die gegen die Regel verstossen, wieder aufzuheben.
- Eine Empfehlung gegenüber der NSK auszusprechen, die in den Protest verwickelten Kampfrichter zu ermahnen oder zu sanktionieren.

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

Die Berufungsjury benennt ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk «AKZEPTIERT» versieht und von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es dem Schatzmeister übergeben wird, der es an den Generalsekretär weiterreicht und dem Beschwerdeführer sein Protest-Entgelt wieder auszahlt.

11. Vorfalls Bericht

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Berufungsjury erneut zusammen und erstellt ein einfaches Protestprotokoll, das die Entscheidungsfindung und Begründung für die Ablehnung oder Annahme des Protestes enthält. Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Generalsekretär übermittelt.

12. Rechte und Einschränkungen

Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Zentralvorstands aufgehoben werden.

Die Berufungsjury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben und die nötigen Massnahmen der NSK und der 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 Berufungsjury besprochen und Teil dieser Besprechung ist es, die Beweise zu begutachten, die den Protest untermauern. Die Jury kann ausserdem Videos analysieren und Offizielle befragen, um den Gehalt des Protestes objektiv zu bewerten.

III. Wird dem Protest durch die Berufungsjury 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 Berufungsjury den Protest für ungerechtfertigt, wird dieser abgewiesen und die Protest-Gebühr geht an die SKF über.

V. Nachfolgende Kämpfe und Runden werden nicht verschoben, auch wenn ein offizieller Protest in Vorbereitung ist. Es ist die Aufgabe des Chief Judge, sicherzustellen, dass Runden regelkonform durchgeführt wurden.

VI. Im Falle eines administrativen Fehlers während einer laufenden Runde, kann der Coach direkt den Tatami Manager informieren. Der Tatami Chef informiert dann den Chief Judge entsprechend.

ANHÄNGE

Anhang 1: Terminologie

SHOBU HAJIME	**Beginnt den Kampf** Nach dem Kommando tritt der Referee einen Schritt zurück.
ATO SHIBARAKU	**Nur noch wenig Zeit** 15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der Referee verkündet «Ato Shibaraku».
YAME	**Stopp** Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Mit dem Ausruf macht der Referee eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
MOTO NO ICHI	**Ausgangsposition** Wettkämpfer und Referee 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 Referee 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 Referee ruft die Judge am Ende des Kampfes zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen
HANTEI	**Abstimmung** Der Referee fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die Judges ihre Stimme mittels Flaggenzeichen ab und der Referee gleichzeitig durch Heben des Armes. Auf einen weiteren Pfiff nehmen alle ihre Signale zurück, der Referee 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 Referee die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.

AKA (AO) NO KACHI	**Rot (Blau) gewinnt** Der Referee hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
AKA (AO) IPPON	**Rot (Bau) bekommt drei Punkte** Der Referee hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers
AKA (AO) WAZA-ARI	**Rot (Bau) bekommt zwei Punkte** Der Referee streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus
AKA (AO) YUKO	**Rot (Bau) bekommt einen Punkt** Der Referee streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.
CHUKOKU	**Verwarnung** Der Referee zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an
KEIKOKU	**Verwarnung** 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 Referee zeigt ein Vergehen Kategorie 1 oder 2 an und zeigt dann mit dem Zeigfinger horizontal auf den jeweiligen Wettkämpfer
HANSOKU	**Disqualifikation** Der Referee 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 Referee zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des betroffenen Wettkämpfers, um den Judge ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
SENSHU	**Erste alleinige Führungswertung** Nachdem der Referee den Punkt auf reguläre Weise vergeben hat, ruft er «AKA (AO) SENSHU», während er seinen gebeugten Arm mit der Handfläche zum Gesicht hin anhebt.
SHIKKAKU	**Disqualifikation «Verweis von der Wettkampffläche»** Der Referee 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.

TORIMASEN	**Annullierung** Der Punkt oder die Entscheidung wird aufgehoben. Der Kumite Referee oder Kata Chief Judge kreuzt seine Hände in einer Abwärtsbewegung.
KIKEN	**Aufgabe** Im Kumite zeigt der Referee im 45°- Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams. Im Kata zeigt er die gleiche Gestik mit der Flagge.
MUBOBI	**Selbstgefährdung** Der Referee berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um den Judge anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.

Anhang 2: Gestik und Flaggensignale

Kommandos und Gestik des Referees

SHOMEN-NI-REI Der Referee streckt die Arme nach vorne, Handfläche vorwärtsgerichtet	
OTAGAI-NI-REI Der Referee zeigt den Wettkämpfern an, sich voreinander zu verbeugen.	

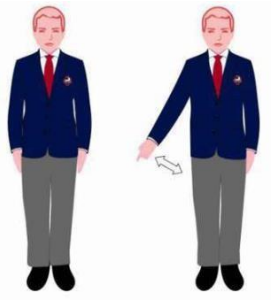
SHOBU HAJIME «Fangt an zu kämpfen!» Nach dem Kommando tritt der Referee einen Schritt zurück.	
YAME «Stopp!» Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der Referee eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.	
TSUZUKETE HAJIME «Kämpft weiter! Fangt an!» Der Referee steht 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 (Ein Punkt) Der Referee streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des punktenden Wettkämpfers.	

WAZA-ARI (Zwei Punkte) Der Referee streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers.	
IPPON (Drei Punkte) Der Referee streckt den Arm im 45°-Winkel aufwärts zur Seite des punktenden Kämpfers.	
TORIMASEN «Annullierung / Rücknahme der letzten Entscheidung» Wenn fälschlicherweise eine Wertung oder Strafe erteilt wurde, dreht sich der Referee 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 vorangegangene Wertung zurückgenommen wird.	
SENSHU (erste Führungswertung) Der Referee beugt den Arm, mit der Hand nach innen gerichtet, zum Wettkämpfer, um die erste alleinige Führungswertung anzuzeigen.	

NO KACHI (SIEG) Nach Kampfende verkündet der Referee «AKA (oder AO) NO KACHI» und hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des Siegers.	
KIKEN «Aufgabe» Der Referee 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 Referee 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 Referee die Arme und führt sie dann mit nach vorne gerichteten Handflächen auseinander.	

VERGEHEN KATEGORIE 1 **(ohne zusätzliches Signal für Chukoku)** Der Referee kreuzt die offenen Hände auf Brusthöhe, so dass die Handgelenke sich berühren.	
VERGEHEN KATEGORIE 2 **(ohne zusätzliches Signal für Chukoku)** Der Referee zeigt bei gebeugtem Arm auf das Gesicht des betreffenden Wettkämpfers.	
KEIKOKU «Verwarnung» Der Referee 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 Referee 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 Referee 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 Referee rotiert die Fäuste vor der Brust umeinander, um ein Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.	
ÜBERMÄSSIGER KONTAKT Der Referee zeigt den Judge einen übermässigen Kontakt oder ein anderes Vergehen in Kategorie 1 an.	
ÜBERTREIBEN EINER VERLETZUNG Der Referee hält sich mit beiden Händen das Gesicht, um den Judge das Vergehen der Kategorie 2 anzuzeigen.	
VORTÄUSCHEN EINER VERLETZUNG Der Referee hält beide Hände an die Seite seines Gesichts, um auf ein Vergehen der Kategorie 2 hinzuweisen.	

JOGAI «Verlassen der Kampffläche» Der Referee zeigt den Judge ein Verlassen der Kampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger auf den Rand der Kampffläche des betreffenden Wettkämpfers deutet.	
MUBOBI «Selbstgefährdung» Der Referee berührt mit der Hand sein Gesicht, dreht dann die Handkante nach vorne und bewegt die Hand hin und her, um den Judge zu signalisieren, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.	
KAMPFVERMEIDEN Der Referee macht eine kreisende Bewegung mit dem nach unten gerichteten Zeigefinger, um den Judge ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.	
DRÜCKEN, FASSEN ODER BRUST AN BRUST STEHEN OHNE DEN VERSUCH, UMGEHEND EINE TECHNIK ODER EINEN WURF ANZUBRINGEN Der Referee hält die Fäuste auf Schulterhöhe oder macht eine schiebende Bewegung mit den offenen Händen, um den Judge ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.	
GEFÄHRLICHE UND UNKONTROLLIERTE ANGRIFFE Der Referee führt die Faust seitlich an seinem Gesicht vorbei, um den Judge ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.	

VORGETÄUSCHTE ANGRIFFE MIT DEM KOPF, DEN KNIEN ODER ELLBOGEN Der Referee berührt mit der offenen Hand seine Stirn, sein Knie oder seinen Ellbogen, um den Judge ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.	
SPRECHEN ZUM ODER ANSTACHELN DES GEGNERS UND UNHÖFLICHES VERHALTEN Der Referee legt den Zeigefinger auf den Mund, um den Judge ein Vergehen in Kategorie 2 anzuzeigen.	
SHUGO «Zusammenrufen der Kampfrichter» Der Referee ruft die Judge nach Ende des Kampfes/der Runde zusammen oder um ein SHIKKAKU vorzuschlagen.	

Flaggensignale der Judges

Es ist zu beachten, dass Judge #1 und #4 die rote Flagge in der rechten Hand halten und Judge #2 und #3 die Flagge in der linken Hand halten. Für die Kata haben Judge #1, 2 und 5 die rote Flagge in der rechten Hand - Judge #3 und 4 in der linken Hand.

YUKO 	**WAZA-ARI**
IPPON 	**Foul** Warnung vor einem Foul. Die entsprechende Flagge wird in einem Kreis geschwenkt, dann erfolgt ein Signal der Kategorie 1 oder 2.

VERGEHEN KATEGORIE 1 Die Flaggen werden gekreuzt und mit geraden Armen oder in Richtung AKA (AO) verlängert, je nachdem, wer der Täter ist. 	**NORMALPOSITION DES JUDGE**
VERGEHEN KATEGORIE 2 Der Judge hält die eingerollte Flagge mit gebeugtem Arm. 	

JOGAI Mit der Flagge auf den Boden klopfen 	**KEIKOKU**
HANSOKU CHUI 	**HANSOKU**

Anhang 3: Verhaltensrichtlinien für Referees und Judges

Dieser Anhang soll Referees und Judges Hilfestellung geben, wenn es keine offensichtlichen Hinweise in den Regeln oder Erklärungen gibt.

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 vornüberbeugen, 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 Strafe der Kategorie 2 für das Vortäuschen verhängt. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn das Kampfgericht festgestellt hat, dass die Technik tatsächlich eine Wertung war, ist im Minimum HANSOKU CHUI und in schweren Fällen HANSOKU oder SHIKKAKU. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er ausser Atem ist (Atemnot als Folge einer Technik) oder einfach nur auf einen Aufprall reagiert, auch wenn die Technik einen Punkt des Gegners verdient hat. Wettkämpfer, die durch einen Aufprall ausser Atem sind, sollten vor Wiederaufnahme des Kampfes Zeit haben, Luft zu holen.

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 dann 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 belohnt werden, ist die Versuchung umso grösser, sich zu unethischem Verhalten hinreissen zu lassen. Es ist wichtig, dies zu erkennen und die entsprechenden Verwarnungen oder Sanktionen anzuwenden.

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 Referee «Yame» gerufen hätte, seine Deckung oder Konzentration aufgibt oder wenn Angriffe des Gegners mehrfach nachlässig oder gar nicht geblockt werden. 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 als ein Zustand fortgesetzter Aufmerksamkeit beschrieben, in dem der Wettkämpfer totale Konzentration bewahrt, den Gegner beobachtet und wachsam gegenüber möglichen Kontern bleibt. 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 fortdauernden Bereitschaftszustand und einem Zustand zu unterscheiden, in dem der Wettkämpfer sich abgewandt hat, seine Wachsamkeit und Konzentration verloren hat und in Wirklichkeit den Kampf eingestellt hat.

Fangen einer Chudan-Fusstechnik

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

Unter der Voraussetzung, dass der kickende Kämpfer ZANSHIN beibehält, gibt es keinen Grund, warum die Wertung nicht erteilt werden sollte, vorausgesetzt, alle sechs Punktekriterien wurden erfüllt. Theoretisch, in einem realen Kampfszenario, würde eine kraftvolle Fusstechnik den Gegner ausser Gefecht gesetzt und das Bein wäre deshalb nicht gefangen worden. Angemessene Kontrolle, die Zielregion und die Erfüllung aller sechs Wertungskriterien sind ausschlaggebend dafür, ob eine Technik gewertet werden kann oder nicht.

Würfe und Verletzungen

Da das Fassen und Werfen des Gegners unter bestimmten Bedingungen erlaubt ist, obliegt es allein den Coaches, 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 potenziell gefährliche Situation tritt auf, wenn ein Kämpfer beide Beine ergreift, um den Gegner auf den Rücken zu werfen oder wenn ein Kämpfer sich duckt um den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen. Der Artikel 8, *Erläuterungen XI lautet: «... der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich*

ist». Da es schwierig ist, mit solchen Würfen eine sichere Landung zu gewährleisten, sind solche Würfe 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 Referee «Yame» und führt gleichzeitig die erforderliche Geste aus. Wenn der Referee wieder auf seiner Ausgangsposition zurückgeht, zeigen die Judges ihre Meinung zu Wertungen und Jogai und – auf Aufforderung des Referees hin – auch zu anderen Fouls. Der Referee wird die Entscheidung dementsprechend treffen. Da der Referee als einziger in der Lage ist, sich um und auf der gesamten Matte zu bewegen, sich den Wettkämpfern zu nähern und mit dem Arzt zu sprechen, müssen die Judges ernsthaft erwägen, was der Referee ihnen signalisiert, bevor sie ihre endgültige Stimme abgeben, ein Überdenken ist nicht mehr möglich.

Gibt es mehr als einen Grund für die Kampfunterbrechung, behandelt der Referee 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.

Kommt der Videobeweis zum Einsatz, ändert das Videobeweis-Gremium nur dann die Entscheidung des Kampfgerichtes, wenn beide Mitglieder des Gremiums darin übereinstimmen. Nach der Nachprüfung teilen sie ihr Urteil umgehend dem Referee mit, der ggf. notwendige Änderung an der Entscheidung durchführt.
(irrelevant für SKF)

Jogai

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

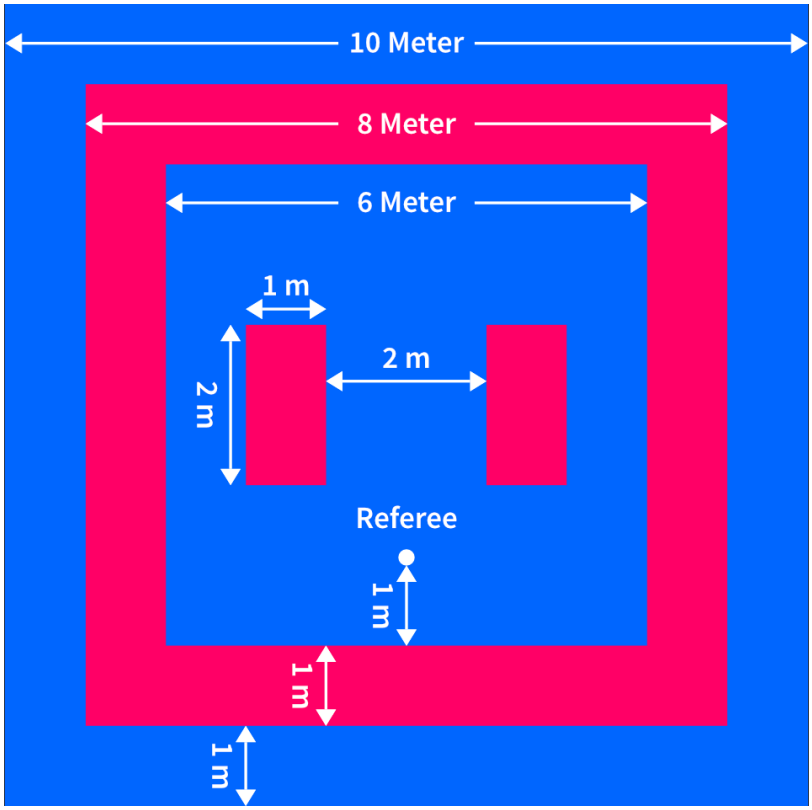
Anzeigen von Regelverstössen

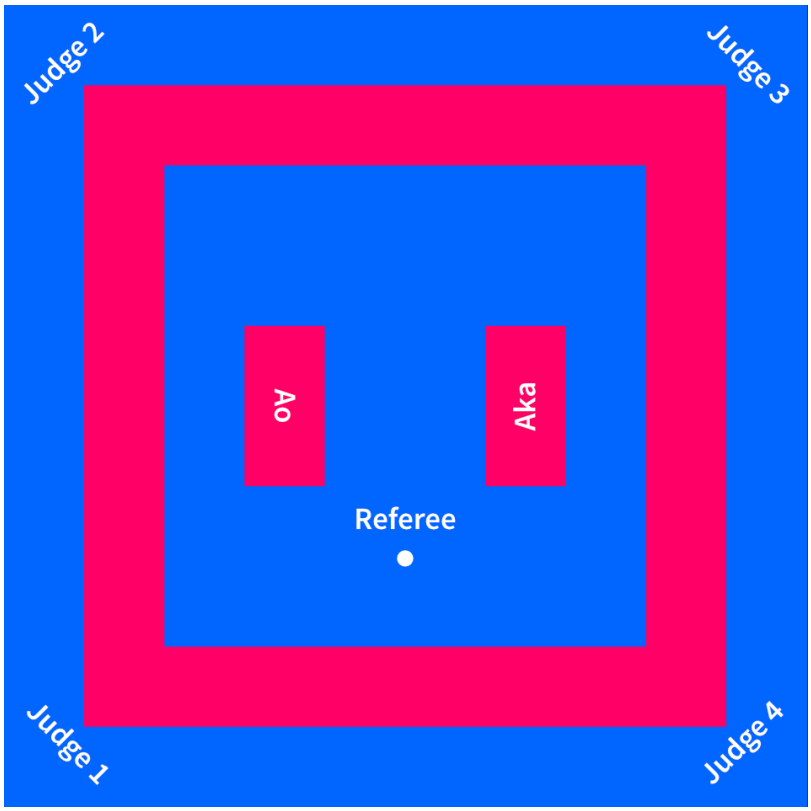
Judges können Regelverstösse erst nach Aufforderung durch den Referee anzeigen. Sie benutzen hierzu die Signalisation entsprechen den Gesten, wie unter Flaggensignale der Judges auf Seite 55 aufgeführt.

Anhang 4: Zeichen des Score Keepers

●—○	IPPON	3 Punkte
○—○	WAZA-ARI	2 Punkte
○	YUKO	1 Punkt
✓	SENSHU	Erste alleinige Wertung
□	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	Disqualifikation vom Turnier

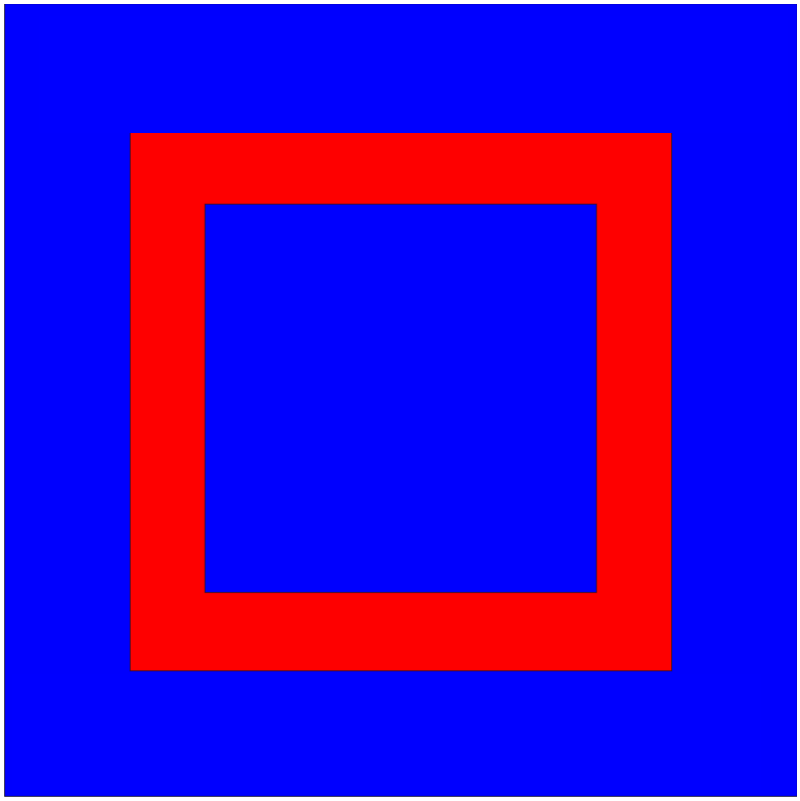
Anhang 5: Layout Kumite-Wettkampffläche





Anhang 6: Layout Kata-Wettkampffläche

Seite der Wettkämpfer



Judges: 7 – 6 – 5 – 4 - 3 – 2 – 1 Software Techniker

Anhang 7: Der Karate-Gi

Werbefläche der WKF: 20 × 10 cm

Werbefläche des Nationalverbands: 15 × 10 cm

Rückseite reserviert für den organisierenden Verband: 30 × 30 cm

Emblem des nationalen Verbandes: 12 × 8 cm

Platz für Markenzeichen des Herstellers: 5 × 4 cm

Anhang 8: Weltmeisterschaften: Konditionen und Kategorien

HINWEIS: Die Zuordnung zu den Altersklassen erfolgt über das Alter des Wettkämpfers am ersten Tag der jeweiligen Veranstaltung (d.h. am ersten Wettkampftag der jeweiligen Kategorie).

JUGEND, JUNIOREN & U21 WELTMEISTERSCHAFT			
Allgemeines	**Kategorien**		
Die Meisterschaft dauert 5 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 Einzel-wettkampf die Athleten, bei Mannschaften die Nationen.) Je nach den Gegebenheiten vor Ort werden die Kämpfe auf fünf (5) oder sechs (6) 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)
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 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)
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg
	/	/	Kata-Mannschaft (Alter 14-17)
			Männlich / Weiblich
Total	**12**	**10**	**13**

<table>
<tr><th colspan="2">SENIOREN WELTMEISTERSCHAFT</th></tr>
<tr><th>Allgemeines</th><th>Kategorien</th></tr>
<tr><td rowspan="11">Die Meisterschaft dauert 6 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.)

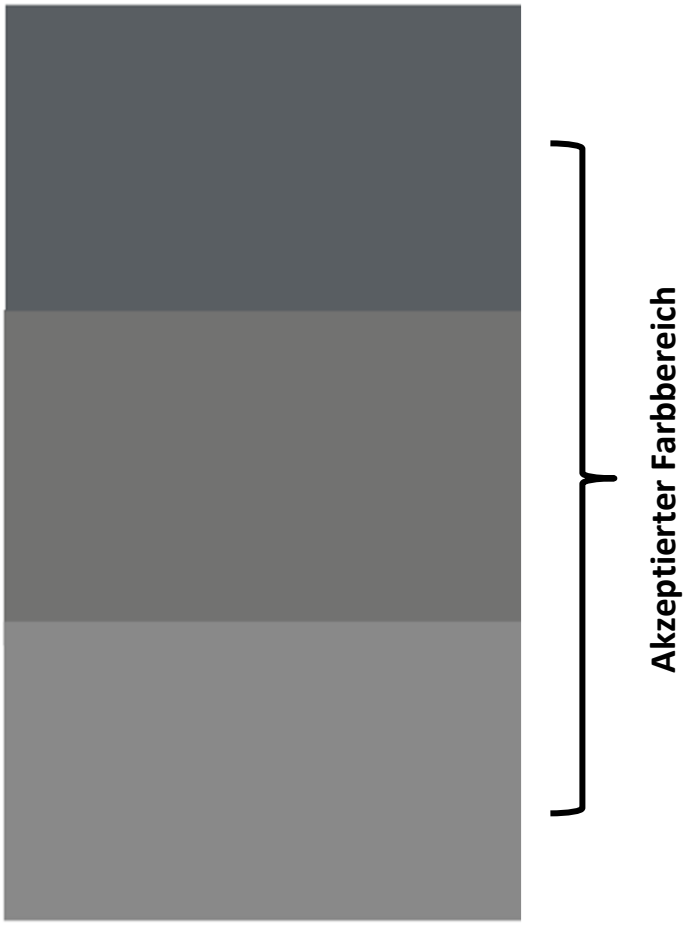
Die Meisterschaften werden auf vier (4) Kampfflächen in Reihe (3 Tage) ausgetragen und auf einer (1) erhöhten Kampffläche für die Medaillenkämpfe und Finals (2 Tage).

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 3 Minuten bei den Damen.

Bunkai wird von den Kata-Mannschaften (männlich und weiblich) in den Finals und in den Kämpfen um die Medaillen gezeigt.</td><td>Kata Einzel
(Alter 16+)</td></tr>
<tr><td>Männlich / Weiblich</td></tr>
<tr><td>Kumite Einzel männlich
(Alter 18+)</td></tr>
<tr><td>-60 kg
-67 kg
-75 kg
-84 kg
+84 kg</td></tr>
<tr><td>Kumite Einzel weiblich
(Alter 18+)</td></tr>
<tr><td>-50 kg
-55 kg
-61 kg
-68 kg
+68 kg</td></tr>
<tr><td>Kata-Mannschaft
(Alter 16+)</td></tr>
<tr><td>Männlich / Weiblich</td></tr>
<tr><td>Kumite Mannschaft
(Alter 18+)</td></tr>
<tr><td>Männlich / Weiblich</td></tr>
<tr><td>Total</td><td>16</td></tr>
</table>

Anhang 9: Farbmuster für Hosen der Referees und Judges



Hose: Farbcode Pantone 18-0201 TPX

Blazer: Marine-Blau, Farbcode Pantone 19-4023 TPX

Anhang 10: Karate Wettkampf unter 14 Jahre

In der Schweiz werden Kinderwettkämpfe gemäss Sportreglement SKF durchgeführt.

WKF Empfehlungen

Verbindlich für das WKF Youth Camp
Empfohlen für WKF Kontinentalverbände und nationale Verbände

Kategorien für Kinder unter 14 Jahren

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

Änderungen der Wettkampfregeln für unter-14-jährige

Kumite für Kinder zwischen 12 und 14 Jahren

- Bei Techniken zum Kopf oder Hals (Jodan) sind keine Berührungen erlaubt.
- Jede Berührung zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich geahndet.
- Eine korrekt ausgeführte Technik zum Kopf oder Hals wird in einer Distanz bis 10 cm positiv gewertet.
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten.
- Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen wurde, darf nicht getragen werden.
- Die WKF-Gesichtsmaske wird verwendet. **Für die Schweiz (SKF) nicht zugelassen**

Kumite für Kinder unter 12 Jahren

- Alle Techniken (Jodan und Chudan) sind zu kontrollieren.
- Jede Berührung zum Jodan-Bereich, egal wie leicht, wird grundsätzlich geahndet.
- Eine korrekt ausgeführte Technik auf eine beliebige Zielregion wird in einer Distanz bis 10 cm positiv gewertet.
- Selbst kontrollierte Techniken zum Körper (Chudan) werden prinzipiell nicht gewertet, wenn diese über eine Oberflächenberührung hinausgehen.
- Feg- und Wurftechniken sind nicht erlaubt.
- Die Kampfzeit beträgt eineinhalb Minuten.

- Die Grösse der Wettkampffläche kann von 8 × 8 Meter auf 6 × 6 Meter reduziert werden, wenn dies vom Organisator gewünscht wird.
- Wettkämpfer sollten im Minimum zwei Kämpfe pro Wettkampf bestreiten.
- Schutzausrüstung, die nicht von der WKF zugelassen wurde, darf nicht getragen werden.
- Die WKF-Gesichtsmaske (**Für die Schweiz (SKF) nicht zugelassen**) und der Brustschutz werden verwendet.

Für Kinder unter 10 Jahren wird der Wettkampf als Paar-Wettkampf organisiert, wobei jedes Paar während eineinhalb Minuten kooperativ im Sparring Techniken vorführt. Darbietungen werden Paar gegen Paar mittels Hantei entschieden, basierend auf den Kumite-Entscheidungskriterien bei Hantei, nur dass hier die Darbietung des einen Paars gegen jene des anderen Paars abgewogen wird.

Kata für Kinder unter 14 Jahren

Es gibt keine Abweichungen von den üblichen Regeln, jedoch kann die Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Katas reduziert werden.

Kata für Kinder unter 12 Jahren

Es gibt keine Abweichungen von den üblichen Regeln, jedoch kann die Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Katas reduziert werden.

Wettkämpfer, welche die Kata nicht beenden können, sollen einen zweiten Versuch zur Darbietung erhalten, ohne dass dabei die Bewertung negativ beeinflusst wird.

Anhang 11: Video Review Regeln in WKF Kumite Wettkämpfen

Für die Schweiz (SKF) nicht relevant

Anhang 12: Offizielles Protest-Formular

Protest Formular

300.- CHF (muss im Voraus hinterlegt werden)

Datum	Turnier	Ort

Namen / Dojos der Wettkämpfer	
AO	AKA

Begründung des Protestes

Name
Unterschrift

Tatami Nr.:			Kansa:		
Panel	Referee	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4
Name					
Dojo					

Anhang 13: Ablauf Gewichtskontrolle

Wird in der Schweiz gemäss der jeweiligen Ausschreibung durchgeführt.

Probewiegen

Die Teilnehmer dürfen ihr Gewicht auf der offiziellen Waage (die für das offizielle Wiegen verwendet wird) ab einer Stunde vor Beginn des offiziellen Wiegens überprüfen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Überprüfungen, die jeder Teilnehmer während der Zeit des inoffiziellen Einwiegens durchführen darf.

Offizielles Wiegen

Ort

Die Gewichtskontrolle findet immer nur an einem Ort statt. Die Organisatoren müssen getrennte Räume für Männer und Frauen zur Verfügung stellen.

Waagen

Der Organisator sollte genügend kalibrierte elektronische Waagen bereitstellen, die nur eine Dezimalstelle aufweisen, d.h. 51.9 kg, 154.6 kg. Die Waage sollte auf einem festen, nicht mit Teppichboden ausgelegten Boden aufgestellt werden.

Zeit

Die Einwaage muss spätestens am Tag vor dem Wettkampftag für die Kategorie erfolgen, sofern für einen bestimmten Wettbewerb nichts anderes bestimmt ist. Die offizielle Wiegezeit für Veranstaltungen wird rechtzeitig bekannt gegeben. Ein Teilnehmer, der für das Wiegen nicht erscheint oder nicht innerhalb der vorgeschriebenen Grenzen für die Kategorie, in der der Teilnehmer registriert ist, wiegt, wird disqualifiziert (KIKEN).

Toleranz

Die zulässige Toleranz für jede Kategorie beträgt 0.200 kg.

Vorgehensweise

Beim Wiegen sind mindestens zwei Offizielle für jedes Geschlecht erforderlich. Einer zur Überprüfung der Akkreditierung / des Passes des Teilnehmers und einer zur Erfassung des genauen Gewichts auf der offiziellen Wiegeliste. Um die Privatsphäre der Wettbewerber zu schützen, müssen sowohl die Personen, die das Wiegen durchführen, das gleiche Geschlecht wie die Wettbewerber haben.

1. Die offizielle Einwaage erfolgt Kategorie für Kategorie und Teilnehmer für Teilnehmer.
2. Alle Coaches und anderen Teammitglieder müssen den Wiegeraum vor Beginn der offiziellen Einwaage verlassen.
3. Der Wettkämpfer darf während der offiziellen Einwaage nur einmal auf der Waage stehen.
4. Jeder Teilnehmer bringt seine für die Veranstaltung ausgestellte Akkreditierungskarte zur Einwaage und legt sie dem Beamten vor, der die Identität des Teilnehmers überprüft.
5. Der Offizielle lädt dann den Wettkämpfer ein, auf der Waage zu stehen.

6. Der Teilnehmer trägt nur Unterwäsche (Männer/Jungen - Unterhosen, Frauen/Mädchen - Unterhosen und BH). Socken oder zusätzliche Ergänzungen müssen entfernt werden.
7. Die Teilnehmer dürfen ihre Unterwäsche ausziehen - ohne die Waage zu verlassen -, um sicherzustellen, dass sie die minimale oder maximale Gewichtsgrenze der Gewichtsklasse erreichen, in die sie eingegeben werden.
8. Der Beamte, der die Einwaage überwacht, notiert und protokolliert das Gewicht des Wettkämpfers in Kilogramm (genau auf einen Dezimalpunkt von einem Kilogramm genau).
9. Der Wettbewerber tritt von der Wiege.

HINWEIS: Fotografieren oder Filmen ist im Wiegebereich nicht erlaubt. Dazu gehört auch die Nutzung von Mobiltelefonen und allen anderen Geräten.

Anhang 14: Round-Robin Beispiel

Wettbewerbsformat

Round-Robin (jeder-gegen-jeden) wird in der Regel bei Wettkämpfen mit einer sehr begrenzten Teilnehmerzahl eingesetzt.

Beispiel für einen Wettkampf zwischen 8 Athleten pro Kategorie:

Die 8 Athleten werden in 2 Pools zu je 4 Athleten aufgeteilt.

Jeweils 1 Gold-, 1 Silber- und 1 Bronzemedaille werden entsprechend vergeben.

Ausscheidungsrunden

6 Kämpfe pro Pool

Halbfinale

2 Kämpfe:

- 1. Pool A gegen 2. Pool B
- 1. Pool B gegen 2. Pool A

Medaillenkämpfe

2 Kämpfe:

- Sieger der Halbfinals: Kampf um Gold / Silber
- Verlierer der Halbfinals: Kampf um Bronze

Punkte für die Kämpfe

1. Kumite Kategorien

2 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf gewinnt.
1 Punkt im Falle eines Unentschiedenen.
0 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf verliert.

Unentschieden

In den Fällen, in denen zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Punktzahl erzielen, entscheiden die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge. Wird nach einem Kriterium ein Gewinner ermittelt, haben die nachfolgenden Kriterien keine Bedeutung mehr.

1. Sieger des Kampfes zwischen 2 oder mehr relevanten Konkurrenten
2. Höhere Anzahl von Gesamtergebnissen, die in allen Kämpfen zu Gunsten der Teilnehmer erzielt wurden.
3. Geringere Anzahl von Gesamtergebnissen, die durch alle Kämpfe hindurch erzielt wurden.

4. Höhere Anzahl von Ippon erzielt
5. Geringere Anzahl von Ippon des Gegners
6. Höhere Anzahl von Waza-Aris erzielt
7. Geringere Anzahl von Waza-Aris des Gegners
8. Höhere Anzahl von Yukos erzielt
9. Geringere Anzahl von Yukos des Gegners

Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, findet ein zusätzlicher Kampf statt.

Wettkämpfer in der Eliminierungsrunde verletzt

Wenn ein Athlet während der Eliminierungsrunde verletzt wird und nicht weitermachen kann, bleiben die Ergebnisse der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe unverändert. Die Ergebnisse aller Kämpfe (abgeschlossen, aktuell und ausstehend) werden als NIL (Ergebnisse ungültig) deklariert und die Punkte verfallen.

2. Kata Kategorien

1 Punkt für einen Wettkämpfer, der einen Kampf gewinnt.

0 Punkte für einen Wettkämpfer, der einen Kampf verliert.

Unentschieden

In den Fällen, in denen zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Punktzahl erzielen, entscheiden die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge. Wird nach einem Kriterium ein Gewinner ermittelt, haben die nachfolgenden Kriterien keine Bedeutung mehr.

1. Sieger des Kampfes zwischen den 2 oder mehr relevanten Konkurrenten
2. Höhere Zahl aller Wertungspunkte über alle Kämpfe gesehen (entspricht der Zahl der Flaggen)
3. Tiefere Zahl aller Wertungspunkte der Gegner über alle Kämpfe gesehen (entspricht der Zahl der Flaggen)

Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, findet ein zusätzlicher Kampf statt.

Disqualifikation eines Wettkämpfers

Es ist möglich, dass ein Athlet von einem Kampf ausgeschlossen wird und den Wettbewerb fortsetzt. In diesem Fall gewinnt sein Gegner diesen Kampf entweder mit 4-0 oder für jede erhaltene Punktzahl von mehr als 4 Punkten (d.h. 5-0, 6-0 usw.) und andere Ergebnisse bleiben erhalten. Es ist möglich, dass ein Teilnehmer vom gesamten Wettbewerb ausgeschlossen wird: Die Punktzahlen der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe bleiben unverändert. Die Ergebnisse aller Kämpfe (abgeschlossen, aktuell und ausstehend) werden als NIL (Ergebnisse ungültig) deklariert und die Punkte verfallen.

Wenn ein bereits qualifizierter Teilnehmer am Ende der Eliminierungsrunde wegen Fehlverhaltens (Shikkaku) disqualifiziert wird:

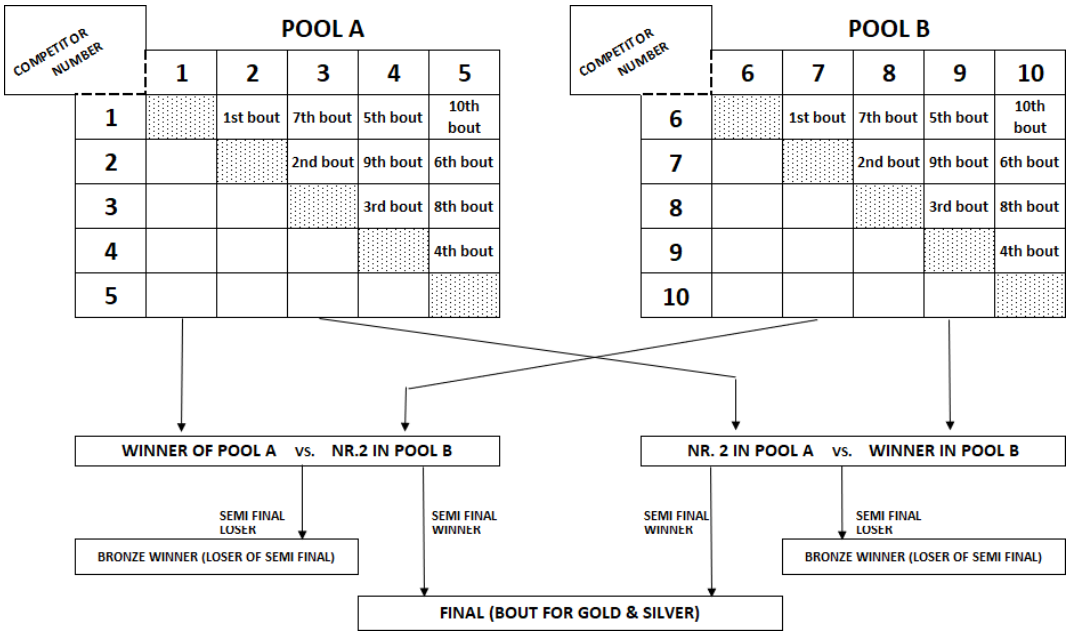
- Der Halbfinalgegner erhält Zugang zum Finale durch "Walkover".

- Die beiden anderen Teilnehmer treten im anderen Halbfinale an.

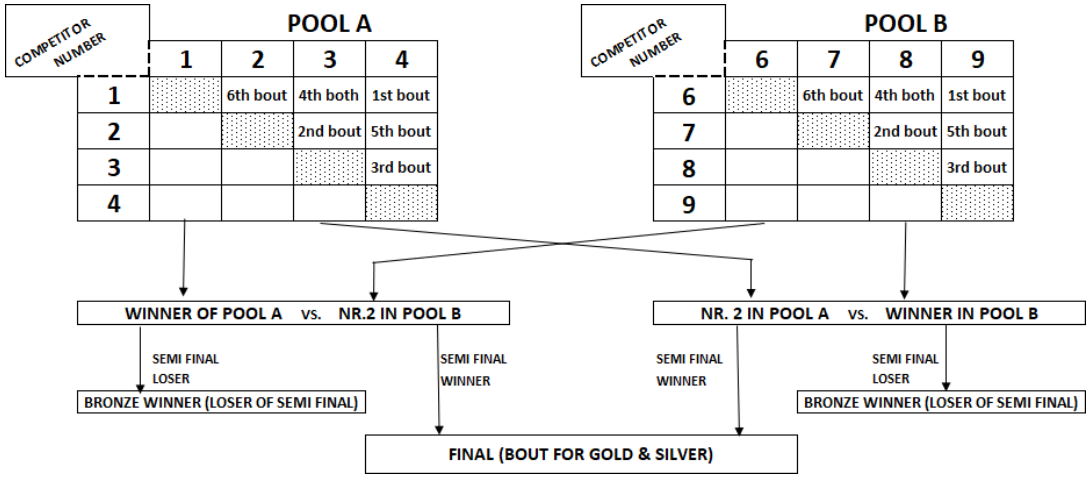
- Es wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

Erklärung:

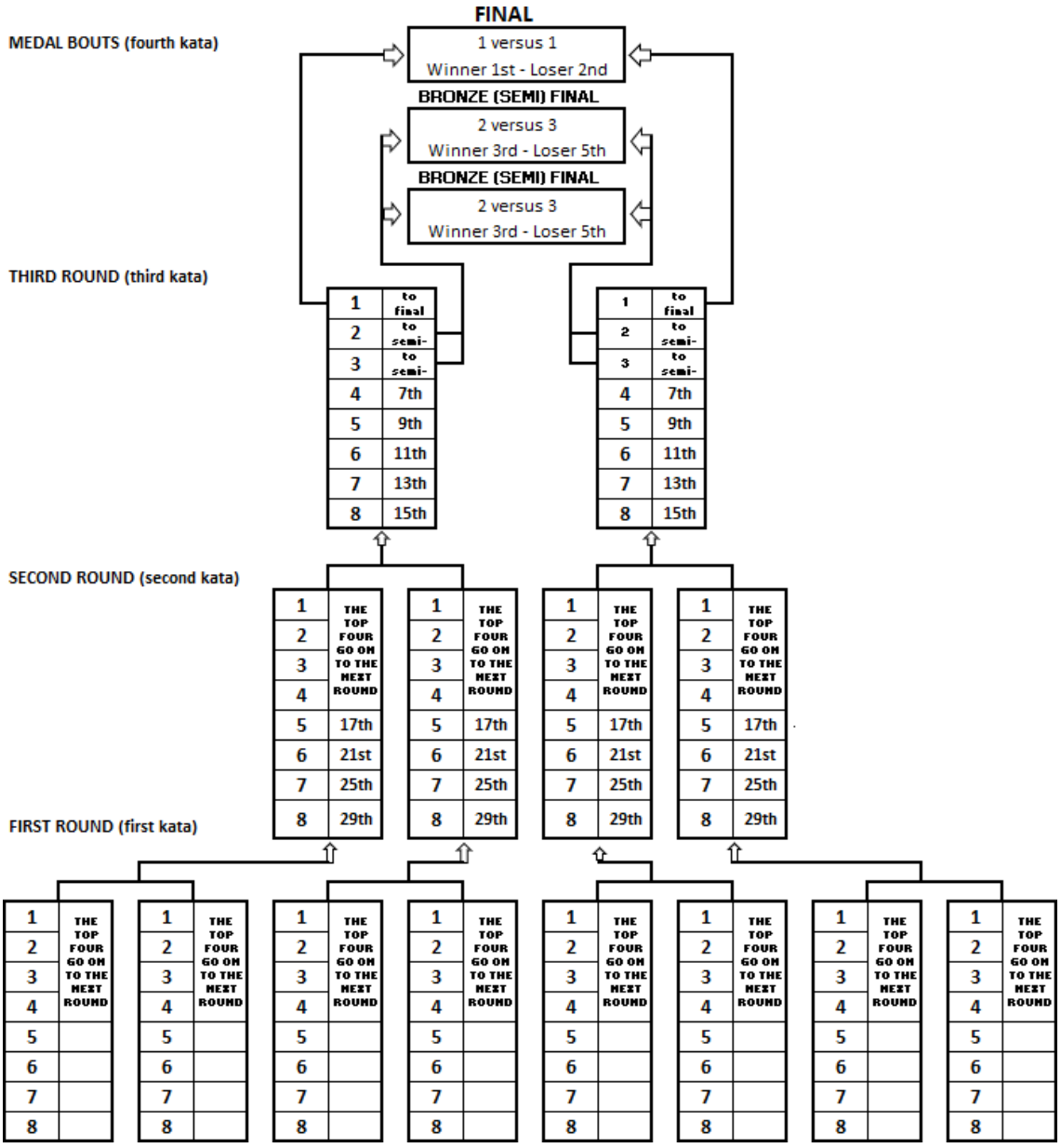
I. Die folgende Abbildung veranschaulicht das Wettbewerbsformat für einen Wettbewerb mit zehn Teilnehmern:



II. Die folgende Abbildung veranschaulicht das Format für einen Wettbewerb mit acht Teilnehmern:



Anhang 15: Organisation von Olympischen Kata Wettbewerben

Für die Schweiz (SKF) nicht relevant

Anhang 16: Premier League Kata Wettbewerb