



**WORLD KARATE FEDERATION**  
**KUMITE-WETTKAMPFREGELN**

Gültig ab 1.1.2024

Deutsche Übersetzung

## INHALT

<b>VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG</b> .....	3
<b>Einleitung</b> .....	4
Artikel 1: Kumite-Wettkampffläche .....	5
Artikel 2: Kleidung und Schutzausrüstung .....	8
Artikel 3: Organisation von Kumite-Wettkämpfen .....	13
Artikel 4: Das Kampfgericht .....	22
Artikel 5: Kampfzeit .....	24
Artikel 6: Kiken – Nicht-erscheinen auf der Tatami .....	25
Artikel 7: Eröffnen, Unterbrechen und Beenden von Kämpfen .....	26
Artikel 8: Wertungen.....	28
Artikel 9: Verbotenes Verhalten.....	30
Artikel 10: Verwarnungen & Strafen .....	32
Artikel 11: Verletzungen und Unfälle beim Wettkampf.....	37
Artikel 12: Entscheidungskriterien .....	39
Artikel 13: Offizieller Protest.....	44
Artikel 14: Video Review .....	48
Artikel 15: Rechte und Pflichten der Offiziellen .....	51
<b>Artikel 16: Wettkampfungulassung</b> .....	55
Artikel 17: Anpassung der Regeln für Veranstaltungen außerhalb des offiziellen WKF-programms.....	58
<b>Artikel 18: Angelegenheiten, die durch die Regeln nicht genau abgedeckt werden</b> .....	59
Anhang 1: Terminologie .....	60
Anhang 2: Gestik und Flaggensignale .....	62
Anhang 3: Kategorien & Gewichtsklassen .....	67
Anhang 4: Offizielles Protestformular .....	68
Anhang 5: System mit zwei Seitenkampfrichtern (nur für Youth League).....	69
<b>Anhang 6: Tabelle Zusammenfassung Siegkriterien und Auflösung von Gleichständen</b> .....	71

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

---

## VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG

---

Es handelt sich hierbei um eine Übersetzung des WKF-Regelwerkes aus dem Englischen ins Deutsche.

Um möglichst nah am Original zu bleiben, wurden Begriffe wie z.B. „WKF“ nicht in „DKV“ verändert.

Durch die jeweiligen Turnierausschreibungen und die BKR- oder LKR-Ordnungen, kann es auf Länder- und Bundesebene zu Veränderungen kommen.

Beispiele aus dem DKV Regelwerk 2023 hierfür sind:

- Der Körperschutz ist im DKV momentan keine Pflicht.
- Bei U14 ist im DKV der Helm und äußere Körperschutz keine Pflicht.
- Bei Kata dürfen bei DKV-Turnieren Sportbrillen mit Gummizug nach Genehmigung des Arztes getragen werden.
- Die Sicherheitszone der Tatami ist bei vielen Turnieren nicht 2 m oder 1,5m sondern 1 m.

---

## **EINLEITUNG**

---

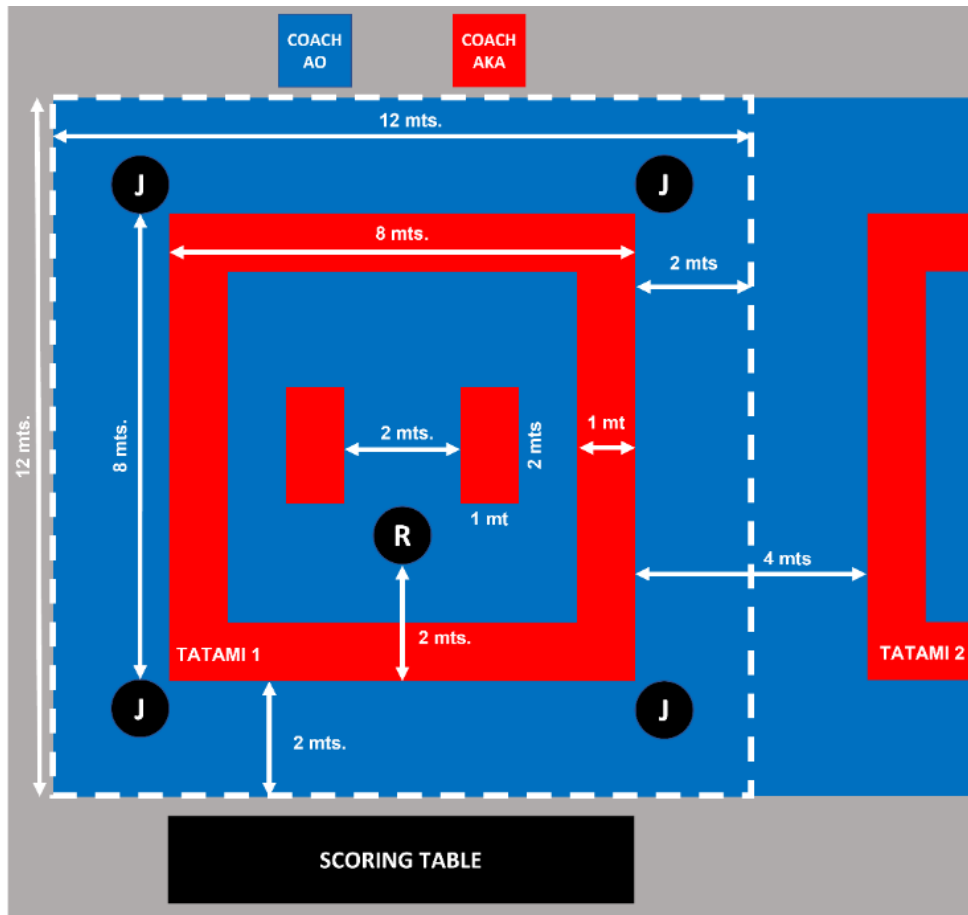
Zweck dieser Kumite-Regeln ist es, ein standardisiertes Regelwerk zu bieten für Wettkämpfe auf allen Ebenen, die von der World Karate Federation (WKF), den WKF-Kontinentalverbänden und den der WKF angeschlossenen Nationalverbänden unterstützt oder anerkannt werden. Die Wettkampfregeln sollen gewährleisten, dass alle Wettkämpfe in einem sicheren, fairen und ordentlichen Rahmen stattfinden.

---

## ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

---

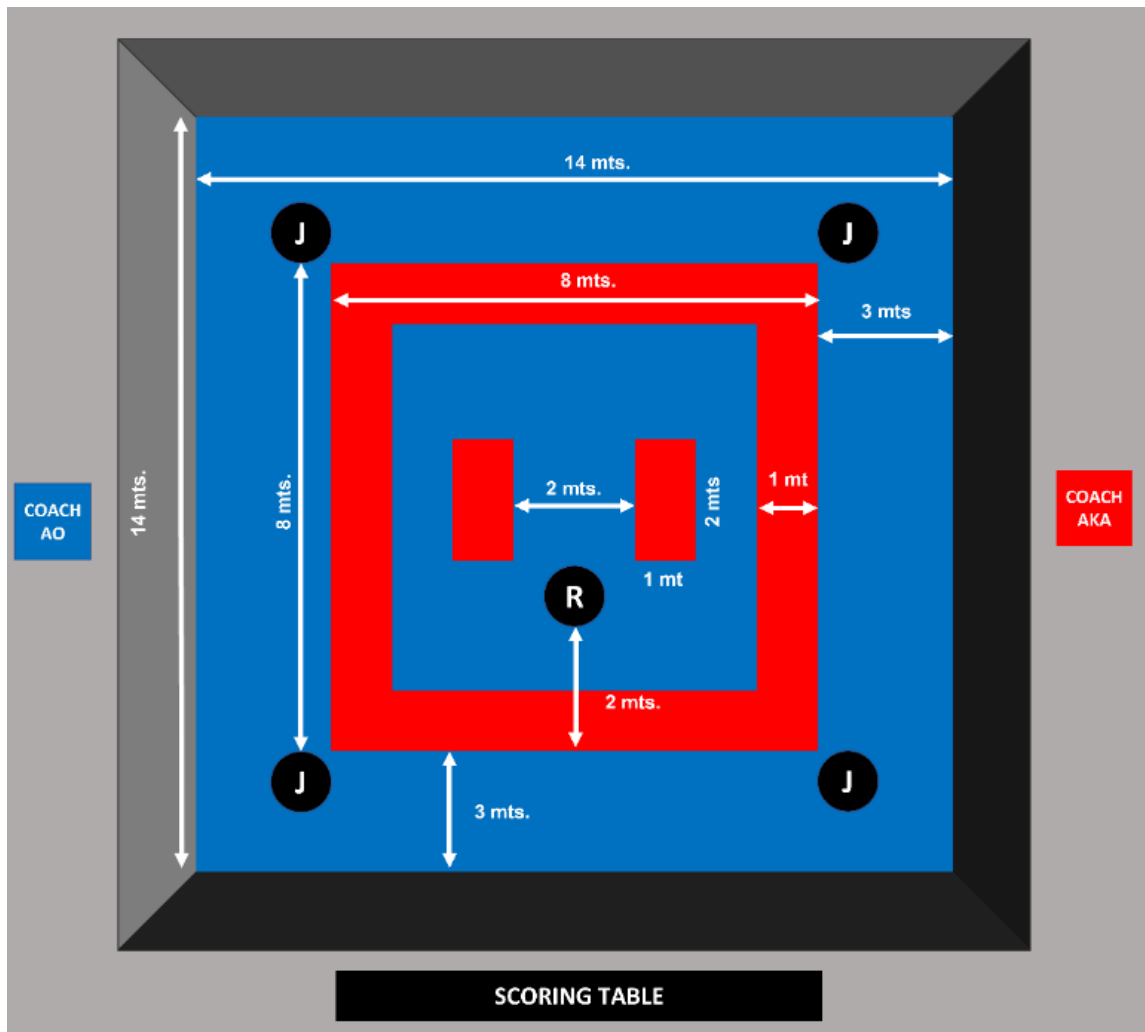
1.1. Die Wettkampffläche ist ein von der WKF genehmigtes Mattenquadrat mit einer Seitenlänge von acht Metern (von außen gemessen), wobei die Matten im äußeren Ein-Meter-Bereich **andersfarbig** sind und so die Begrenzung markieren.



1.2. Zusätzlich gibt es auf allen Seiten der Wettkampffläche eine 2 Meter breite mit Matten ausgelegte Sicherheitszone. Diese kann bei nicht ausreichender Größe der Sporthalle auf 1,5 Meter reduziert werden, um alle Kampfflächen unterzubringen.

1.3. Im Bereich von einem Meter um die äußere Begrenzung der Sicherheitszone dürfen sich keine Werbetafeln, Mauern, Säulen usw. befinden.

1.4. Befinden sich Monitore oder Anzeigetafeln zwischen den Wettkampfflächen, müssen diese so platziert werden, dass mindestens 1,5 Meter Sicherheitszone auf allen Seiten der Wettkampfflächen gewährleistet sind. (Der Mindestabstand zwischen den Monitoren und dem äußeren Rand des roten Warnbereiches der Kampffläche beträgt 1,5 Meter.)



- 1.5. In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten (bzw. andersfarbigen) Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zur Eröffnung und Wiedereröffnung des Kampfes stehen die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen Matten mit Blick zueinander.
- 1.6. Der Referee (Hauptkampfrichter/HKR/SHUSHIN) steht mittig von diesen beiden Matten mit Blick zu den Wettkämpfern in zwei Metern Entfernung zum Rand der Wettkampffläche.
- 1.7. Die Judges (Seitenkampfrichter/SKR/FUKUSHIN) sitzen an den Ecken auf der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Referee kann sich auf der gesamten TATAMI bewegen, einschließlich der Sicherheitszone, in der die Judges sitzen. Die Judges haben jeweils eine rote und eine blaue Flagge oder ein elektronisches Signalgerät.
- 1.8. **Der Match Supervisor (Obmann/KANSA) sitzt am offiziellen Tisch. Er ist mit einer Pfeife ausgestattet.**

- 1.9. Der Score Supervisor (Listenführer-Überwacher) sitzt am offiziellen Wettkampftisch neben dem Listenführer/Zeitnehmer, wo auch die Video Review Supervisor sitzen, wenn Video Review verwendet wird.
- 1.10. Die Coaches (Betreuer) sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite der TATAMI mit Blick zum offiziellen Tisch. Wenn es aufgrund der Ausrichtung der TATAMI unpraktisch ist, die Coaches gegenüber vom offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen jeweils seitlich zum offiziellen Tisch sitzen. Wird dann Video Review verwendet, sind Coach Supervisor erforderlich.
- 1.11. Wenn die Kampffläche erhöht ist, werden die Coaches außerhalb des Podestes jeweils hinter ihren Wettkämpfern platziert.

---

## ARTIKEL 2: KLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

---

### 2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform sieht so aus:

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

2.1.2 Zusätzlich ist gestattet:

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

**Es ist den Kampfrichtern strikt verboten, Smart Watches zu tragen oder private elektronische Geräte im Wettkampfbereich zu nutzen.**

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

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

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

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

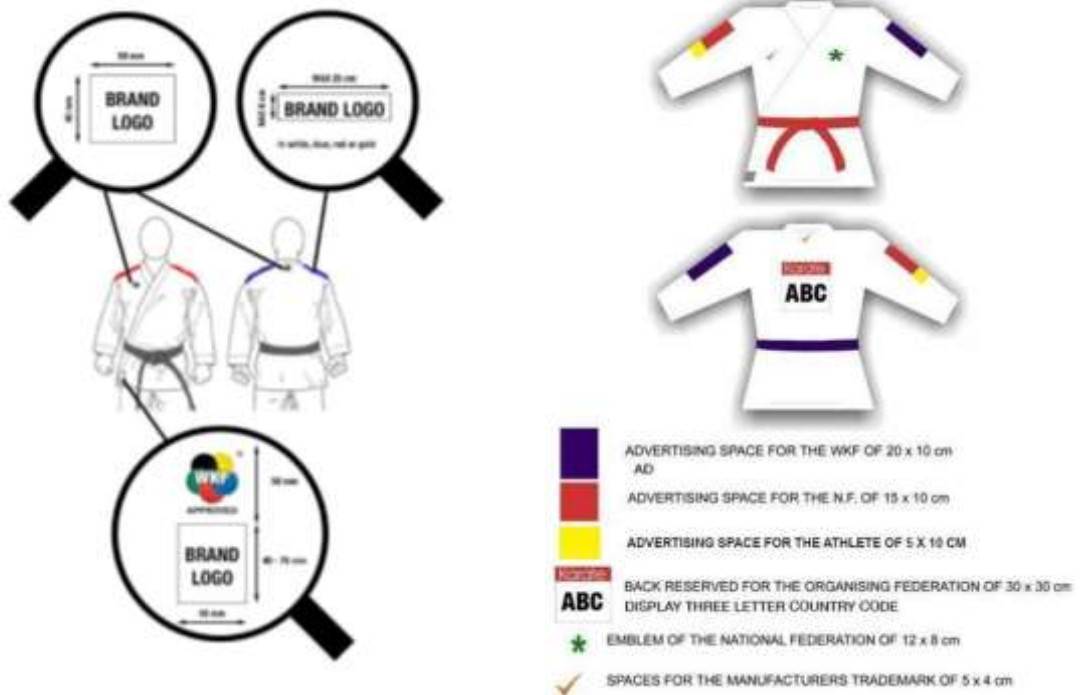
### 2.2 Wettkämpfer

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



ausgewiesen.

- a) Bei allen offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate1 Premier League, Series A und Youth League) muss der Karategi auf den Schultern gestickte Markenzeichen in rot bzw. blau haben, je nach Auslosung. Ausgenommen davon sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier League Grand Winner, die anstelle der roten oder blauen Markenzeichen goldene tragen müssen. **Das gilt sowohl fürs Einzel als auch für Teams. Seitens der WKF ist es nicht erforderlich, dass alle Team-Mitglieder die gleiche Karategi-Marke tragen.**
- b) Nur die originalen Herstellerlabel dürfen sich auf dem Gi befinden.



- c) Das nationale Emblem oder die Nationalflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- d) Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen.
- e) Die Wettkämpfer oder Mannschaften müssen, je nach Auslosung, einen von der WKF zugelassenen roten (AKA) oder blauen Gürtel (AO) tragen, ohne persönliche Stickereien, Werbung oder Beschriftungen außer dem üblichen Herstelleretikett. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen **während des Kampfes** nicht getragen werden.
- f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- g) Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille geschlossen ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüfte bedeckt, darf aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.

- h) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Karatejacke tragen.
- i) Jacken ohne Bänder können nicht verwendet werden. Die Jackenbänder, die die Jacke an ihrem Platz halten, müssen zu Beginn des Kampfes zugebunden sein. Reißen sie im Kampfverlauf ab, muss der Wettkämpfer die Jacke nicht wechseln.
- j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken.
- k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht hochgekrempelt werden.
- l) Die Hose muss so lang sein, dass sie mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedeckt und sie darf nicht unter den Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.

2.2.2 Das WKF-Exekutivkomitee kann spezielle Etiketten oder Markenlogos zugelassener Sponsoren genehmigen.

2.2.3 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Darbietung nicht behindern. HACHIMAKI (Stirnbänder) sind nicht gestattet.

2.2.4 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei schlichte Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.

2.2.5 Die Wettkämpfer dürfen eine freiwillige, von der WKF genehmigte religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht den Hals oder die Kehle.

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

2.2.7 Die folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:

- a) WKF-zugelassene Faustschützer, wobei ein Wettkämpfer rote und der andere blaue trägt.
- b) Zahnschutz.
- c) WKF-zugelassener Körperschutz (männliche bzw. weibliche Ausführung, je nachdem, was zutrifft)
- d) WKF-zugelassene Schienbeinschoner, ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
- e) WKF-zugelassener Fußschützer, wobei ein Wettkämpfer rote und der andere blaue trägt.
- f) WKF-zugelassener Tiefschutz für Männer.

Außerdem sind für Wettkämpfer unter 14 Jahre ein WKF-zugelassener WKF-Helm sowie ein externer Brustschutz vorgeschrieben.

- 2.2.8 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- 2.2.9 Nicht zugelassene Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.10 Es ist die Pflicht des Match Supervisors, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen. Die gesamte Schutzausrüstung muss von der WKF genehmigt sein.
- 2.2.11 Die Kontinentalverbände beschränken sich auf die bereits durch die WKF genehmigten Anbieter und Marken. Auch Nationalverbände müssen von der WKF zugelassene Ausrüstung bei lokalen, regionalen und nationalen Wettkämpfen akzeptieren.
- 2.2.12 Bandagen, Verbände etc. im Falle einer Verletzung dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter genehmigt und vom Turnierarzt angelegt oder genehmigt wurden.
- 2.2.13 Wenn Deformationen oder Amputationen ein sicheres Tragen der Schutzausrüstung unmöglich machen und daher ein Risiko für den Wettkämpfer oder die Gegner darstellen, ist kein Kumite-Wettkampf gestattet. Im Zweifelsfall sollte der Hauptkampfrichter den Arzt entscheiden lassen.
- 2.2.14 Erscheint ein Wettkämpfer mit nicht zugelassener Ausrüstung oder regelwidrigem Karategi an der Wettkampffläche, erhält er zwei Minuten Zeit, der Beanstandung nachzukommen und der Coach kann, basierend auf dem Bericht des Chefkampfrichters, für bis zu 6 Monate ab dem auf das jeweilige Turnier folgenden Tag suspendiert werden, außer die Ausrüstung und Kleidung wurden zuvor von einem WKF-Controller kontrolliert.

### 2.3 Coaches (Betreuer)

- 2.3.1 Die Coaches müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes, Schuhe und ihren offiziellen Ausweis tragen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Coaches einen dunklen Anzug, Schuhe, die die Füße bedecken, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben und Schuhe. Sandalen oder andere offene Schuhe sind verboten.
- 2.3.2 Zusätzlich ist gestattet:
- a) Ein schlichter Ehering
  - b) Freiwillige, von der WKF genehmigte, religiöse Kopfbedeckung

2.3.3 **Der Chefkampfrichter** kann den Coaches erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift oder Logos zu tragen.

---

## ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

---

### 3.1.1 Definitionen

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

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

3.1.4 Der Begriff „Gruppe“ bezieht sich hier auf die Wettkämpfer in einer der acht oder mehr Gruppen in der Round-Robin-Phase im Einzelwettkampf oder die Gruppe von fünf Teams, die am Round-Robin-Teamwettkampf teilnehmen.

3.1.5 Der Begriff „Pool“ wird für jede der beiden Hälften der Gesamtanzahl der Wettkämpfer in einer Kategorie verwendet, die die beiden Pfade bilden, die zu den Medaillenkämpfen führen.

### 3.2 Ablauf Wiegen

#### 3.2.1 Probewiegen

Wettkämpfer dürfen ihr Gewicht eine Stunde vor Beginn des offiziellen Wiegens auf den offiziellen Waagen (die beim offiziellen Wiegen verwendet werden) testen. Während des inoffiziellen Wiegens kann jeder Wettkämpfer sein Gewicht beliebig oft kontrollieren.

#### 3.2.2 Offizielles Wiegen

##### a) Ort:

Die Gewichtskontrolle findet immer nur an einem Ort statt. Dies kann entweder in der Wettkampfhalle, im offiziellen Hotel oder Dorf sein (wird für jede Veranstaltung bekanntgegeben). Die Organisatoren müssen separate Räume für Männer und Frauen bereitstellen.

##### b) Waagen:

Zeigt die offizielle Waage ein höheres Gewicht an als die für das Probewiegen zur Verfügung gestellte Waage, kann der Wettkämpfer verlangen, erneut gewogen zu werden, wobei das auf der Testwaage angezeigte Gewicht als offizielles Ergebnis des Wiegens gilt.

Der gastgebende Nationalverband stellt kalibrierte elektronische Waagen in ausreichender Anzahl (mindestens 4 Stück) bereit, die nur eine Dezimalstelle anzeigen, z.B. 51,9 kg; 104,6 kg. Die Waage sollte auf einem festen Untergrund ohne Teppich stehen.

##### c) Zeit:

Das Wiegen muss spätestens am Vortag des Wettkampfes der jeweiligen

Kategorie stattfinden, außer es ist für den betreffenden Wettkampf anders ausgewiesen. Die offizielle Wiege-Zeit für WKF-Veranstaltungen wird rechtzeitig im Bulletin veröffentlicht. Für alle anderen Veranstaltungen werden diese Informationen im Voraus auf den OK-Kommunikationskanälen veröffentlicht. Es liegt in der Verantwortung des Wettkämpfers, diese Informationen zur Kenntnis zu nehmen. Ein Wettkämpfer, der nicht innerhalb der Wiegezeit erscheint oder dessen Gewicht nicht innerhalb des für die jeweils gemeldete Kategorie erlaubten Bereichs liegt, wird disqualifiziert (KIKEN).

d) Toleranz:

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

e) Ablauf:

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

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

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

### 3.3 Setzen

3.3.1 Bei WKF-Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und bei der Karate1 Premier League werden die vier anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer gemäß ihrer jeweiligen WKF-Weltranglistenplatzierung am Tag vor dem Wettkampf gesetzt.

3.3.2 Bei den Senioren-Team-Weltmeisterschaften werden die 3 Medaillengewinner-Teams (Gold, Silber, Bronze) sowie die Verlierer des Bronze-Matches der letzten Senioren-Team-Weltmeisterschaften gesetzt.

[Übergangsregelung: Für die ersten Team-Weltmeisterschaften nach der Veranstaltung in Budapest 2023 werden beide Bronze-Gewinner gesetzt anstelle des Bronzegewinners und des Verlierers des Bronzemesches – da Budapest die letzte Weltmeisterschaft mit zwei Bronzemedailles ist.]

### 3.4 Wettkampfformate

3.4.1 Karate-Kumite-Wettkämpfe finden statt in Form von Einzelwettkämpfen, unterteilt nach Geschlecht, Altersgruppe und Gewichtsklasse und/oder Teamwettkämpfen, unterteilt nach Geschlecht ohne Gewichtsklassen, und sie können in unterschiedlichen Wettkampfformaten organisiert sein:

a) Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde für Einzel oder Team. (Wird angewendet, wenn nichts anderes für den Wettkampf angegeben ist).

b) Round-Robin in Gruppen mit anschließenden Ausscheidungskämpfen für Einzel oder Team. (Wird angewendet für den Einzelwettkampf bei der Premier League und bei der Senioren-Weltmeisterschaft im Einzel und Team.)

c) Zwei-Pool-Round-Robin-System (wird angewendet bei Multisport-Spielen).

3.4.2 Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde wird angewendet, solange nichts anderes für einen speziellen Wettkampf oder eine Turnierserie angegeben ist.

3.4.3 Beim Einzelwettkampf bei der Premier League, der Senioren-Einzel-Weltmeisterschaft und den Team-Weltmeisterschaften wird das Round-Robin-System mit anschließenden Ausscheidungskämpfen angewendet.

3.4.4 Bei Multisport-Spielen, wie z.B. kontinentale Spielen, Olympische Spielen oder andere Multisport-Veranstaltungen, wird das Wettkampfformat für die jeweilige Veranstaltung in Abhängigkeit von den geltenden Modalitäten und den Teilnahmebeschränkungen festgelegt. Das Wettkampfformat ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Sieger der beiden Pools ins Finale einziehen.

### 3.5 Zusammensetzung Kumite-Teams

Tabelle Zusammensetzung Kumite-Teams	Kämpfe erste Runde	Kämpfe folgende Runden	Verpflichtende Ersatzkämpfer	Optionale Ersatzkämpfer	Team-Mitglieder gesamt
Team Herren Round-Robin	5	5	2	1	7 bis 8
Team Herren Ausscheidung	5	Min. 3	0	2	5 bis 7
Team Damen Round-Robin	3	3	1	1	4 bis 5
Team Damen Ausscheidung	3	Min. 2	0	1	3 bis 4

- 3.5.1 Matches im Kumite-Team-Wettkampf der Herren bestehen aus 5 Kämpfen. Das Team muss für das erste Match 5 Teilnehmer aufstellen. Um am Round-Robin-Wettkampf teilzunehmen, muss das Team außerdem zwei zusätzliche Ersatzkämpfer registriert haben für die mögliche Teilnahme in einer der folgenden Runden und darf außerdem noch einen dritten optionalen Ersatzkämpfer haben – somit liegt die maximale Anzahl der Team-Mitglieder bei 8 Wettkämpfern. Für Ausscheidungsmatches muss das Team immer mindestens 3 Teilnehmer haben, um anzutreten.
- 3.5.2 Matches im Kumite-Team-Wettkampf der Damen bestehen aus 3 Kämpfen. Das Team muss für das erste Match 3 Teilnehmerinnen aufstellen. Um am Round-Robin-Wettkampf teilzunehmen, muss das Team außerdem eine zusätzliche Ersatzkämpferin registriert haben für die mögliche Teilnahme in einer der folgenden Runden und darf außerdem noch eine zweite optionale Ersatzkämpferin haben – somit liegt die maximale Anzahl der Team-Mitglieder bei 5 Wettkämpferinnen. Für Ausscheidungsmatches muss das Team immer mindestens 2 Teilnehmerinnen haben, um anzutreten.
- 3.5.3 Im Kumite-Team-Wettkampf kann das Team für jedes Match entscheiden, welche Team-Mitglieder antreten. Bei einem Entscheidungskampf übermittelt das Team einen einzelnen Namen auf die gleiche Weise wie normalerweise für eine neue Runde.
- 3.5.4 Beim Round-Robin-Wettkampf muss ein Team alle Kämpfe absolvieren, um im Wettkampf zu bleiben. Wenn nicht, werden alle Kämpfe und Matches annulliert und weder Sieg- noch Wertungspunkte angerechnet. Ebenso werden alle Sieg- und Wertungspunkte gelöscht, die andere Teams in der Begegnung mit diesem Team erzielt haben.



3.5.5 Im zweiten Match eines Ausscheidungsturnieres und in der auf das Round-Robin folgenden Ausscheidungsphase können Herren-Teams niemals weniger als 3 Wettkämpfer für ein Match aufstellen und Damen-Team niemals weniger als 2 Wettkämpferinnen.

### 3.6 Kampfaufstellung der Teams

3.6.1 Vor jedem Match muss ein Vertreter des Teams am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Aufstellung der kämpfenden Team-Mitglieder abgeben.

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

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

3.6.4 Vor dem jeweiligen Match stellen sich nur die Kämpfer des Teams auf, die tatsächlich in diesem Match kämpfen. Die aussetzenden Kämpfer und der Coach stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.

3.6.5 In jeder Runde können die Wettkämpfer aus dem gesamten Team ausgewählt werden. Die Kampfaufstellung kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Aufstellung wird vor der Runde gemeldet, aber erst einmal gemeldet, ist für die jeweilige Runde keine Veränderung an der Aufstellung mehr möglich.

3.6.6 Ein Team wird disqualifiziert (SHIKKAKU), wenn ein Mitglied oder der Coach die Team-Aufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden.

3.6.7 Wenn, durch einen Fehler bei der Anzeige, die falschen Wettkämpfer antreten, wird der Kampf/das Match annulliert, unabhängig vom Ergebnis. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Score Supervisor den Sieg des Wettkämpfers/Teams unmittelbar nach dem Kampf/Match mit dem Software-

**Techniker bestätigen.**

- 3.6.8 Wird ein einzelner Kampf eines Team-Matches auf der Basis von KIKEN, HANSOKU oder SHIKKAKU verloren, löscht man den Punktestand des betreffenden Wettkämpfers und notiert ein 8:0 **(gezählt als YUKO)** für den Gegner.

### **3.7 Round-Robin, Einzel-Wettkampf**

- 3.7.1 **Bei Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und Premier-League-Wettkämpfen** werden die 32 Wettkämpfer pro Kategorie in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern **(oder weniger)** aufgeteilt. Die Sieger der 8 Gruppen treten dann im regulären Viertelfinale an, gefolgt von Halbfinale und Finale. Diejenigen, die in den Viertel- und Halbfinals gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles.

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

Anzahl Wettkämpfer/Gruppen	Wettkämpfer pro Gruppe								Anmerkung
<b>8 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 24-32 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2		4		1	Die Gruppenersten qualifizieren sich.
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>6 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 18-23 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2		4		1	Die Gruppenersten und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich.
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
<b>5 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 17 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2		4		1	Die Gruppenersten und die drei besten Zweiten qualifizieren sich.
17		3		3	4	4		3	
<b>4 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 12-16 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2		4		1	Die Gruppenersten und Zweiten qualifizieren sich.
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
<b>3 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 9-11 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2				1	Die Gruppenersten und Zweiten sowie die zwei besten Drittplatzierten qualifizieren sich.
11		4		4				3	
10		4		3				3	
9		3		3				3	
<b>2 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 6-8 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>				2				1	Die Gruppenersten und Zweiten treten direkt im Semifinale an.
8				4				4	
7				4				3	
6				3				3	
<b>1 Gruppe</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 3-5 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>								1	Finale zwischen dem Gruppenersten und Zweiten und nur ein Bronzefinale.
5								5	
4								4	
3								3	

3.7.3 Sollte ein Wettkämpfer disqualifiziert werden oder aus anderen Gründen nicht alle Kämpfe des Round-Robin absolvieren, werden die Ergebnisse der abgeschlossenen oder laufenden Kämpfe annulliert (die Ergebnisse werden gelöscht) und die **Siegpunkte** verfallen, außer es handelt sich um den letzten Kampf der Round-Robin-Ausscheidung; in diesem Fall bleiben alle vorherigen Ergebnisse und Punkte unverändert.

3.7.4 Die Sieger und Zweitplatzierten der Gruppen werden anhand der Anzahl **Siegpunkte** ermittelt, wobei ein Sieg mit 3 Punkten, ein Unentschieden mit Wertungen mit 1 Punkt und ein Unentschieden ohne Wertungen oder eine Niederlage mit 0 Punkten notiert wird.

- 3.7.5 Die Gewinner der Halbfinals ziehen dann ins Finale ein, wo sie um Gold und Silber kämpfen.
- 3.7.6 Diejenigen, die im Viertel- und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8).

### **3.8 Phase 1 der Einzel-Weltmeisterschaft**

Für Phase I der Einzel-Weltmeisterschaft gibt es keine Begrenzung auf 32 Wettkämpfer pro Kategorie und die Anzahl der Gruppen wird, wenn nötig, erhöht, ebenso wie die Anzahl der Wettkämpfer innerhalb der Gruppe. Zusätzliche Round-Robin-Runden werden ausgekämpft, bis die Anzahl der fürs Weiterkommen qualifizierten Sieger 24 oder weniger beträgt und dann werden die 6 Sieger, die sich für Phase 2 qualifizieren, durch Ausscheidungskämpfe ermittelt.

### **3.9 Team-Weltmeisterschaften**

Bei den Senioren-Team-Weltmeisterschaften wird das Round-Robin-System mit anschließenden Halbfinals und Finals angewendet. 5 Teams bilden eine Gruppe. Die Gruppensieger treten im Halbfinale und Finale an. Nach der Gruppenphase ziehen die Gruppensieger in die Halbfinals ein, die Halbfinalsieger ins Finale und die Halbfinalverlierer ins Bronze-Match. Der Sieger des Finales erhält die Goldmedaille und der Verlierer die Silbermedaille. Der Sieger des Bronze-Matches erhält die Bronzemedaille und der Verlierer keine Medaille.

[Übergangsregelung: Für die ersten Team-Weltmeisterschaften nach der Veranstaltung in Budapest 2023 werden beide Bronze-Gewinner gesetzt anstelle des Bronzegewinners und des Verlierers des Bronzemesches – da Budapest die letzte Weltmeisterschaft mit zwei Bronzemedailles ist.]

### **3.10 Multisport-Spiele und Wettkämpfe mit limitierter Teilnehmerzahl**

Bei Wettkämpfen mit einer limitierten Anzahl von Wettkämpfern wird ein Zwei-Pool-System verwendet, bei dem die Gewinner der beiden Pools ins Finale einziehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools antritt und umgekehrt, um die beiden Bronzemedailles auszukämpfen.

### **3.11 Variationen des Wettkampfformates**

Wenn für ein bestimmtes Turnier ein anderes Wettkampfformat als die in diesen Regeln beschriebenen angewendet wird, muss dies im Turnierbulletin

deutlich angekündigt werden.

### 3.12 Coaching

3.12.1 Bei Weltmeisterschaften müssen die Kumite-Coaches Teil der Delegation des Nationalverbandes sein und die erforderliche Coach-Lizenzstufe haben, um den Kampf eines Wettkämpfers coachen zu können.

3.12.2 Um den besonderen Umständen gerecht zu werden, dass man einen Coach braucht, um Video Review zu fordern, kann die WKF bei Wettkämpfen mit Video Review ausnahmsweise und nach vorheriger Anfrage durch den jeweiligen Nationalverband den Coach einer anderen Delegation in den folgenden Situationen als Coach der Delegation autorisieren, sofern er die Kleidungsordnung gemäß Artikel 2.3.1 respektiert:

- Ein NV hat einen (oder mehrere) Coaches für die Kumite-Kategorien registriert, diese können aber aufgrund von Visa-Problemen, Transportproblemen, plötzlichen Gesundheitsproblemen oder aus anderen gerechtfertigten Gründen nicht teilnehmen.

- Ein NV kann aus Budgetgründen oder im Rahmen des WKF-Entwicklungsprogrammes nicht die Mittel für einen Kumite-Coach in seiner Delegation aufbringen.

- Es handelt sich um einen Flüchtlings-Wettkämpfer oder

- Ein Coach wird vom Wettkampf disqualifiziert und deshalb hat der Wettkämpfer des jeweiligen Nationalverbandes keinen Kumite-Coach mehr.

3.12.3 Befindet sich ein NV während der Weltmeisterschaft in einer der oben genannten Situationen, kann der Vorsitzende der OK (vorbehaltlich der Zustimmung des Präsidenten) eine Ausnahme genehmigen.

---

## ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

---

### 4.1 Zusammensetzung

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

4.1.2 Referee und Judges, Match Supervisor, Score Supervisor und Video Review Supervisor eines Kumite-Kampfes dürfen nicht die gleiche Nationalität haben oder aus dem gleichen Nationalverband sein wie die jeweiligen Wettkämpfer oder irgendeinen anderen Interessenskonflikt haben. Jeder Offizielle ist dafür verantwortlich, jeglichen möglichen Interessenskonflikt selbst anzuzeigen, bevor der Kampf oder das Match startet.

### 4.2 Einteilung der Haupt- und Seitenkampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts

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

4.2.2 **Wenn es Video Review gibt, werden auf gleiche Weise zwei Video Review Supervisor ausgelost.**

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

### 4.3 **Unterstützende Offizielle**

4.3.1 Um die Durchführung der Kämpfe/Matches zu erleichtern, werden zusätzlich ernannt: 1 Tatami Manager, 3 Tatami Manager Assistenten, 1 Score/Time Keeper (Listenführer), außerdem 2 Kansa Assistenten für das Überprüfen der Ausrüstung der Wettkämpfer sowie 2 Coach Supervisor, falls die Ausrichtung der TATAMI dies erfordert, damit man den Video Review der Coaches sehen kann oder der Chefkampfrichter es aus anderen Gründen für sinnvoll erachtet.

4.3.2 Vor Kampfbeginn stellen die Kansa Assistenten sicher, dass die Ausrüstung der Wettkämpfer und der Karategi den WKF-Wettkampffregeln entsprechen. Handelt es sich um einen Wettkampf, bei dem keine Kansa Assistenten erforderlich sind, liegt es in der Verantwortung des KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung regelkonform ist.

### 4.4 **Formalitäten und Auswechseln von Kampfrichtern**

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

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

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

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

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

### 4.5 **Verfahren für das Kumite-Schiedsen mit nur zwei Seitenkampfrichtern**

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

---

## ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

---

- 5.1 Die Kampfzeit im Kumite beträgt:
- Kategorien Senioren männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
  - Kategorien unter 21 männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
  - Jugend und Junioren männlich und weiblich: 2 Minuten effektive Zeit
  - 14 Jahre und jünger: 1,5 Minuten effektive Zeit
- 5.2 Bei Turnieren ohne Teilnahmebeschränkung kann die Dauer der Ausscheidungskämpfe von 3 Minuten auf 2 Minuten und von 2 Minuten auf 1,5 Minuten verkürzt werden, sofern dies vor Turnierbeginn in einer Sitzung für Coaches und Offizielle angekündigt wurde.
- 5.3 Die Zeitmessung des Kampfes beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und stoppt jedes Mal, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft oder beim Signal für den Ablauf der Kampfzeit.
- 5.4 Der Zeitnehmer signalisiert mit einem kurzen Buzzern „noch 15 Sekunden“ und mit zweimaligem kurzen Buzzern „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfbende.
- 5.5 Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.



---

## ARTIKEL 6: KIKEN – NICHT-ERSCHEINEN AUF DER TATAMI

---

- 6.1 KIKEN wird erteilt, wenn ein oder mehrere Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheinen, nicht weiterkämpfen können, den Kampf aufgeben oder vom Hauptkampfrichter zurückgezogen werden. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe auf Grund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde.
- 6.2 Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen oder die sich entscheiden, aufzugeben, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). In Team-Matches wird der nicht ausgetragene Kampf mit 8:0 (gezählt als YUKO) für das gegnerische Team notiert. Im Round-Robin-Einzelwettkampf wird der Kampf mit 4:0 notiert (gezählt als YUKO).
- 6.3 Punkte aufgrund einer Disqualifikation des Gegners werden immer als YUKO gezählt.
- 6.4 Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.
- 6.5 Um eine Disqualifikation durch KIKEN zu verkünden, zeigt der Hauptkampfrichter mit dem Finger auf die Seite des fehlenden Wettkämpfers oder Teams, sagt „Aka/Ao no Kiken“ und verkündet dann „Aka/Aon no Kachi“ (Sieg) mit dem Signal für KACHI für den Gegner.

---

## ARTIKEL 7: ERÖFFNEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN VON KÄMPFEN

---

- 7.1 Die Kommandos und Gestik der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in ANHANG 2 dargestellt.
- 7.2 Für jede Runde gibt es eine Verbeugungszeremonie, die damit beginnt, dass der Hauptkampfrichter zuerst die Wettkämpfer und Offiziellen auffordert, sich dem Publikum zuzuwenden und sich SHOMEN NI REI zu verbeugen, gefolgt von einer Verbeugung voreinander, OTAGAI NI REI. Am Ende des Kampfes/der Kämpfe erfolgt die Verbeugungszeremonie in umgekehrter Reihenfolge.
- 7.3 Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer, welche sich am vorderen Rand der ihnen je zugewiesenen Matte befinden, verbeugen sich, der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.
- 7.4 Die Wettkämpfer müssen sich ordnungsgemäß voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend.
- 7.5 Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „YAME“. Wenn nötig, fordert der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer auf, ihre Startpositionen wieder einzunehmen „MOTO NO ICHI“ und kehrt dann zu seiner Position zurück.
- 7.6 Um eine Wertung zu erteilen, benennt der Hauptkampfrichter zunächst den Wettkämpfer (AKA oder AO), die angegriffene Region (JODAN oder CHUDAN), die Technik (TSUKI, UCHI oder KERI) und erteilt dann die jeweilige Wertung (YUKO, WAZA-ARI oder IPPON) mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf dann wieder mit dem Kommando „TSUZUKETE HAJIME“.
- 7.7 Erzielt ein Wettkämpfer in einem Kampf eine klare Führung von acht Punkten, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“, schickt die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück und erteilt die entsprechende Wertung. Der Sieger wird dann bekanntgegeben, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
- 7.8 Nach Ablauf der Kampfzeit wird der Wettkämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Punkte hat, indem der Hauptkampfrichter den Arm auf der Seite der Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.

7.9 Steht es nach Ablauf der Kampfzeit unentschieden, ermittelt das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Sieger per HANTEI. Die vier Seitenkampfrichter geben sofort ihr Signal, nachdem der Hauptkampfrichter „HANTEI“ gerufen und gepfiffen hat. Der Hauptkampfrichter hebt daraufhin seinen Arm und erklärt den Sieger: „AO (AKA) NO KACHI“, und falls erforderlich, entscheidet er durch diese Aktion das Unentschieden.

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

a) Wenn sich ein oder beide Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche befinden, aber mit der Ausnahme, dass er dem Wettkämpfer gestattet, unmittelbar eine Wertung am Gegner anzubringen, der die Wettkampffläche verlassen hat.

b) Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer auffordert, den Karategi oder die Schutzausrüstung zu ordnen.

c) Wenn ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstoßen hat.

d) Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein oder beide Wettkämpfer nicht weiterkämpfen können auf Grund von Verletzung, Krankheit oder aus anderen Gründen. In Rücksprache mit dem Arzt entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf fortgesetzt wird.

e) Wenn ein Wettkämpfer den Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.

f) Wenn ein oder beide Wettkämpfer fallen oder geworfen werden und nicht umgehend eine effektive Technik gemacht wird.

g) Wenn beide Wettkämpfer fassen oder ringen, ohne umgehend eine Technik oder einen Wurfes zu versuchen und nicht auf WAKARETE reagieren.

h) Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen und nicht auf WAKARETE reagieren.

i) Wenn beide Wettkämpfer nach dem Fallen oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.

j) Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.

k) Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Foul begangen wurde – oder es aus Sicherheitsgründen erforderlich ist, den Kampf zu unterbrechen.

l) Wenn der KANSA oder der Tatami Manager es anordnet.

m) Wenn ein Coach oder beide Coaches Video Review fordern.

n) Wenn der Hauptkampfrichter es aus einem anderen Grund für nötig erachtet.

7.11 Für den Fall, dass der Kampf beginnt, ohne dass die Zeit läuft, der Kampf dann unterbrochen wird und beide Coaches sich auf die verbleibende Kampfzeit einigen, kann in Bezug auf die Kampfzeit im Nachhinein kein Protest eingelegt werden.

---

## ARTIKEL 8: WERTUNGEN

---

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

Zeichen für mangelnde Kontrolle.

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

---

## ARTIKEL 9: VERBOTENES VERHALTEN

---

### 9.1 Verbotene Verhaltensweisen

9.1.1 Die folgenden Verhaltensweisen sind verboten:

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

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

9.1.3 Nur der für den jeweiligen Kampf bestimmte Coach darf den Wettkämpfer von

dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche aus betreuen und führen. Alle anderen registrierten und akkreditierten Coaches oder andere registrierte Mitglieder der Delegation, die an der Meisterschaft teilnehmen, dürfen nicht eingreifen, den Wettkämpfer nicht während desselben Kampfes betreuen und/oder führen, sonst kann ihnen die Akkreditierung entzogen werden.

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

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

---

## ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN & STRAFEN

---

### 10.1 Informelle Verwarnungen

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

10.1.2 Es gibt zwei Arten von informellen Warnungen:

<b>TSUZUKETE</b> um Aktivität zu fordern	Aufforderung der Wettkämpfer, aktiv zu werden, durch die gleiche Geste, mit der man die Wettkämpfer auf die TATAMI führt, kombiniert mit dem Kommando „TSUZUKETE“.
<b>WAKARETE</b> um einen Clinch aufzulösen	Um einen Clinch aufzulösen, verwendet man die gleiche Geste, wie wenn man die Wettkämpfer auffordert, auf der TATAMI zurückzutreten, kombiniert mit dem Kommando „WAKARETE“, um die Handlungen vorübergehend zu unterbrechen, ohne die Uhr zu stoppen. Die Wettkämpfer müssen sich trennen – danach wird das Kommando „TSUZUKETE“ zur Wiederaufnahme der Handlungen gegeben.

10.1.3 Wenn WAKARETE erteilt wird, wenn ein Wettkämpfer sich am Mattenrand befindet, muss der Hauptkampfrichter sicherstellen, dass der andere Wettkämpfer sich ausreichend zurückzieht, bevor er TSUZUKETE erteilt.

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

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



## 10.2 Offizielle Verwarnungen

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

<b>CHUI</b> Verwarnung	wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße erteilt, die die Siegchancen des Gegners nicht beeinträchtigen.
<b>HANSOKU CHUI</b> Verwarnung vor einer Disqualifikation im Falle weiterer Verstöße	wird für schwerwiegendere Verstöße erteilt, die die Siegchancen des Gegners verringern, oder für jeden weiteren Verstoß, nachdem bereits drei CHUI erteilt wurden.

## 10.3 Strafen

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

<b>HANSOKU</b> Disqualifikation vom Kampf	Das ist die Disqualifikationsstrafe für einen sehr ernstesten Regelverstoß oder wenn bereits HANSOKU CHUI erteilt wurde.
<b>SHIKKAKU</b> Disqualifikation vom Turnier	Das ist die Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller folgenden Kategorien, für die der betreffende Wettkämpfer möglicherweise gemeldet war. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn der Wettkämpfer die Befehle des Hauptkampfrichters missachtet, sich böswillig verhält oder durch sein Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate schadet.

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

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

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

## 10.4 Anwendung der Verwarnungen und Strafen

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

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

**10.4.9 Fangen einer Fußtechnik:** Die einzige Situation, in der es gestattet ist, mit zwei Händen zu werfen, ist wenn eine Fußtechnik gefangen wird. Das Fassen mit beiden Händen ist nur dann erlaubt, wenn man das tretende Bein des Gegners ergreift, um einen Wurf auszuführen, und dann das gegnerische Bein festhält, während man mit der anderen Hand den Karategi oder den Körper des Gegners ergreift, um den Fall zu bremsen.

**10.4.10 Fassen der Beine:** Es ist verboten, den Gegner unterhalb der Taille zu fassen, anzuheben und zu werfen oder nach unten zu greifen, um ihm die Beine wegzuziehen. Wenn ein Wettkämpfer infolge einer Wurftechnik verletzt wird, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob eine Verwarnung oder eine Strafe erforderlich ist.

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

**10.4.12 Fassen, um sicher zu fallen:** Das Festhalten am Karategi des Gegners mit einer Hand ist erlaubt, um den eigenen Fall zu bremsen.

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

**10.4.14 Selbstgefährdung:** Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer durch sein eigenes Verschulden oder seine Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wird. Dies kann dadurch verursacht werden, dass er dem Gegner den Rücken zuwendet, angreift, ohne auf den Gegenangriff des Gegners zu achten, den Kampf abbricht, bevor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, die Deckung fallen lässt oder die Angriffe des Gegners wiederholt nicht blockt oder nicht blocken kann.

Wurde ein Wettkämpfer vor Kampfbeginn gefragt, ob er einen Tiefschutz trägt und hat dies bejaht, aber später stellt sich heraus, dass dem nicht so ist, erhält der Wettkämpfer SHIKKAKU. Wurde der Wettkämpfer nicht gefragt, aber es stellt sich heraus, dass der Wettkämpfer keinen Tiefschutz trägt, erhält der Wettkämpfer zwei (2) Minuten Zeit, das zu korrigieren sowie automatisch eine Verwarnung für MUBOBI.

10.4.15 **Passivität** bezieht sich auf Situationen, in denen keiner der Wettkämpfer versucht zu punkten oder ein Wettkämpfer nicht versucht zu punkten, obwohl er nach Punkten oder durch SENSHU zurückliegt. **Während der ersten und letzten 15 Sekunden eines Kampfes kann keine Passivität erteilt werden.**

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

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

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

## 10.6 Disqualifikation von einzelnen Wettkämpfern in Team-Matches

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

### 10.6.2 Disqualifikation im Round-Robin-Wettkampf

10.6.3 **Wenn ein Wettkämpfer im Round-Robin HANSOKU erhält, wird der Punktestand des Verursachers auf null gesetzt und der des Gegners auf 4 Punkte oder die durch Techniken erzielten Punkte bleiben bestehen – je nachdem, welcher Betrag höher ist. Punkte, die man aufgrund eines Sieges durch HANSOKU erzielt, werden als YUKO gezählt.**

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

---

## ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF

---

### 11.1 Für kampfunfähig erklärte Wettkämpfer

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

11.1.2 Ein verletzter Wettkämpfer, dem das Weiterkämpfen gestattet wurde, kann einen zweiten Kampf durch eine Disqualifikation aufgrund einer Verletzung gewinnen, aber wird anschließend sofort aus dem weiteren Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen.

### 11.2 Verfahren für den Umgang mit Verletzung

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

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

11.2.3 Ein Wettkämpfer, der im laufenden Kampf verletzt wird und medizinische Versorgung benötigt, erhält dafür 3 Minuten Zeit. Der Tatami Manager ist dafür verantwortlich, dass der Zeitnehmer einen 3-Minuten-Countdown startet. Wird die Behandlung in diesem Zeitraum nicht abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob ihm mehr Zeit eingeräumt wird.

11.2.4 **10-Sekunden-Regel:** Ein Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und innerhalb von zehn Sekunden nicht wieder vollständig auf die Beine kommt, wird für kampfunfähig erklärt und automatisch aus dem gesamten Kumite-Wettkampf des Turniers zurückgezogen. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, ruft den Arzt und beginnt gleichzeitig laut auf Englisch bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt. In allen Fällen, in denen die 10-Sekunden-Regel gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen, bevor der Kampf fortgesetzt werden kann. In allen Fällen, die unter die 10-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden. Der Tatami Manager muss den zentralen Wettkampftisch informieren, wenn ein Wettkämpfer aufgrund der 10-Sekunden-Regel aus dem weiteren Wettkampf ausscheidet.

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

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

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

### 11.3 Verletzung beider Wettkämpfer

11.3.1.1 Verletzen sich beide Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Wettkampfarzt für kampfunfähig erklärt, **wird über den Sieg so entschieden, wie man es bei Ablauf der Kampfzeit tun würde.**

---

## **ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN**

---

### **12.1 Allgemein**

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

### **12.2 Kriterien für die Entscheidung über den Sieg in einem Kampf**

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

12.2.3 Endet ein Kampf (Einzel, Round-Robin, Team) ohne Punktevorsprung eines Wettkämpfers oder mit Punktegleichstand und ohne dass ein Wettkämpfer den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ hat, fällt die Entscheidung basierend auf der folgenden Reihenfolge von Kriterien:

a) Die höhere Anzahl von IPPON im Kampf.

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

12.2.4 Sollte auch die Anzahl der IPPON und WAZA-ARI gleich sein, wird die Entscheidung durch HANTEI getroffen, eine Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, bei der jeder seine Stimme auf der Grundlage seiner individuellen Einschätzung abgibt, welcher Wettkämpfer taktisch und technisch überlegen war. Im Round-Robin und in Team-Kämpfen wird HIKIWAKE erteilt, außer es handelt sich um einen Entscheidungskampf.

12.2.5 Ausscheidungskämpfe im Einzel können nicht unentschieden enden, sondern nur Team-Kämpfe und Round-Robin-Kämpfe, in denen der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE) verkündet, wenn der Kampf mit Punktegleichstand, ohne Punkte, ohne SENSHU und ohne Mehrzahl von IPPON und WAZA-ARI endet.

12.2.6 HANTEI gibt es im Team-Kampf nur dann, wenn es sich um einen zusätzlichen Entscheidungskampf handelt.

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

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

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

12.2.10 Werden im Ausscheidungswettkampf sowohl AKA als auch AO 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 Sieger ermittelt anhand des



Punktstandes zum Zeitpunkt der Disqualifikation, anhand von SENSU, oder, falls beides zu keiner Entscheidung führt, durch direktes HANTEI. Wird ein Wettkämpfer mit SHIKKAKU disqualifiziert, kann er keine Medaille erhalten.

### 12.3 Ermittlung des Siegers einer Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen im Einzelwettkampf

12.3.1 Sieger einer Round-Robin-Gruppe im Einzelwettkampf ist der Wettkämpfer mit den meisten Siegpunkten, wobei es 3 Punkte für gewonnene Kämpfe und 1 Punkt für unentschiedene Kämpfe mit Wertungen gibt. Im Fall eines Unentschieden zwischen 2 oder mehr Wettkämpfern einer Gruppe, die die gleiche Anzahl Siegpunkte haben, werden die nachfolgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht. Das heißt, steht der Gewinner nach Anwendung des ersten Kriteriums fest, werden die folgenden nicht mehr zur Anwendung gebracht.

1. Sieger des Kampfes zwischen den 2 oder mehr vom Unentschieden betroffenen Kämpfern.
2. Höhere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen erzielt wurde.
3. Geringere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen abgegeben wurde.
4. Wer mehr Ippons in allen Kämpfen erzielt hat.
5. Wer weniger Ippons in allen Kämpfen abgegeben hat.
6. Wer mehr Waza-Aris in allen Kämpfen erzielt hat.
7. Wer weniger Waza-Aris in allen Kämpfen abgegeben hat.
8. Die höhere Position in der Weltrangliste am Wettkampftag.
9. Entscheidungskampf ggf. mit Hantei.

Für jede Paarung müssen die Kriterien von Beginn der Liste an verglichen werden.

12.3.2 Ein Wettkämpfer kann von einem Kampf disqualifiziert werden (HANSOKU) und den Wettkampf fortsetzen. In dem Fall gewinnt sein Gegner entweder mit 4:0 (gezählt als YUKO) oder mit mehr, wenn mehr als 4 Punkte erzielt wurden. Die anderen Ergebnisse bleiben bestehen.

12.3.3 Wenn ein bereits qualifizierter Wettkämpfer wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), gilt:

- Der Viertelfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Halbfinale ein ("walkover").
- Die beiden anderen Wettkämpfer treten im anderen Viertelfinale an.

### 12.4 Ermittlung des Siegers einer Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen im Team-Wettkampf

12.4.1 Sieger einer Round-Robin-Gruppe im Team-Wettkampf ist das Team mit den meisten Siegpunkten, wobei es 3 Punkte für gewonnene Kämpfe und 1 Punkt für unentschiedene Kämpfe mit Wertungen gibt. Im Fall eines Unentschieden zwischen 2 oder mehr Teams einer Gruppe, die die gleiche Anzahl Siegpunkte haben, werden die nachfolgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht. Das heißt, steht der Gewinner nach Anwendung des ersten Kriteriums fest, werden die folgenden nicht mehr zur Anwendung gebracht.

1. Sieger des Matches zwischen den vom Unentschieden betroffenen Teams.
2. Höhere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase erzielt wurde.
3. Geringere Gesamtpunktzahl, die in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase abgegeben wurde.
4. Wer mehr Ippons in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase erzielt hat.
5. Wer weniger Ippons in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase abgegeben hat.
6. Wer mehr Waza-Aris in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase erzielt hat.
7. Wer weniger Waza-Aris in allen Kämpfen der Round-Robin-Phase abgegeben hat.
8. Entscheidungskampf zwischen zwei Team-Mitgliedern, der, falls notwendig, mit Hantei entschieden wird.

Für jede Paarung müssen die Kriterien von Beginn der Liste an verglichen werden.

## **12.5 Ermittlung des Siegers eines Team-Matches im Ausscheidungswettkampf**

12.5.1 Das Team, das mehr Siege hat, einschließlich der durch SENSHU, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl Siege, gewinnt jenes mit der höheren Punktzahl, wobei sowohl gewonnene als auch verlorene Kämpfe gezählt werden.

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

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

12.5.4 Hat ein Team bereits genügend Siege oder Punkte für den Gesamtsieg erreicht, ist die Begegnung beendet und es finden keine weiteren Kämpfe statt, außer im

Round-Robin, wo alle Kämpfe ausgetragen werden müssen.

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

## 12.6 Listenführen

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

3	IPPON	Drei Punkte
2	WAZA ARI	Zwei Punkte
1	YUKO	Ein Punkt
✓	SENSHU	Vorteil der ersten alleinigen Wertung
□	KACHI	Sieger
✕	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
1C	CHUI 1	1. Verwarnung
2C	CHUI 2	2. Verwarnung
3C	CHUI 3	3. Verwarnung
HC	HANSOKU CHUI	Verwarnung vor einer Disqualifikation
H	HANSOKU	Disqualifikation vom Kampf
S	SHIKKAKU	Disqualifikation vom Turnier

---

## ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST

---

### 13.1 Allgemeine Bestimmungen

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

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

## **13.2 Zusammensetzung der Appeals Jury (Berufungsjury)**

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

### **13.3 Berufungsverfahren**

13.3.1 Der Tatami Manager, der den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Appeals Jury einzuberufen und die Protestgebühr nach einem abgewiesenen Protest beim Schatzmeister zu hinterlegen.

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

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

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

### **13.4 Abgewiesene und stattgegebene Proteste**

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

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

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

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

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

## **13.5 Vorfalbericht**

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

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

---

## ARTIKEL 14: VIDEO REVIEW

---

- 14.1 Bei WKF-Weltmeisterschaften, Premier League, den Olympischen Spielen, den Olympischen Jugendspielen, den Kontinentalspielen, den Weltspielen und Multisport-Wettkämpfen dieser Art ist der Einsatz von Video Review bei den Kämpfen Pflicht. Der Einsatz von Video Review wird auch für andere Wettkämpfe empfohlen, wann immer dies möglich ist.
- 14.2 Der Video Review wird eingeleitet, wenn ein Coach seine VR-Karte hebt (manuell oder mit einem elektronischen Gerät), um zu signalisieren, dass eine Wertung seines Wettkämpfers von den Kampfrichtern übersehen wurde. Der Video Review muss gefordert werden, wenn nach Meinung des Coaches eine Wertung erfolgt ist. Wenn ein Coach die Taste des Joysticks drückt und dies danach sofort bereut, wird das Verfahren nicht unterbrochen, und der Video Review findet entsprechend statt.
- 14.3 Wünscht der Wettkämpfer, dass der Coach einen Video Review fordert **oder unterlässt**, muss dies unauffällig signalisiert werden, ohne den Kampfverlauf zu stören.
- 14.4 Der Coach kann einen Video Review fordern, wenn die Seitenkampfrichter eine niedrigere Wertung erteilt haben und der Coach eine punkthöhere Technik für richtig hält.
- 14.5 **Die Video Review Supervisor dürfen nur dann Punkte vergeben, wenn beide zustimmen**, dass der Wettkämpfer eine gültige Wertung erzielt hat, d.h. vor oder gleichzeitig mit dem anderen Wettkämpfer gepunktet hat.
- 14.6 **Eine Ausnahme vom oben stehenden Artikel** besteht dann, wenn keiner der beiden Wettkämpfer von den Seitenkampfrichtern eine Wertung erhalten hat, nur einer der Coaches einen Video Review fordert, der andere Coach keine VR-Karte hat oder keinen Video Review fordert – in diesem Fall werden nur die Techniken des Wettkämpfers, für den Video Review gefordert wird, bei der Wertungsvergabe berücksichtigt.
- 14.7 Es werden immer die letzten 6 Sekunden vor der Unterbrechung des Kampfes für den Video Review ausgewertet, aber der Zeitraum kann erweitert werden, wenn dies für die bestmögliche Entscheidung erforderlich ist. Die Sequenz muss in normaler Geschwindigkeit betrachtet werden, es kann aber zusätzlich Zeitlupe oder Zoom verwendet werden.
- 14.8 Ergibt der Video Review, dass der Wettkämpfer während des überprüften Abtausches mehr als einmal gepunktet hat, sollte die jeweils höchste Punktzahl vergeben werden.



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



- 14.12 Die Video Review Supervisor dürfen keine Entscheidung der Seitenkampfrichter überstimmen außer SENSHU.
- 14.13 Ist es den Video Review Supervisor aufgrund des Kamerawinkels nicht möglich, die Technik(en) zu sehen, signalisieren sie dies mit der Geste für MINAI und der Coach behält die VR-Karte. Falls es aufgrund technischer Probleme (Strom-, Kamera- oder Computerfehler usw.) nicht möglich ist, das Video zu analysieren und eine Entscheidung zu treffen, gilt das gleiche und der Coach behält die VR-Karte.
- 14.14 Wenn ein Coach VR fordert, die Technik aber nach Meinung des Hauptkampfrichters unkontrolliert oder zu hart war, muss eine Verwarnung oder Strafe ausgesprochen werden, und der Coach behält die Karte.
- 14.15 Sobald WAKARETE erteilt wurde, kann der Coach keinen Video Review fordern, außer die Technik war vor WAKARETE.
- 14.16 Erhält der Coach die VR-Karte nicht zurück, obwohl dies sein Recht wäre, liegt es in der Verantwortung des Coaches, dagegen zu protestieren.
- 14.17 Der folgenden Tabelle sind die für die jeweilige Phase gestatteten VR-Karten zu

entnehmen:

<b>Phase 1 – Einzel-Weltmeisterschaft</b>	<b>Team-Weltmeisterschaft</b>
- Coach bekommt 1 VR-Karte bei Gruppen mit 3-4 Wettkämpfern in der Gruppenphase.	- Coach kann nur 1 VR-Karte pro Kampf verwenden.
- Coach bekommt 2 VR-Karten bei Gruppen mit 5-6 Wettkämpfern in der Gruppenphase.	<b>Team Männer:</b>
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die 1. Runde der Ausscheidungsphase (24 Gruppen).	- Coach bekommt 3 VR-Karten pro Match in der Gruppenphase.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Qualifikationsrunde der Ausscheidungsphase.	- Coach bekommt 3 VR-Karten pro Match im Halbfinale.
<b>Phase 2 – Einzel-Weltmeisterschaft &amp; Premier League</b>	- Coach bekommt 3 VR-Karten pro Match in den Medaillenkämpfen.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Gruppenphase.	<b>Team Damen:</b>
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Viertelfinals.	- Coach bekommt 2 VR-Karten pro Match in der Gruppenphase.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Halbfinals.	- Coach bekommt 2 VR-Karten pro Match im Halbfinale.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Medaillenkämpfe.	- Coach bekommt 2 VR-Karten pro Match in den Medaillenkämpfen.
<b>Ausscheidungssystem mit Trostrunde – Einzel-Wettkampf</b>	<b>Ausscheidungssystem mit Trostrunde – Team-Wettkampf</b>
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Ausscheidungen.	- Coach bekommt 1 VR-Karte pro Wettkämpfer für die Ausscheidungen
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Halbfinals.	- Coach bekommt 1 VR-Karte pro Wettkämpfer für die Halbfinals.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Trostrunde.	- Coach bekommt 1 VR-Karte pro Wettkämpfer für die Trostrunde.
- Coach bekommt 1 VR-Karte für die Medaillenkämpfe.	- Coach bekommt 1 VR-Karte pro Wettkämpfer für die Medaillenkämpfe.
Es kann nur eine VR-Karte pro Einzelkampf verwendet werden.	

---

## ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN DER OFFIZIELLEN

---

### 15.1 **Chefkampfrichter und Kampfrichterkommission**

15.1.1 Die Kampfrichterkommission hat folgende Rechte und Pflichten:

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

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

Der Tatami-Manager hat folgende Befugnisse und Pflichten:

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

### 15.3 **Hauptkampfrichter (Referee)**

15.3.1 Der Hauptkampfrichter (Referee) hat folgende Befugnisse:

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

Unfähigkeit eines Wettkämpfers weiterzukämpfen.

5) Den Kampf zu unterbrechen, wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Foul begangen wurde, oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.

6) FUKUSHIN SHUGO (Zusammenrufen der Seitenkampfrichter) zu machen, wenn der Hauptkampfrichter dies für notwendig hält, um SHIKKAKU zu geben, bei der 10-Sekunden- Regel, wenn der Arzt den Kampf abbrechen will oder um direkt HANSOKU zu geben.

7) Beobachtete Fouls anzuzeigen und Verwarnungen und Strafen gemäß den Regeln zu erteilen.

8) Dem Tatami-Manager, der Kampfrichterkommission oder der Berufungsjury, falls erforderlich, die Grundlage für die Urteilsfindung zu erklären.

9) Ankündigung und Beginn eines Extra-Kampfes bei Mannschaftskämpfen, falls erforderlich.

10) Die Abstimmung der Kampfrichter im Falle eines unentschiedenen Kampfes zu leiten und, falls notwendig, seine eigene Stimme (HANTEI) einzubeziehen, um ein Unentschieden zu brechen.

11) Bekanntgabe des Siegers.

12) Die Befugnisse des Hauptkampfrichters beschränken sich nicht nur auf die Wettkampffläche, sondern auch auf die gesamte unmittelbare Umgebung, einschließlich der Kontrolle des Verhaltens von Betreuern, anderen Wettkämpfern oder Begleitpersonen der Wettkämpfer, die sich im Wettkampfbereich befinden.

## **15.4 Seitenkampfrichter (Judges)**

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

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

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

## **15.5 Match Supervisor (KANSA)**

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

- 15.5.2 Die Mitschrift des Matches werden nach Genehmigung des Match Supervisors zu offiziellen Dokumenten.
- 15.5.3 Vor Kampfbeginn stellt der Match Supervisor sicher, dass die Ausrüstung der Wettkämpfer und der Karategi den WKF-Wettkampfbregeln entsprechen. Auch wenn **der Kansa Assistent** die Ausrüstung vor der Aufstellung überprüft, liegt es in der Verantwortung des KANSA, vor Kampfbeginn sicherzustellen, dass die Ausrüstung regelkonform ist. Der Match Supervisor rotiert während der Mannschaftskämpfe nicht. **Handelt es sich um einen Wettkampf, bei dem keine Kansa Assistenten erforderlich sind, liegt es in der Verantwortung des KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung regelkonform ist.**
- 15.5.4 In den folgenden Situationen gibt der KANSA ein Signal, indem er pfeift:
- 1) Der Hauptkampfrichter vergisst, SENSHU anzuzeigen.
  - 2) Der Hauptkampfrichter vergisst, SENSHU zu entziehen.
  - 3) Der Hauptkampfrichter gibt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
  - 4) Der Hauptkampfrichter spricht eine Verwarnung/Strafe für den falschen Wettkämpfer aus.
  - 5) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen eine Verwarnung wegen Übertreibung.
  - 6) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen MUBOBI.
  - 7) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung für eine Technik, die nach YAME oder nach Ablauf der Zeit ausgeführt wurde.
  - 8) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung, die von einem Wettkämpfer gemacht wurde, während dieser sich außerhalb der Kampffläche befand.
  - 9) Der Hauptkampfrichter erteilt eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während Ato Shibaraku.
  - 10) Der Hauptkampfrichter gibt die falsche Verwarnung oder Strafe während Ato Shibaraku.
  - 11) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, obwohl zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen.
  - 12) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, obwohl ein Betreuer Video Review fordert.
  - 13) Der Hauptkampfrichter folgt nicht der Mehrheit der von den Seitenkampfrichtern angezeigten Wertungen.
  - 14) Der Hauptkampfrichter ruft bei einer 10-Sekunden-Regle nicht den Arzt.
  - 15) Der Hauptkampfrichter macht HANTEI/HIKIWAKE trotz SENSHU.
  - 16) Ein Seitenkampfrichter hält die Flaggen oder das elektronische Gerät in der falschen Hand.
  - 17) Die Anzeigetafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.
  - 18) Die vom Betreuer geforderte Technik war nach YAME oder nach Ablauf der Zeit.
  - 19) Der Hauptkampfrichter hat ein JOGAI übersehen.**
  - 20) In jeder anderen unvorhergesehenen Situation, die es erforderlich macht, den Kampf zu unterbrechen.

21) Ist der Kansa sich in einer Situation unsicher, darf er die Video-Review-Aufzeichnung prüfen.

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

- 1) Die Seitenkampfrichter zeigen keine Wertung an.
- 2) Der KANSA hat keine Stimme oder Befugnis in Bezug auf die Bewertung, wie z.B. ob eine Wertung gültig ist oder nicht, **außer die Wettkampfregeln wurden falsch angewendet.**

## 15.6 Score Supervisor (Listenführerüberwacher)

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

15.6.2 Falls der Hauptkampfrichter das Signal zum Ablauf der Kampfzeit nicht hört, pfeift der Score Supervisor (Listenführerüberwacher), nicht der KANSA.

---

## **ARTIKEL 16: WETTKAMPFZULASSUNG**

---

### **16.1 Alter**

16.1.1 Die Zuordnung zur Altersgruppe erfolgt gemäß dem Alter des Wettkämpfers am ersten Wettkampftag der jeweiligen Veranstaltung.

16.1.2 In den Kategorien Senioren Kumite müssen Wettkämpfer mindestens 18 Jahre alt sein.

16.1.3 Teilnehmer in den Kategorien u21 müssen 18, 19 oder 20 Jahre alt sein, in den Kategorien Junioren 16 oder 17, in den Kategorien Jugend 14 oder 15 und in den Kategorien unter 14 Jahre müssen sie 12 oder 13 Jahre alt sein.

### **16.2 NV-Quote pro Veranstaltung**

16.2.1 Bei der WM Jugend, Junioren & u21, bei der Einzel-Weltmeisterschaft – Finale Phase und bei der Team-Weltmeisterschaft ist jedem Nationalverband pro Kategorie max. 1 Wettkämpfer gestattet.

16.2.2 Besondere Beschränkungen können gelten für die Einzel-Weltmeisterschaft – Qualifikationsphase. Wenn ein NV in der jeweiligen Kategorie bereits einen qualifizierten Wettkämpfer für die Einzel-Weltmeisterschaft – Finale Phase hat, dann darf der NV keinen weiteren Wettkämpfer für die Einzel-Weltmeisterschaft – Qualifikationsphase melden.

16.2.3 Karate1-Veranstaltungen sind offene Turniere, bei denen alle WKF-Mitglieder antreten dürfen, es gilt keine Beschränkung auf nur 1 Wettkämpfer pro NV. Gleichwohl müssen alle Teilnehmer Mitglied eines von der WKF anerkannten NV sein.

16.2.4 Für Multisport-Veranstaltungen, wie die ANOC-Beach Games, World Games, Olympischen Spiele, können andere Kriterien gelten, die im jeweiligen Qualifikationssystem geregelt werden.

### **16.3 Nationalität**

16.3.1 Mit den folgenden Ausnahmen dürfen nur Staatsangehörige eines Landes, die ihr Land repräsentieren, an der Weltmeisterschaft und an offiziellen WKF-Veranstaltungen teilnehmen.

16.3.2 Grundsätzlich gilt, dass ein Wettkämpfer, der ein Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaft repräsentiert hat, kein anderes Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaft repräsentieren kann.

16.3.3 Gleichwohl kann ein Wettkämpfer, der an einer dieser Veranstaltungen teilgenommen hat und durch Heirat die Staatsbürgerschaft des Ehegatten erhält, das Land des Ehegatten repräsentieren.

16.3.4 Besitzt ein Wettkämpfer die doppelte Staatsbürgerschaft (d.h. eine gemäß dem Gesetz eines Landes und eine andere gemäß dem Gesetz eines anderen Landes) kann er nur entweder das eine oder das Land repräsentieren, nach Wahl des Wettkämpfers. Hat der Wettkämpfer beide Länder repräsentiert, bedarf es der Zustimmung des WKF EK für jeden weiteren Wechsel, wofür der jeweilige NV ein schriftliches Gesuch an den WKF-Präsidenten richten muss.

16.3.5 Ein Wettkämpfer kann sein Geburtsland repräsentieren, dessen Staatsbürger er ist, außer er entscheidet sich dafür, die Staatsangehörigkeit eines Elternteils anzunehmen.

16.3.6 Ein eingebürgerter Wettkämpfer (oder ein Wettkämpfer, der seine Nationalität durch Einbürgerung geändert hat) darf nicht an der Weltmeisterschaft teilnehmen und dort sein neues Land repräsentieren, bevor drei Jahre seit seiner Einbürgerung vergangen sind. Diese Wartezeit kann verkürzt oder sogar gestrichen werden, wenn sich die beiden betroffenen NV einigen und das WKF EK dem zustimmt.

16.3.7 Wenn ein angegliederter Staat, eine Provinz oder ein Überseegebiet, ein Land oder eine ehemalige Kolonie unabhängig wird oder ein Land in ein anderes aufgenommen wird aufgrund eines geänderten Grenzverlaufs oder ein neuer NV von der WKF anerkannt wird, kann ein Wettkämpfer weiterhin das Land repräsentieren, dem er angehört(e). Aber er kann sich auch entscheiden, das neue Land oder den neuen NV bei der Weltmeisterschaft zu repräsentieren.

16.3.8 Wenn die WKF mehr als 1 (einen) NV anerkannt hat, für den Mitglieder den gleichen nationalen Pass besitzen (d.h. für ein Land und seine Protektorate mit unterschiedlichen nationalen Sportbehörden), kann der Wettkämpfer nur den NV repräsentieren, wo er auch seinen Wohnsitz hat, vorausgesetzt, dass er noch nicht für den/die anderen NV bei offiziellen WKF-Veranstaltungen angetreten ist.

16.3.9 Um den Wechsel zu einem anderen NV zu vollziehen, für den die Staatsangehörigen den gleichen Pass haben, genügt es, wenn sich die 2 (zwei) NV sich darauf einigen, den Statuswechsel des Wettkämpfers



gegenüber der WKF zu bestätigen. Falls sich die NV nicht einig sind, muss jede Änderung vom WKF EK genehmigt werden. In einem solchen Fall muss der Wettkämpfer über den betroffenen NV gegenüber der WKF überzeugend nachweisen, dass sich sein Wohnsitz im Gebiet des anderen NV befindet, oder, falls dies nicht gelingt, dass die Beziehung zu dem anderen NV den Wechsel rechtfertigt.

16.3.10 Hat der Wettkämpfer alle involvierten NV repräsentiert, bedarf es der Zustimmung des WKF EK für jeden weiteren Wechsel.

---

## **ARTIKEL 17: ANPASSUNG DER REGELN FÜR VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES OFFIZIELLEN WKF- PROGRAMMS**

---

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

---

## **ARTIKEL 18: ANGELEGENHEITEN, DIE DURCH DIE REGELN NICHT GENAU ABGEDECKT WERDEN**

---

Hin und wieder kann es möglicherweise Situationen geben, für deren Klärung die Regeln keine genaue Anleitung bieten. Tritt ein solcher Fall während eines laufenden Wettkampfes auf, ist der jeweilige Chefkampfrichter dazu befugt, Abhilfe zu schaffen, indem er nach bestem Wissen und Gewissen aus dem Regelwerk Lösungen für vergleichbare Situationen auf die aktuelle überträgt. In Fällen, wo eine Angelegenheit außerhalb des laufenden Wettkampfes zu klären ist, sollte diese vor der Entscheidung der Sportkommission vorgetragen werden.

---

## ANHANG 1: TERMINOLOGIE

---

<b>SHOBU HAJIME</b>	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Nur noch wenig Zeit	15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der HKR verkündet „Atoshi Baraku“.
<b>YAME</b>	Stopp	Unterbrechung oder Beendigung des Kampfes. Während des Kommandos macht der HKR eine schneidende Abwärtsbewegung mit dem Arm.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Ausgangsposition	Wettkämpfer und HKR nehmen ihre Ausgangspositionen wieder ein.
<b>TSUZUKETE</b>	Kämpft weiter	Anweisung, den Kampf wieder aufzunehmen nach WAKARTE, im Falle einer nicht autorisierten Unterbrechung – oder wenn der HKR eine informelle Verwarnung für Passivität gibt.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Kämpft weiter – fangt an	Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Wenn er „Tsuzukete“ sagt, streckt er die Arme zur Seite, Handflächen nach außen in Richtung der Wettkämpfer. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen nach innen und führt sie schnell aufeinander zu, während er einen Schritt zurücktritt.
<b>SHUGO</b>	Zusammenrufen der Kampfrichter	Der HKR ruft die SKR zusammen.
<b>HANTEI</b>	Abstimmung	Der HKR fordert am Ende eines ergebnislosen Kampfes zur Abstimmung auf. Nach einem kurzen Pfiff, geben die SKR ihre Stimme ab und der HKR verkündet den Sieger, indem er seinen Arm hebt.
<b>HIKIWAKE</b>	Unentschieden	Bei einem Unentschieden kreuzt der HKR die Arme und führt sie wieder auseinander, die Handflächen nach vorne gerichtet.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rot (Blau) gewinnt	Der HKR hebt den Arm schräg nach oben zur Seite des Siegers.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rot (Blau) bekommt drei Punkte	Der HKR hebt den Arm im 45°-Winkel nach oben zur Seite des punktenden Wettkämpfers.

<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Rot (Blau) bekommt zwei Punkte	Der HKR streckt den Arm auf Schulterhöhe zur Seite des punktenden Wettkämpfers aus.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rot (Blau) bekommt einen Punkt	Der HKR streckt den Arm im 45°-Winkel abwärts zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers aus.
<b>CHUI</b>	Verwarnung	Der HKR zeigt dem Wettkämpfer die Art des Vergehens an und dann 1 bis 3 Finger, je nachdem, ob es die 1., 2. oder 3. Verwarnung ist.
<b>HANSOKU CHUI</b>	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der HKR zeigt dem Wettkämpfer die Art des Vergehens an und zeigt dann mit dem Zeigefinger horizontal auf dessen Gürtel.
<b>HANSOKU</b>	Disqualifikation	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Wettkämpfers und verkündet dann den Sieg für den Gegner.
<b>JOGAI</b>	Verlassen der Kampffläche, welches nicht durch den Gegner verschuldet wurde	Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger auf die Seite des Wettkämpfers und erteilt dann die entsprechende Verwarnung oder Strafe.
<b>SENSHU</b>	Vorteil der ersten alleinigen Wertung	Nachdem die Wertung in gewohnter Weise erteilt wurde, verkündet der HKR „Aka (Ao) Senshu“, während er den gebeugten Arm mit der Handfläche zu seinem eigenen Gesicht zeigend anhebt.
<b>SHIKKAKU</b>	Disqualifikation, Verweis von der Wettkampffläche	Der HKR zeigt zunächst auf das Gesicht des Wettkämpfers und dann weg von der Wettkampffläche und verkündet dann den Sieg für den Gegner.
<b>TORIMASEN</b>	Annullieren / Zurücknehmen	Die Entscheidung wird annulliert. Der HKR kreuzt die Hände in einer abwärts führenden Bewegung.
<b>KIKEN</b>	Aufgabe	Der HKR zeigt im 45°-Winkel abwärts auf die Startlinie des betreffenden Wettkämpfers oder Teams.
<b>MUBOBI</b>	Selbstgefährdung	Der HKR berührt mit der Hand sein Gesicht, führt dann die Handkante nach vorne und bewegt sie hin und her, um anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
<b>WAKARETE</b>	„Trennt euch“	Der HKR zeigt den Wettkämpfern an, sich aus dem Clinch oder Brust-an-Brust-Stehen zu lösen, indem er seine Hände mit nach außen gedrehten Handflächen trennt und das Kommando sagt. Die Wettkämpfer unterbrechen ihre Handlungen und trennen sich bis zum Kommando „Tsuzukete“.

---

## ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALLE

---

### STARTEN UND BEENDEN DES KAMPFES



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

### PUNKTE UND ANNULLIERUNGEN



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1)  
ANNULLIERUNG



TORIMASEN (2)  
ANNULLIERUNG

### VERWARNUNGEN



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITÄT (1/2)



PASSIVITÄT (2/2)



HARTER KONTAKT  
ODER GEFÄHRLICHER WURF



ÜBERTEIBEN  
EINES  
KONTAKTES



VORTÄUSCHEN EINER  
VERLETZUNG



JOGAI



MUBOBI



KAMPFVERMEIDEN



DRÜCKEN



FASSEN



UNKONTROLLIERTER ANGRIFF



SIMULIERTER ANGRIFF (ELLBOGEN)



SIMULIERTER ANGRIFF (KOPF)



SIMULIERTER ANGRIFF (KNIE)



ANSTACHELN ODER SPRECHEN



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)



**ENTSCHEIDUNG**



FUKUSHIN  
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN  
SHUGO  
(2/2)



AKA (AO)  
KIKEN



HANTEI



HANSOKU  
(1/2)



HANSOKU  
(2/2)



SHIKKAKU  
(1/3)



SHIKKAKU  
(2/3)



SHIKKAKU  
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI  
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI  
(2/2)

**VIDEO-REVIEW-SIGNALE**



VIDEO-REVIEW  
(1/4)



VIDEO-REVIEW  
(2/4)



VIDEO-REVIEW  
(3/4)



VIDEO-REVIEW  
(4/4)



MINAI

**FLAGENSIGNALE**



SITZPOSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

---

## ANHANG 3: KATEGORIEN & GEWICHTSKLASSEN

---

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

ANHANG 4: OFFIZIELLES PROTESTFORMULAR

OFFIZIELLES WKF-PROTESTFORMULAR  
KUMITE



**Der Protest muss im Voraus bezahlt werden.**

DATUM	WETTBEWERB	ORT
..... / ..... / .....		

Wettkämpfer (Land)	
<b>AO</b>	<b>AKA</b>

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

Fortsetzung auf der anderen Seite

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

NUR FÜR DEN OFFIZIELLEN GEBRAUCH

TATAMI NR.			MS/Kansa:		
Kampfgericht	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
LAND					

---

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

---

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

9. Wenn beide Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen, aber für unterschiedliche Wettkämpfer, gibt der Hauptkampfrichter beide Wertungen.
  
10. In den Kategorien 14 bis 16 Jahre sind Hautberührungen („Skin Touch“) nur für Fußtechniken erlaubt. „Skin Touch“ ist definiert als Berührung des Ziels, ohne dass Energie auf den Kopf oder Körper übertragen wird. Für Wettkämpfer unter 14 Jahren ist bei Jodan-Techniken keine Hautberührung erlaubt.

#### ZUSÄTZLICHE FLAGGENSIGNALLE FÜR DAS ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM



JOGAI

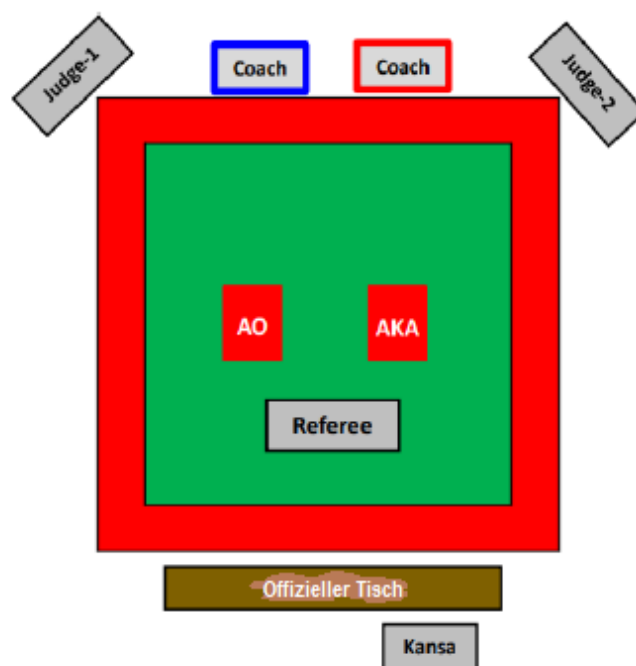
Klopfen auf den  
Boden



KONTAKT

Kreuzen der  
Fahnen seitlich  
des Gesichts

Diagramm Wettkampffläche



## ANHANG 6: TABELLE ZUSAMMENFASSUNG SIEGKRITERIEN UND AUFLÖSUNG VON GLEICHSTÄNDEN

<b>KUMITE</b>			
<b>Einzel</b>		<b>Teams</b>	
<b>Round-Robin</b>	<b>Ausscheidung</b>	<b>Round-Robin</b>	<b>Ausscheidung</b>
<b>Siegekriterien für einen Kampf zwischen zwei Einzelpersonen</b>			
1. Mehr Punkte erzielt	1. Mehr Punkte erzielt	1. Mehr Punkte erzielt	1. Mehr Punkte erzielt
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Mehr Ippon erzielt	3. Mehr Ippon erzielt	3. Mehr Ippon erzielt	3. Mehr Ippon erzielt
4. Mehr Waza-Ari erzielt	4. Mehr Waza-Ari erzielt	4. Mehr Waza-Ari erzielt	4. Mehr Waza-Ari erzielt
5. Unentschieden (Hikiwake)	5. Kampfrichterentscheid (Hantei)	5. Unentschieden (Hikiwake)	5. Unentschieden (Hikiwake)
<b>Siegekriterien für ein Team-Match</b>			
		1. Mehr Kämpfe gewonnen	1. Mehr Kämpfe gewonnen
		2. Team hat mehr Punkte erzielt	2. Team hat mehr Punkte erzielt
		3. Team hat mehr Ippon erzielt	3. Team hat mehr Ippon erzielt
		4. Team hat mehr Waza-Ari erzielt	4. Team hat mehr Waza-Ari erzielt
		5. Unentschieden (Hikiwake)	5. Entscheidungskampf (ggf. mit Hantei)*
<b>Siegekriterien für eine Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen</b>			
1. Mehr Siegpunkte insgesamt		1. Mehr Siegpunkte insgesamt	<i>* Jedes Team darf einen beliebigen Kämpfer für den Entscheidungskampf aufstellen</i>  <i>„Insgesamt“ bedeutet sowohl im Einzel auch im Team in allen Kämpfen der Gruppe</i>
2. Sieger des Kampfes zwischen den beiden		2. Sieger des Kampfes zwischen den beiden	
3. Mehr Punkte erzielt insgesamt		3. Mehr Kämpfe gewonnen insgesamt	
4. Weniger Punkte abgegeben insgesamt		4. Mehr Punkte erzielt insgesamt	
5. Mehr Ippon erzielt insgesamt		5. Weniger Punkte abgegeben insgesamt	
6. Weniger Ippon abgegeben insgesamt		6. Mehr Ippon erzielt insgesamt	
7. Mehr Waza-Ari erzielt insgesamt		7. Weniger Ippon abgegeben insgesamt	
8. Weniger Waza-Ari abgegeben insgesamt		8. Mehr Waza-Ari erzielt insgesamt	
9. Bessere Platzierung in der Weltrangliste		9. Weniger Waza-Ari abgegeben insgesamt	
10. Entscheidungskampf (ggf. mit Hantei)		10. Entscheidungskampf (ggf. mit Hantei)*	
Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.		Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.	
Alle Siegekriterien sind in der anzuwendenden Reihenfolge durchnummeriert.			