



# KARATE AUSTRIA KUMITE WETTKAMPFREGELN

GÜLTIG AB 01.01.2024

# INHALT

<b>EINFÜHRUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE .....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 2: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG .....</b>	<b>5</b>
<b>ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN .....</b>	<b>9</b>
<b>ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT.....</b>	<b>15</b>
<b>ARTIKEL 5: KAMPFZEIT.....</b>	<b>17</b>
<b>ARTIKEL 6: KIKEN – NICHTERSCHEINEN AUF DER WETTKAMPFFLÄCHE .....</b>	<b>18</b>
<b>ARTIKEL 7: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN.....</b>	<b>19</b>
<b>ARTIKEL 8: WERTUNGEN .....</b>	<b>21</b>
<b>ARTIKEL 9: VERBOTENES VERHALTEN .....</b>	<b>23</b>
<b>ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN UND STRAFEN.....</b>	<b>25</b>
<b>ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF .....</b>	<b>29</b>
<b>ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN.....</b>	<b>31</b>
<b>ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST.....</b>	<b>35</b>
<b>ARTIKEL 14: VIDEO-REVIEW-ANFRAGE .....</b>	<b>38</b>
<b>ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN .....</b>	<b>40</b>
<b>ARTIKEL 16: TEILNAHMEBERECHTIGUNG.....</b>	<b>43</b>
<b>ARTIKEL 17: ANPASSUNG DIESER REGELN AUF VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGSPROGRAMMS DER WKF .....</b>	<b>45</b>
<b>ARTIKEL 18: PROBLEME, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DEN REGELN GEREGET SIND .....</b>	<b>46</b>
<b>ANHANG 1: DIE TERMINOLOGIE.....</b>	<b>47</b>
<b>ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALE.....</b>	<b>48</b>
<b>ANHANG 3: KATEGORIEN; ALTERS- &amp; GEWICHTSKLASSEN .....</b>	<b>53</b>
<b>ANHANG 4: OFFIZIELLES PROTESTFORMULAR .....</b>	<b>54</b>
<b>ANHANG 5: DAS ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM (GILT NUR FÜR DIE YOUTH LEAGUE) .....</b>	<b>55</b>
<b>ANHANG 6 : ZUSAMMENFASSUNG DER GEWINNKRITERIEN UND DER AUFLÖSUNG DES GLEICHSTANDS .....</b>	<b>58</b>

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

---

## EINFÜHRUNG

---

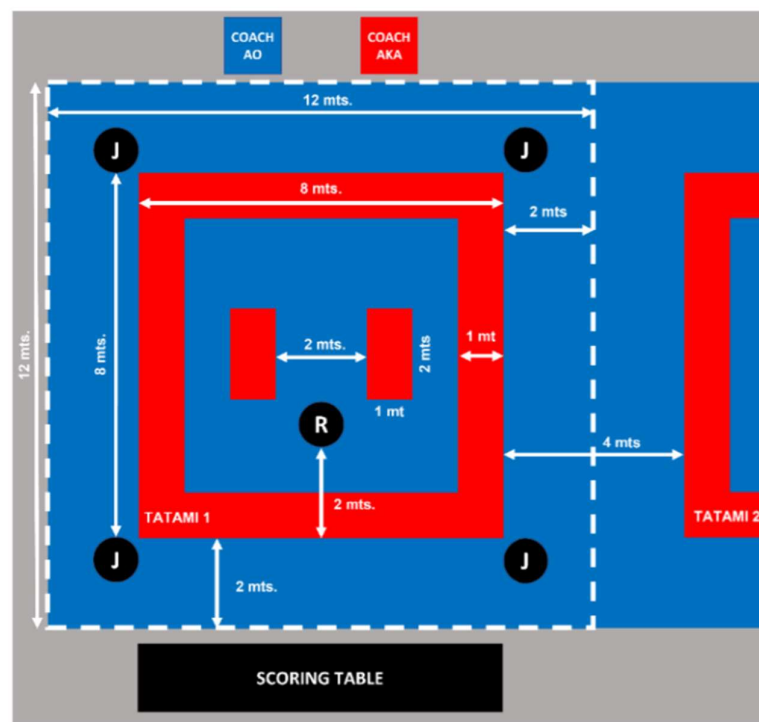
Der Zweck der Kumite-Regeln besteht darin, standardisierte Regeln für alle Ebenen von Meisterschaften bereitzustellen, die von der World Karate Federation (WKF), den WKF-Kontinentalverbänden und den nationalen WKF-Mitgliedsverbänden gefördert oder anerkannt werden. Die Wettkampfregeln sollen sicherstellen, dass alle Angelegenheiten im Zusammenhang mit Wettkampf sicher, fair und ordnungsgemäß abgewickelt werden.

---

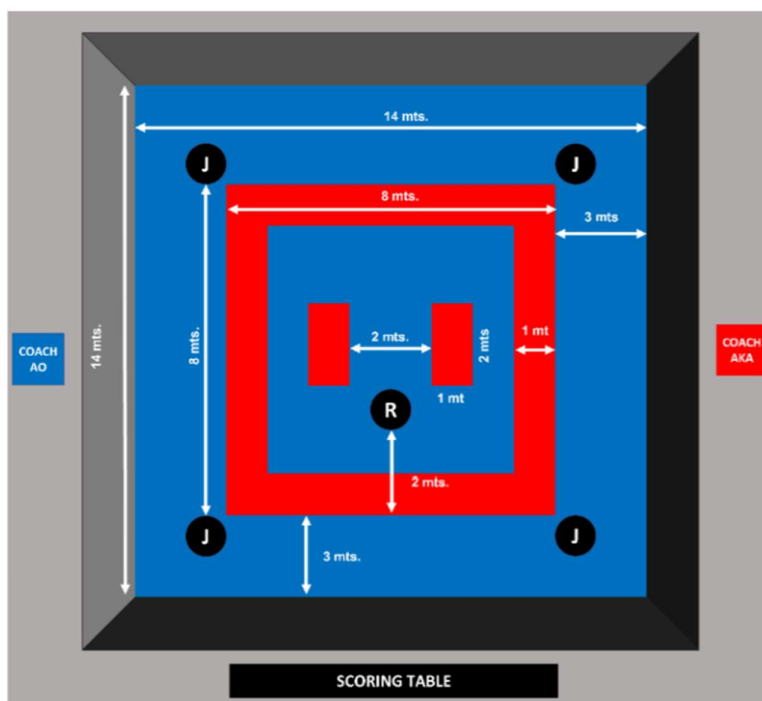
## ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

---

- 1.1** Die Wettkampffläche besteht aus einem WKF-zugelassenen, mit Matten versehenen Quadrat mit einer Seitenlänge von acht Metern (von außen gemessen), wobei die Matten im äußeren Ein-Meter-Bereich in einer anderen Farbe die Grenze markieren.



- 1.2** Es muss eine freie Sicherheitszone von zwei Metern auf allen Seiten geben. Diese kann auf 1,5 Meter reduziert werden, um die gegebene Anzahl von Tatami aufzunehmen, wenn die Sporthalle nicht genügend Platz für 2 Meter bietet.
- 1.3** Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.
- 1.4** Wo Monitore oder Anzeigetafeln zwischen den Wettkampfflächen platziert werden, müssen diese weit genug von den Wettkampfflächen entfernt platziert werden, um einen Sicherheitsbereich von 1,5 Metern zwischen den Wettkampfflächen auf allen Seiten zu gewährleisten. (Die Monitore müssen mindestens 1,5 Meter von der Außenseite der roten Warnbereiche entfernt aufgestellt werden).



- 1.5 In einem Meter Entfernung vom Mittelpunkt der Kampffläche werden zwei Matten mit der roten (oder anders gefärbten) Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern. Zu Beginn oder bei Wiederaufnahme des Kampfes stehen sich die Wettkämpfer vorne mittig auf diesen nach oben gedrehten Matten gegenüber.
- 1.6 Der Hauptkampfrichter (HKR) steht mittig von diesen beiden Matten in zwei Metern Entfernung zur Sicherheitszone mit Blick zu den Wettkämpfern.
- 1.7 Die Seitenkampfrichter (SKR) sitzen an den Ecken der Matte innerhalb der Sicherheitszone. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Kampffläche bewegen, einschließlich der Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen. Die Seitenkampfrichter sind jeweils mit einer roten und einer blauen Fahne oder den entsprechenden elektronischen Signalgeräten (Joysticks) ausgestattet.
- 1.8 Der KANSA (Match Supervisor) sitzt am offiziellen Wettkampftisch. Er ist mit einer Pfeife ausgestattet.
- 1.9 Der Listenführer-Überwacher sitzt am offiziellen Wettkampftisch neben dem Listenführer/Zeitnehmer, und wo Video-Review eingesetzt wird, sitzen dort auch die Video-Review Überwacher.
- 1.10 Die Trainer sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite der Wettkampffläche mit Blick in Richtung des offiziellen Tisches. In Fällen, in denen es aufgrund der Tatami-Konfiguration unpraktisch ist, die Trainer mit Blick auf den offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen auf beiden Seiten des offiziellen Tisches platziert werden. Wird in solchen Fällen eine Video-Review eingesetzt, müssen Coach-Überwacher eingesetzt werden.
- 1.11 Wenn sich die Kampffläche auf einem Podest befindet, sitzen die Trainer außerhalb des Podestes auf der jeweiligen Seite ihres Wettkämpfers.

**2.1 Haupt- und Seitenkampfrichter**

2.1.1 Die offizielle Uniform besteht aus:

- a) einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX),
- b) einer einfarbigen hellgrauen Hose ohne Hosenaufschläge (Farbcode: 18-0201 TPX),
- c) einem weißen, kurzärmeligen Hemd,
- d) einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarzen Slippers für den Einsatz auf der Kampffläche,
- e) einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel,
- f) einer schwarzen Pfeife mit einem dezenten weißen Band für die Pfeife.

2.1.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:

- a) ein einfacher Ehering,
- b) freiwillige religiöse Kopfbedeckungen, die von der WKF genehmigt sind,
- c) eine Haarspange und dezente Ohrringe.
- d) Das Haar muss schulterfrei getragen werden und Make-up muss dezent sein.
- e) Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur offiziellen Uniform getragen werden.

Es ist den Offiziellen strengstens untersagt, im Wettkampfbereich Smartwatches zu tragen und private elektronische Geräte zu nutzen.

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

2.1.4 Für Multisport-Veranstaltungen, bei denen den Kampfrichtern auf Kosten des LOC eine sportübergreifende Uniform mit dem Gefühl und Aussehen der jeweiligen Veranstaltung zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Uniform für Kampfrichter durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, sofern sie vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF formell genehmigt wird.

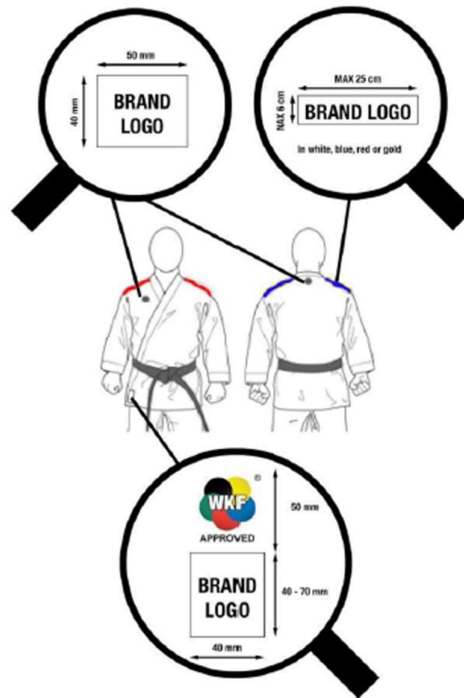
2.1.5 Wenn der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers zustimmt, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ausziehen.

2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers können die Teilnahme eines Kampfrichters ablehnen, der sich nicht an diese Regel hält.

**2.2 Wettkämpfer**

2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen von der WKF zugelassenen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönliche Bestickung tragen, die nicht ausdrücklich von der WKF/ÖKB EC erlaubt und im Bulletin für den Wettkampf ausgewiesen ist:

- a) Für alle offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften sowie Karate 1 - Premier League, Serie A und Youth League) muss der Karate-Gi die Marke in rot oder blau auf den Schultern gestickt haben, je nach Auslosung. Dies gilt gleichermaßen für Einzelpersonen und Teams. Es gibt keine WKF-Anforderung, dass die Teammitglieder Karate-Gis derselben Marke tragen müssen.
- b) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Karate-Gi befinden.



- c) Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- d) Zusätzlich kann auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen werden.



- e) Wettkämpfer oder Teams müssen einen WKF-zugelassenen roten (AKA) oder blauen (AO) Gürtel tragen, je nach Auslosung, ohne persönliche Bestickung, Werbung oder andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers. Gürtel der Graduierung dürfen nicht getragen werden.

- f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht länger als drei Viertel des Oberschenkels.
  - g) Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille gebunden ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften 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 seitliche Bänder können nicht verwendet werden. Die Bindebänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Wettkampfes gebunden sein. Falls sie während des Kampfes abreißen, muss ein Wettkämpfer seine Jacke in diesem Kampf jedoch nicht wechseln.
  - j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens zur Hälfte bedecken.
  - k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht aufgekrempelt werden.
  - l) Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrempelt werden.
- 2.2.2 Das WKF- oder ÖKB-Exekutivkomitee kann bestimmte Aufschriften oder Markenzeichen (BRAND LOGOS) von zugelassenen Sponsoren genehmigen.
- 2.2.3 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. HACHIMAKI (Stirnbänder) sind nicht erlaubt.
- 2.2.4 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind erlaubt.
- 2.2.5 Die Wettkämpfer dürfen freiwillig aus religiösen Gründen ein von der WKF zugelassenes schwarzes Kopftuch tragen, das nur das Haar, aber nicht den Halsbereich, bedeckt.
- 2.2.6 Die Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder sonstigen Gegenstände an sich tragen, die den Gegner verletzen könnten. Metallische Zahnsparren müssen vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
- 2.2.7 Folgende Schutzausrüstung ist Pflicht:
- a) Von der WKF zugelassene Faustschützer. Ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
  - b) Zahnschutz.
  - c) WKF-zugelassener Körperschutz (männliches und weibliches Design, falls zutreffend).
  - d) WKF-zugelassene Schienbeinschützer. Ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
  - e) WKF-zugelassene Fußschützer. Ein Wettkämpfer trägt rote, der andere blaue.
  - f) WKF-zugelassener Tiefschutz für Männer.
- Darüber hinaus ist für Wettkämpfer unter 14 Jahren die Verwendung eines von der WKF zugelassenen WKF-Schutzhelms und eines externen Körperschutzes obligatorisch.
- 2.2.8 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.

- 2.2.9 Das Tragen von nicht zugelassener Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.10 Der KANSA (Match Supervisor) ist verpflichtet, vor jedem Kampf bzw. jeder Runde sicherzustellen, dass Wettkämpfer die zugelassene Schutzausrüstung tragen.
- 2.2.11 Kontinentalverbänden beschränken sich auf Anbieter und Marken, die bereits für WKF zugelassen sind. Nationale Verbände müssen auch von der WKF zugelassene Ausrüstung für alle lokalen, regionalen oder nationalen Meisterschaften akzeptieren.
- 2.2.12 Die Verwendung von Bandagen, Polstern oder Stützen aufgrund einer Verletzung muss vom Hauptkampfrichter genehmigt und vom Turnierarzt durchgeführt oder genehmigt werden.
- 2.2.13 Im Falle von Deformationen oder Amputationen, die ein sicheres Anbringen der Schutzausrüstung nicht zulassen oder ein Risiko für den Wettkämpfer oder seine Gegner darstellen könnten, ist die Teilnahme im Kumite nicht zulässig. Im Zweifelsfall sollten die Kampfrichter den Arzt um die Entscheidung bitten.
- 2.2.14 Wettkämpfer, die mit nicht autorisierter Ausrüstung oder nicht den Regeln entsprechendem Karate-Gi auf der Wettkampffläche erscheinen, erhalten zwei Minuten Zeit, um die Kleidung zu korrigieren. Darüber hinaus kann dem Trainer auf der Grundlage des Berichts des Kampfrichterchefs seine Trainerlizenz für einen Zeitraum von bis zu 6 Monaten ab dem Tag nach dem Turnier entzogen werden, es sei denn, die Ausrüstung und Kleidung wurden zuvor von einem WKF-Controller überprüft.

### **2.3 Trainer**

- 2.3.1 Trainer müssen während des Turniers jederzeit den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen, Schuhe tragen und ihre offizielle Akkreditierung vorzeigen. Die Ausnahme bilden Kämpfe um Medaillen bei offiziellen WKF-Veranstaltungen, bei denen männliche Trainer einen dunklen Anzug, Schuhe, die die Füße bedecken, Hemd und Krawatte tragen müssen. Weibliche Trainer können ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben und Schuhen tragen. Sandalen oder andere offene Schuhe sind verboten.
- 2.3.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:
- a) Ein einfacher Ehering.
  - b) Freiwillige WKF-zugelassene religiöse Kopfbedeckung.
- 2.3.4 Der Kampfrichterchef kann den Trainern erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift oder Logos zu tragen.



**3.1 Definitionen**

- 3.1.1 Ein „Kampf“ bezieht sich auf einen Einzelkampf zwischen zwei Wettkämpfern.
- 3.1.2 Eine „Begegnung“ sind alle Kämpfe zwischen den Mitgliedern von zwei Teams.
- 3.1.3 Der Begriff „Gruppe“ wird für die Wettkämpfer verwendet, die an einer der acht oder mehr Gruppen in der Round-Robin-Phase für Einzelwettkämpfe teilnehmen, oder für die Gruppe von fünf Teams, die an Round-Robin-Teamwettkämpfen teilnehmen.
- 3.1.4 Der Begriff „Pool“ wird für jede der beiden Hälften der Gesamtzahl der Wettkämpfer in einer Kategorie verwendet, die die beiden Aufstiegswege im Kampf um die Medaillen bilden.

**3.2 Abwaage****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. Es gibt keine Begrenzung, wie oft ein Wettkämpfer sein Gewicht während des inoffiziellen Wiegens testen darf.

**3.2.2 Offizielles Wiegen:****a) Ort:**

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

**b) Waagen:**

Wenn die offizielle Waage ein höheres Gewicht anzeigt als die für das Probewiegen bereitgestellte Waage, kann der Wettkämpfer verlangen, dass er erneut gewogen wird, wobei das auf der Testwaage angezeigte Gewicht als offizielles Ergebnis des Wiegens verwendet wird.

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 soll auf einem festen Untergrund ohne Teppich stehen.

**c) Zeit:**

Das Wiegen muss spätestens am Tag vor dem Wettkampftag der jeweiligen Kategorie stattfinden, außer es ist für den betreffenden Wettkampf anders ausgewiesen. Die offizielle Zeit für die Abwaage bei 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 Wiegefrist erscheint oder dessen Gewicht nicht innerhalb des für die jeweilige Kategorie, in der er gemeldet ist, erlaubten Bereichs liegt, wird disqualifiziert (KIKEN).

**d) Toleranz:**

Die zulässige Toleranz für männliche Kategorien beträgt 0,2 kg und für weibliche 0,5 kg. Für die Ober- und Untergrenze einer Gewichtsklasse gilt dieselbe Toleranz.

e) Ablauf:

Pro Geschlecht werden mindestens zwei WKF-Offizielle für das Wiegen benötigt. Einer, um die Akkreditierung/den Pass des Wettkämpfers zu überprüfen, einer, um das exakte Gewicht in die offizielle Wiegelliste einzutragen. Zusätzlich sollen sechs Personen (Offizielle/Freiwillige) durch den gastgebenden Nationalverband bereitgestellt werden, um den Zufluss der Wettkämpfer zu regeln. Zwölf Sessel sollen bereitstehen. Um die Privatsphäre der Wettkämpfer sicherzustellen, 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 Trainer und Betreuer müssen den Wiege-Raum verlassen, bevor das offizielle Wiegen beginnt.
3. Die Wettkämpfer dürfen während der offiziellen Wiegefrist nur einmal auf der Waage stehen.
4. Jeder Wettkämpfer bringt zum Wiegen seine Akkreditierung für die 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 soll beim Wiegen nur Unterwäsche tragen (Männer/Jungen – Unterhose, Frauen/Mädchen – Unterhose und BH). Socken oder zusätzliche 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 verlässt die Waage.

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

### **3.3 Seeding**

- 3.3.1 Bei den WKF-Einzelweltmeisterschaften – Phase 2 und Karate 1 – Premier League werden die vier höchstplatzierten Wettkämpfer, die am Wettkampf teilnehmen, anhand ihrer jeweiligen Platzierung in der WKF-Weltrangliste am Tag vor dem Wettkampf gesetzt.
- 3.3.2 Für die Senioren-Team-Weltmeisterschaften werden die drei Medaillengewinnerteams (Gold, Silber und Bronze) sowie der Verlierer des Bronzemedailienkampfes der vorherigen Senioren-Team-Weltmeisterschaften gesetzt.

### **3.4 Wettkampfformate**

- 3.4.1 Karate-Kumite-Wettkämpfe finden in Form von Einzelwettkämpfen mit Aufteilung nach Geschlecht, Altersgruppen und Gewichtsklassen und/oder Team-Wettkämpfen mit Aufteilung nach Geschlecht ohne Gewichtsklassen statt und können in verschiedenen Formaten organisiert werden:
  - a) Ausscheidungssystem mit Trostrunde für Einzelwettkämpfe oder Teams. (Wird verwendet, sofern nicht anders für den Wettbewerb angegeben).
  - b) Round-Robin in Gruppen, gefolgt von Ausscheidung für Einzelwettkämpfe oder Team-Wettkämpfe. Wird für einzelne Premier-League-Wettkämpfe und die Kumite-Weltmeisterschaften der Senioren sowohl im Einzel als auch für Teams verwendet.
  - c) Zwei-Pool-Round-Robin-System (wird für Multisport-Veranstaltungen verwendet).

- 3.4.2 Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde wird angewandt, sofern nicht für einen bestimmten Wettkampf oder eine bestimmte Turnierserie etwas anderes festgelegt ist.
- 3.4.3 Für Einzelwettkämpfe in der Premier League, den Senioren-Einzelweltmeisterschaften und den Team-Weltmeisterschaften wird das Round-Robin-System mit anschließender Ausscheidung angewandt.
- 3.4.4 Bei Multisportspielen wie Kontinentalspielen, Olympischen Spielen oder anderen Multisportveranstaltungen wird das Wettkampfformat für jede Veranstaltung abhängig von den enthaltenen Modalitäten und der Teilnahmebeschränkung festgelegt. Das verwendete Format ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Gewinner der Pools ins Finale kommen.

### 3.5 Zusammensetzung der Kumite-Teams

Teamzusammensetzungstabelle	Kämpfe in der ersten Runde	Kämpfe pro Folgerunden	Obligatorische Back-up Teammitglieder	Optionale Back-up Teammitglieder	Gesamtzahl der Teammitglieder
Male Teams Round-Robin	5	5	2	1	7 bis 8
Male Teams Ausscheidung	5	Minimum 3	0	2	5 bis 7
Female Teams Round-Robin	3	3	1	1	4 bis 5
Female Teams Ausscheidung	3	Minimum 2	0	1	3 bis 4

- 3.5.1 Kumite-Kämpfe für Herren-Teams bestehen aus 5 Kämpfen. Für die erste Begegnung muss das Team 5 Wettkämpfer aufstellen. Um an einem Round-Robin-Wettkampf teilnehmen zu können, muss das Team außerdem über zwei zusätzliche Ersatzwettkämpfer verfügen, die für eine mögliche Teilnahme an nachfolgenden Kämpfen registriert sind, und möglicherweise auch über einen dritten optionalen Ersatzwettkämpfer, wodurch sich die maximale Größe des Teams auf 8 Wettkämpfer erhöht. Bei Ausscheidungssystem muss das Team immer mindestens 3 Wettkämpfer haben, um teilnehmen zu können.
- 3.5.2 Kumite-Kämpfe für Damen-Teams bestehen aus 3 Kämpfen. Für die erste Begegnung muss das Team 3 Wettkämpfer aufstellen. Um an einem Round-Robin-Wettkampf teilnehmen zu können, muss das Team außerdem über einen zusätzlichen Ersatzwettkämpfer verfügen, der für die mögliche Teilnahme an nachfolgenden Kämpfen registriert ist, und möglicherweise auch über einen zweiten optionalen Ersatzwettkämpfer, wodurch sich die maximale Größe des Teams auf 5 Wettkämpfer erhöht. Bei Ausscheidungssystem muss das Team immer mindestens 2 Wettkämpfer haben, um teilnehmen zu können.
- 3.5.3 Bei Team-Kumite-Wettkämpfen kann das Team ändern, welche Teammitglieder an jedem Kampf teilnehmen. Für einen Tie-Break-Kampf kann das Team einen einzelnen Namen angeben, wie es das normalerweise für eine neue Runde tun würde.
- 3.5.4 Bei Round-Robin-Wettkämpfen muss das Team alle Kämpfe abschließen, um im Wettkampf zu bleiben. Ist dies nicht der Fall, werden alle Kämpfe für ungültig erklärt und es werden keine Sieg- und Wertungspunkte gezählt. Ebenso werden alle Sieg- und Wertungspunkte, die andere Teams beim Aufeinandertreffen mit dem ausgeschiedenen Team erhalten haben, ungültig.
- 3.5.5 In der zweiten Runde eines Ausscheidungsturniers und in der Ausscheidungsphase nach dem Round-Robin dürfen männliche Teams nie weniger als drei Wettkämpfer für eine Begegnung aufstellen und weibliche Teams dürfen nie weniger als zwei Wettkämpfer aufstellen.

### **3.6 Kampfreihenfolge für Teams**

- 3.6.1 Vor jeder Begegnung muss ein Vertreter des Teams am Wettkampftisch ein offizielles Formular mit den Namen und der Kampfreihenfolge der kämpfenden Team-Mitglieder abgeben.
- 3.6.2 Die Team-Aufstellung kann vom Trainer oder einem dazu ernannten Team-Mitglied eingereicht werden. Wird das Formular vom Trainer eingereicht, muss dieser klar als solcher zu erkennen sein, ansonsten kann die Annahme verweigert werden. Die Aufstellung muss den Namen des Landes oder des Vereins, die für den Kampf zugeteilte Gürtelfarbe sowie die Kampfreihenfolge der Kämpfer beinhalten. Sowohl die Namen der Wettkämpfer als auch ihre Startnummern müssen genannt werden und das Formular ist vom Trainer oder einem Betreuer zu unterschreiben.
- 3.6.3 Die Trainer müssen ihre Akkreditierung zusammen mit der des Wettkämpfers bzw. des Teams dem Coach-Überwacher oder KANSA-Assistenten vorlegen. Der Trainer muss auf dem für ihn bereitgestellten Sessel Platz nehmen und darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes weder durch Worte noch durch Taten behindern.
- 3.6.4 Vor der jeweiligen Begegnung stellen sich nur die aktuellen Kämpfer des Teams für diese Runde auf. Die Ersatzkämpfer dieser Runde und der Trainer stellen sich nicht auf, sondern nehmen in einem für sie bestimmten Bereich Platz.
- 3.6.5 Die Wettkämpfer können für jede Runde aus dem gesamten Team ausgewählt werden. Ihre Kampfreihenfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, die neue Kampfreihenfolge wird vor der Runde mitgeteilt. Sobald sie mitgeteilt wurde, kann sie dann nicht mehr geändert werden, bis diese Runde abgeschlossen ist.
- 3.6.6 Ein Team wird disqualifiziert (SHIKKAKU), wenn ein Mitglied des Teams oder der Trainer die Team-Aufstellung ändert, ohne dies vor Beginn der Runde schriftlich anzumelden.
- 3.6.7 Kämpfen irrtümlicherweise falsche Wettkämpfer gegeneinander, wird der Kampf bzw. die Begegnung ungeachtet des Ergebnisses für null und nichtig erklärt. Um solche Fehler zu vermeiden, muss der Listenführerüberwacher den Gewinner dem Listenführer unmittelbar nach dem Kampf bestätigen.
- 3.6.8 Wird ein einzelner Kampf einer Teambegegnung auf Basis von KIKEN, HANSOKU oder SHIKKAKU verloren, wird der Punktestand des betreffenden Wettkämpfers auf null gesetzt und der Kampf wird mit 8:0 (als YUKO gezählt) für den Gegner gewertet.

### **3.7 Round-Robin, Einzelwettkampf**

- 3.7.1 Bei Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und Premier-League-Wettkämpfen werden die 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern oder weniger aufgeteilt. Der Sieger jeder der acht Gruppen erreichen das reguläre Viertelfinale, Halbfinale und Finale. Die Verlierer gegen die Finalisten im Viertel- und Halbfinale kämpfen um die Bronzemedailles.
- 3.7.2 Je nach Anzahl der Wettkämpfer (32 oder weniger) erfolgt die Gruppeneinteilung gemäß der folgenden Tabelle:

Anzahl der Wettkämpfer	Wettkämpfer pro Gruppe							Notes	
8 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 24 - 32 Wettkämpfer
Seed		3		2		4		1	Anzahl der Gruppen: 8
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Die Ersten jeder Gruppe qualifizieren sich
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 23 - 18 Wettkämpfer
Seed		3		2		4		1	Anzahl der Gruppen: 6
23	4	4		4	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
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	
5 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	
Seed		3		2		4		1	Anzahl der Gruppen: 5
17		3		3	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
4 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 12 - 16 Wettkämpfer
Seed		3		2		4		1	Anzahl der Gruppen: 4
16	4	4		4	4	4		4	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe qualifizieren sich
15	4	4		4	4	4		3	
14	4	3		3	4	4		3	
13	3	3		3	4	4		3	
12	3	3		3	3	3		3	
3 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 9 - 11 Wettkämpfer
Seed		3		2				1	Anzahl der Gruppen: 3
11	4	4		4				3	Der Erste und Zweite jeder Gruppe sowie die beiden besten dritten qualifizieren sich.
10	4	3		3				3	
9	3	3		3				3	
2 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 6 - 8 Wettkämpfer
Seed				2				1	Anzahl der Gruppen: 2
8				4				4	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe treten direkt im Halbfinale an.
7				4				3	
6				3				3	
5				3				3	
1 Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 3 - 5 Wettkämpfer
Seed								1	Anzahl der Gruppen: 1
5								5	Finale zwischen dem Ersten und dem Zweiten der Gruppe und nur ein Kampf um die Bronzemedaille.
4								4	
3								3	

- 3.8.4 Sollte ein Wettkämpfer disqualifiziert werden oder aus anderen Gründen nicht alle Kämpfe im Round-Robin absolvieren, werden die Punktzahlen abgeschlossener oder aktueller Kämpfe für null erklärt (Ergebnisse werden annulliert) und seine Siegpunkte verfallen, es sei denn, es ist der letzte Kampf der Round-Robin-Runde. In diesem Fall bleiben alle vorherigen Ergebnisse und Punkte unverändert.
- 3.8.5 Der Gewinner und Zweitplatzierte jeder Gruppe werden anhand der meisten gewonnenen Siegpunkte ermittelt, indem Siege als jeweils drei Siegpunkte gezählt werden, ein Unentschieden, bei dem Punkte gewertet wurden, als ein Siegpunkt – und ein Unentschieden ohne erzielte Punkte oder eine Niederlage als null Siegpunkte.
- 3.8.6 Die Sieger der Halbfinals kommen dann ins Finale, wo sie um Gold und Silber kämpfen.
- 3.8.7 Diejenigen, die im Viertelfinale und im 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-Weltmeisterschaften

Für Phase 1 der Einzel-Weltmeisterschaften gibt es keine Beschränkung auf 32 Wettkämpfer pro Kategorie und bei Bedarf wird die Anzahl der Gruppen sowie die Anzahl der Wettkämpfer innerhalb derselben Gruppe erhöht. Es werden weitere Round-Robin-Runden ausgetragen, bis die Anzahl der für die Teilnahme qualifizierten Gewinner 24 oder weniger beträgt. Anschließend werden in geraden Ausscheidungskämpfen die 6 Gewinner ermittelt, die sich für Phase 2 qualifizieren.

### 3.9 Team-Weltmeisterschaften

Bei den Weltmeisterschaften der Senioren-Team wird das Round-Robin-System mit anschließendem Halbfinale und Finale angewendet. Jeder Gruppe werden 5 Teams zugeteilt. Die Gewinner jeder Gruppe treten dann im Halbfinale und im Finale gegeneinander an. Nach der Gruppenphase gelangen die Gruppensieger ins Halbfinale, wo die Sieger der Begegnungen ins Finale und die Verlierer in den Bronzemedailienkampf einziehen. Der Gewinner des Finales erhält die Goldmedaille, während der Verlierer die Silbermedaille erhält. Der Gewinner des Bronzematthes erhält Bronze, während dem unterlegenen Team keine Medaille verliehen wird.

### 3.10 Multisport-Veranstaltungen und Wettkämpfe mit begrenzter Wettkämpferzahl

Bei Wettkämpfen mit einer begrenzten Anzahl von Wettkämpfern wird ein Zwei-Pool-System verwendet, bei dem die Gewinner der beiden Pools im Finale aufeinandertreffen. Nummer 2 des ersten Pools trifft auf Nummer 3 des zweiten Pools und umgekehrt, um die beiden Bronzemedailienkämpfe zu bestreiten.

### 3.11 Abweichungen von Wettbewerbsformaten

Soll für ein bestimmtes Turnier eine andere als in diesen Regeln beschriebene Variante des Wettkampfformats angewandt werden, muss dies in der Ausschreibung deutlich bekannt gegeben werden.

### 3.12 Coaching

3.12.1 Bei Weltmeisterschaften müssen Kumite-Trainer Teil einer nationalen Verbandsdelegation sein und über die erforderliche Trainerzertifizierungsstufe verfügen, wenn sie während des Kampfes eines Wettkämpfers agieren.

3.12.2 In Ausnahmefällen kann die WKF bei Wettkämpfen mit Video-Review und auf vorherige Anfrage eines Nationalverbands einen Trainer einer anderen Delegation ermächtigen, in den hier genannten Situationen als Trainer für ihre Delegation zu fungieren, um die besonderen Umstände abzudecken, aus denen sich die Notwendigkeit ergibt, einen Trainer zu haben, der eine Video-Review anfordert. Voraussetzung ist, dass sie sich an die in Art. 2.3.1 beschriebenen Bekleidungs Vorschriften halten.

- Ein Nationalverband, der einen (oder mehrere) Trainer in Kumite-Kategorien angemeldet hat, wenn der Trainer aufgrund von Visaproblemen, Transportvorkommnissen, plötzlichen Gesundheitsproblemen oder einem anderen berechtigten Grund nicht an der Veranstaltung teilnehmen können,
- ein Nationalverband, der aus Budgetgründen oder als Teil des WKF-Entwicklungsprogramms nicht über die Mittel verfügt, Kumite-Trainer in seine Delegation aufzunehmen,
- ein Flüchtlingssportler oder
- ein Trainer wird vom Wettkampf disqualifiziert und die Wettkämpfer seines Nationalverbandes haben daher keinen Kumite-Trainer.

3.12.3 Befindet sich ein Nationalverband in einer der oben genannten Situationen, nur während einer Weltmeisterschaft, kann der Vorsitzende der Organisationskommission (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 Seitenkampfrichter (FUKUSHIN/Judges), einem KANSA, einem Listenführer-Überwacher und, wo Video-Review verwendet wird, zwei Video-Review-Überwachern.
- 4.1.2 Der Hauptkampfrichter, die Seitenkampfrichter, der KANSA, der Listenführer-Überwacher und die Video-Review-Überwacher eines Kampfes dürfen nicht die Nationalität eines der Wettkämpfer haben oder aus demselben nationalen Verband stammen oder in einem anderen Interessenskonflikt stehen. Es bleibt die Pflicht aller Kampfrichter, jeden möglichen Interessenskonflikt selbst zu melden, bevor der Kampf oder die Begegnung beginnt.

### 4.2. Einteilung der Kampfrichter und Auslosung des Kampfgerichts

- 4.2.1 Für die Ausscheidungsrunden übergibt der Sekretär der Kampfrichterkommission dem Software-Systemtechniker, der das elektronische Auslosungssystem bedient, eine Liste mit den für die TATAMI verfügbaren Kampfrichtern. Diese Liste wird vom Sekretär der Kampfrichterkommission am Ende des Kampfrichter-Briefings erstellt, sobald die Wettkämpferauslosung beendet ist. Diese Liste darf nur beim Briefing anwesende Kampfrichter enthalten und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Kampfrichterauslosung gibt der Softwaretechniker dann die Liste in das System ein und 4 Seitenkampfrichter, 1 Hauptkampfrichter, 1 KANSA und 1 Listenführer-Überwacher aus der Zuteilung zur entsprechenden TATAMI werden nach dem Zufallsprinzip als Panelzuteilung für jeden Kampf zugewiesen.
- 4.2.2 Wenn eine Video-Review verwendet wird, werden zwei Video-Review-Überwacher auf die gleiche Weise zugewiesen.
- 4.2.3 Für Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem Kampfrichterobmann und Sekretär eine Liste mit 8 Kampfrichtern ihrer eigenen TATAMI zur Verfügung, nachdem der letzte Kampf der Ausscheidungsrunden beendet ist. Sobald die Liste vom Kampfrichterobmann genehmigt wurde, wird sie dem Softwaretechniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System weist dann nach dem Zufallsprinzip das Panel zu, das nur aus 5 der 8 Kampfrichtern jeder TATAMI besteht.

### 4.3. Unterstützende Offizielle

- 4.3.1 Darüber hinaus werden zur Erleichterung der Durchführung der Kämpfe 1 Mattenchef, 3 Mattenchef-Assistenten und 1 Punkte-/Zeitnehmer sowie 2 KANSA-Assistenten für die Überprüfung der Ausrüstung der Wettkämpfer ernannt. In Fällen, in denen die Konfiguration der TATAMI dies erforderlich macht, um die Anfragen der Trainer zur Video-Review einzusehen (oder aus anderen Gründen, die der Kampfrichterchef für notwendig erachtet), werden 2 Trainer-Überwacher ernannt.
- 4.3.2 Vor Beginn jedes Kampfes stellen KANSA-Assistenten sicher, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer den WKF-Wettkampffregeln entsprechen. Bei Wettkämpfen, bei denen kein KANSA-Assistent erforderlich ist, liegt es in der Verantwortung des KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht.

#### **4.4 Formalitäten und Kampfrichterwechsel**

- 4.4.1 Zu Kampfbeginn stellt sich der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche auf. Links von ihm stehen Judge 1 und 2 und rechts von ihm Judge 3 und 4.
- 4.4.2 Nach dem formellen Austausch der Verbeugungen zwischen den Wettkämpfern und dem Kampfgericht, tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter drehen sich zum Hauptkampfrichter und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Plätze ein.
- 4.4.3 Wechselt das komplette Kampfgericht, nehmen die abtretenden Kampfrichter, bis auf den KANSA, die gleiche Position ein wie vor der Begegnung/vor dem Kampf, verbeugen sich gemeinsam und verlassen die Kampffläche.
- 4.4.4 Wird ein einzelner Kampfrichter ausgewechselt, geht der neu eingesetzte Seitenkampfrichter zu dem bisher eingesetzten Kollegen, sie verbeugen sich voreinander und tauschen dann die Plätze.
- 4.4.5 Vorausgesetzt, dass alle im Kampfgericht die erforderliche Lizenz besitzen, müssen in Teambegegnungen die Positionen der Haupt- und Seitenkampfrichter nach jedem Kampf rotiert werden. Wenn ein oder mehrere Kampfrichter nicht über die erforderliche Qualifikation als Hauptkampfrichter verfügen, verbleiben sie als Seitenkampfrichter und werden von der Rotation ausgeschlossen.

#### **4.5 Kumite mit nur zwei Seitenkampfrichtern**

- 4.5.1 Bei Wettkämpfen der Youth League ist der Einsatz von nur zwei Seitenkampfrichter erlaubt. Dieses Verfahren ist in ANHANG 5 beschrieben.



---

## ARTIKEL 5: KAMPFZEIT

---

- 5.1** Die Kampfzeit für Kumite beträgt:
- Senioren männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
  - U21 männlich und weiblich: 3 Minuten effektive Zeit
  - Kadetten and 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 Besprechung für Trainer und Offizielle angekündigt wird.
- 5.3** Die Kampfzeit beginnt, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf eröffnet, und wird jedes Mal gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft.
- 5.4** Der Zeitnehmer signalisiert mit einem kurzen Buzzer „noch 15 Sekunden“ und mit zweimaligem kurzen Buzzern „Zeit abgelaufen“. Das „Zeit abgelaufen“-Signal bedeutet das Kampfende.
- 5.5** Wettkämpfer erhalten zwischen zwei aufeinander folgenden Kämpfen eine Pause, die gleich lang wie die Kampfzeit ist. Muss in zwei aufeinander folgenden Kämpfen die Ausrüstung farblich gewechselt werden, so wird die Pause hier auf fünf Minuten verlängert.

---

## ARTIKEL 6: KIKEN – NICHTERSCHEINEN AUF DER WETTKAMPFFLÄCHE

---

- 6.1 KIKEN wird erteilt, wenn ein oder mehrere Wettkämpfer bei Aufruf nicht erscheinen, nicht weiterkämpfen können, den Kampf aufgeben oder auf Anweisung des Turnierarztes zurückgezogen werden. Eingeschlossen ist auch die Aufgabe aufgrund einer Verletzung, die nicht durch den Gegner verursacht wurde.
- 6.2 Wettkämpfer in Einzelbewerben oder Teams, die nach einem Ausruf nicht erscheinen, werden von dieser Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Bei Team-Kämpfen wird der Punktestand für den nicht stattfindenden Kampf dann auf 8:0 (als YUKO gezählt) zugunsten des anderen Teams festgesetzt. Im Einzel-Round-Robin wird der Punktestand für den Kampf auf 4:0 festgelegt (gezählt als YUKO).
- 6.3 Punkte, die durch die Disqualifikation des Gegners erzielt werden, werden immer als YUKO gewertet.
- 6.4 Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer aus dieser Kategorie disqualifiziert werden. Die Teilnahme an einer anderen Kategorie bleibt davon jedoch unbeeinflusst.
- 6.5 Wenn der Hauptkampfrichter eine Disqualifikation durch KIKEN ankündigt, zeigt er mit dem Finger auf die Seite des fehlenden Wettkämpfers oder Teams und sagt „AKA/AO KIKEN“, gefolgt von „AKA/AO NO KACHI“ und dem Signal für KACHI (Sieg) für den Gegner.

---

## ARTIKEL 7: BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN

---

- 7.1** Die Kommandos und Gestiken der Haupt- und Seitenkampfrichter während des Kampfes sind in ANHANG 2 dargestellt.
- 7.2** Zu Beginn jeder Runde gibt es eine Verbeugungszeremonie, die damit beginnt, dass der Hauptkampfrichter Wettkämpfer und Kampfrichter sich in Richtung des Publikums verbeugen lässt (SHOMEN NI REI), gefolgt von einer Verbeugung voreinander, OTAGAI NI REI. Am Ende der Kämpfe erfolgt die Verbeugungszeremonie in umgekehrter Reihenfolge.
- 7.3** Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Positionen ein, die Wettkämpfer verbeugen sich an ihrer Startposition (vorderer Rand der roten, umgedrehten Matten), der Hauptkampfrichter verkündet „SHOBU HAJIME!“ und der Kampf beginnt.
- 7.4** Die Wettkämpfer müssen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes 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).
- 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 vergibt dann die entsprechende 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“, dann kehren er und die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück. Der Sieger wird dann bekannt gegeben, 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 des Siegers hebt und verkündet „AO (AKA) NO KACHI“. Der Kampf ist damit beendet.
- 7.9** Im Falle eines Unentschiedens am Ende eines nicht schlüssigen Kampfes entscheidet das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Kampf durch HANTEI. Die vier Seitenkampfrichter geben sofort das Signal, nachdem der Hauptkampfrichter „HANTEI“ gerufen und mit der Pfeife gepfiffen hat. Der Hauptkampfrichter hebt danach seinen Arm und erklärt den Sieger: „AO (AKA) NO KACHI“. Falls notwendig, hebt er durch diese Aktion das Unentschieden auf.
- 7.10** In den folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter „YAME!“ und unterbricht den Kampf vorübergehend:
- Wenn ein Wettkämpfer oder beide sich außerhalb der Wettkampffläche befinden, jedoch mit der Ausnahme, dass einem Wettkämpfer erlaubt wird, sofort auf seinen Gegner zu punkten, der die Wettkampffläche verlassen hat.
  - Wenn der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer anweist, den Karate-Gi oder die Schutzausrüstung zu richten.
  - Wenn ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstoßen hat.

- d) Wenn der Hauptkampfrichter denkt, dass ein oder beide Wettkämpfer nicht weiterkämpfen können wegen einer 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 den Versuch einer Technik oder eineswurfes zu machen oder auf WAKARETE nicht reagieren.
- h) Wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen, ohne umgehend einen Wurf oder eine Technik zu versuchen und auf WAKARETE nicht reagieren.
- i) Wenn beide Wettkämpfer nach einem Fall oder versuchten Wurf zu Boden gegangen sind und beginnen miteinander zu ringen.
- j) Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
- k) Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Regelverstoß begangen wurde oder es Sicherheitsgründe erforderlich ist, den Kampf zu unterbrechen.
- l) Wenn der KANSA oder der Mattenchef es anordnen.
- m) Wenn ein Trainer oder beide Trainer eine Video-Review anfordern.
- n) Aus irgendeinem anderen Grund, den der Hauptkampfrichter für notwendig hält.

**7.11** Für den Fall, dass ein Kampf beginnt, ohne dass die Zeit aufgezeichnet wurde, der Kampf dann unterbrochen wird und die verbleibende Zeit zwischen beiden Trainern vereinbart wird, kann gegen die Frage der Kampfdauer kein offizieller Protest mehr erhoben werden.

---

## ARTIKEL 8: WERTUNGEN

---

- 8.1** Einem Wettkämpfer wird eine Wertung zuerkannt, wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung anzeigen oder wenn sich beide Video-Review-Überwacher auf eine Wertung einigen, nachdem ein Trainer eine Video-Review-Anfrage gestellt hat.
- 8.2** Punkte werden durch eine traditionelle Karate-Technik mit der Hand oder dem Fuß erzielt, die kontrolliert zum Wertungsbereich ausgeführt wird.
- 8.3** Nur die erste korrekt ausgeführte Technik eines Austauschs wird gewertet, mit Ausnahme einer effektiven Kombination von Techniken, in denen die Technik mit der höchsten Punktzahl 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), mit Ausnahme der Schultern selbst, und der Bereich oberhalb des Schlüsselbeins (JODAN).
- 8.5** Um als eine Wertung betrachtet werden zu können, muss die Technik das Potenzial haben, effektiv zu sein, wenn sie nicht kontrolliert worden wäre, und muss auch die folgenden Kriterien erfüllen:
- 1) Gute Form (richtig ausgeführte Technik).
  - 2) Sportliche Einstellung (Ausführung der Technik ohne Verletzungsabsicht).
  - 3) Kraftvolle Anwendung (Ausführung der Technik mit Geschwindigkeit und Kraft).
  - 4) Den Gegner sowohl während als auch nach der Ausführung der Technik im Auge behalten (sich nach Ausführung einer Technik nicht wegrehen oder hinfallen – es sei denn, der Sturz wurde durch ein Foul des Gegners verursacht).
  - 5) Gutes Timing (Ausführung der Technik im richtigen Moment).
  - 6) Korrekte Distanz (Ausführung der Technik in einer Entfernung, in der die Technik wirksam wäre).
- 8.6** Für die Punktevergabe gilt folgende Skala:
- **YUKO** (1 Punkt) wird gewertet für TSUKI (gerader Schlag) oder UCHI (Schlagtechnik) in die Zielregionen.
  - **WAZA-ARI** (2 Punkte) wird gewertet für CHUDAN-Beintechniken.
  - **IPPON** (3 Punkte) wird für JODAN-Beintechniken vergeben oder andere Techniken gegen einen Gegner, der mit einem anderen Körperteil als den Füßen Kontakt mit der Matte hat, mit Ausnahme von HIZA-GAMAE (ein Knie berührt die Matte während der Ausführung einer Technik).
- 8.7** Techniken im CHUDAN-Bereich können mit kontrollierter Trefferwirkung ausgeführt werden, ohne den Gegner zu verletzen. Ein Atemverlust durch den Empfänger eines Schlags ist an sich noch kein Zeichen für mangelnde Kontrolle.
- 8.8** Techniken zum JODAN-Bereich können punkten, wenn sie innerhalb von 5 cm des Ziels für Beintechniken und 2 cm für Handtechniken gestoppt werden, können aber mit leichter Berührung (Hautberührung) ausgeführt werden, ohne einen Trefferwirkung zu verursachen – mit Ausnahme des Halsbereichs, wo kein physischer Kontakt erlaubt ist.
- 8.9** Für Kadetten, Jugendliche unter 14 Jahren und Kinder können Techniken zum JODAN-Bereich gewertet werden, wenn sie innerhalb von 10 cm des Ziels für Beintechniken und 5 cm für Handtechniken gestoppt werden.

- 8.10** „Hautberührung“ ist in Kategorien ab 16 Jahren (Junioren) erlaubt. Für die Kategorien 14 bis 16 Jahre ist Hautberührung nur für Beintechniken erlaubt. „Hautberührung“ ist definiert als das Berühren des Ziels, ohne Energie in den Kopf oder Körper zu übertragen. Für Wettkämpfer unter 14 Jahren ist bei JODAN-Techniken keine Hautberührung erlaubt.
- 8.11** Eine Wertungstechnik, die mit dem Schlussgong zusammenfällt, ist gültig. Wenn die Seitenkampfrichter elektronische Signalgeräte verwenden, müssen Wertungen innerhalb von 2 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit angezeigt werden.
- 8.12** Eine Technik ist in folgenden Situationen ungültig:
- a) Sie wurde ausgeführt nach dem Zeitablaufsignal oder nach dem „YAME“.
  - b) Sie wurde ausgeführt gleichzeitig oder nach „WAKARETE“, bevor „TSUZUKETE“ aufgerufen wurde.
  - c) Sie wurde ausgeführt, als sich der Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche befindet (JOGAI).
  - d) Sie wird gefolgt von einem Foul – mit Ausnahme von JOGAI.
  - e) Man dreht nach einer Technik dem Gegner den Rücken zu (mangelnde Wachsamkeit).
  - f) Bei der Technik handelt es sich um einen Verstoß gegen die Regeln oder ein Regelverstoß folgt (z.B. übermäßiger Kontakt, Festhalten, Greifen usw.).
- 8.13** Ein Punkt kann auch dann angezeigt werden, wenn der Kampfrichter den tatsächlichen Treffpunkt nicht sehen kann, wenn die Technik selbst korrekt ausgeführt wird und offensichtlich nicht daran gehindert wurde, ihr Ziel zu erreichen.

**9.1 Arten von verbotenem Verhalten**

9.1.1 Die folgenden Verhaltensweisen sind verboten:

- 1) Techniken mit übermäßigem Kontakt ohne Rücksicht auf die jeweilige Zielregion und Techniken mit Kontakt zur Kehle.
- 2) Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
- 3) Angriffe mit der offenen Hand zum Gesicht.
- 4) 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 – nicht versuchen, sich auf einen Kampf einzulassen (kann nicht gegeben werden, wenn weniger als 15 Sekunden vom Kampf verbleiben, oder jemandem, der einen Vorsprung durch Punkte oder SENSU hat).
- 11) Klammern, Ringen, Drücken oder Brust-an-Brust-Stehen, ohne den Versuch, eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
- 12) Fassen des Gegners mit beiden Händen, mit Ausnahme bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik.
- 13) Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, außer es wird sofort 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 oder Anstacheln des Gegners, Missachtung der Kommandos des Hauptkampfrichters, unhöfliches Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

9.1.2 Darüber hinaus kann ein Hauptkampfrichter allein auf der Grundlage seines eigenen Urteils jeden Trainer, der sich nicht anständig benimmt oder der nach Meinung des Hauptkampfrichters den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes stört, vom Wettkampfgelände verbannen und die Fortsetzung des Kampfes verschieben, bis der Trainer sich fügt. Die gleiche Autorität des Kampfrichters erstreckt sich auf die Einhaltung anderer Mitglieder des Gefolges des Wettkämpfers, die sich auf dem Wettkampfgelände befinden.

9.1.3 Nur der für diesen speziellen Kampf benannte Trainer darf den Wettkämpfer von dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche betreuen und anleiten. Allen anderen registrierten und akkreditierten Trainern oder anderen registrierten Mitgliedern der Delegation, die an den Meisterschaften teilnehmen, ist es nicht erlaubt das Wettkampfgeschehen zu stören, den Wettkämpfer während desselben Kampfes zu coachen und/oder anzuleiten, auf die Gefahr hin, dass ihnen ihre Akkreditierung entzogen wird.

9.1.4 Anweisungen und Kommentare des Trainers dürfen den Ablauf nicht beeinträchtigen. Der Trainer kann frei mit dem Wettkämpfer sprechen, wenn der Kampf unterbrochen wird, muss sich aber zu jeder Zeit davon enthalten, Kampfrichterurteile zu kommentieren.

- 9.1.5 Der Wettkämpfer kann dem Trainer diskret signalisieren, dass er eine Video-Review anfordern möchte.



---

## ARTIKEL 10: VERWARNUNGEN UND STRAFEN

---

### 10.1 Informelle Verwarnungen

10.1.1 Informelle Verwarnungen werden verwendet, um die Kontinuität der Aktion zu fördern, ohne den Kampf zu stoppen. Sie sind nicht dazu gedacht, formelle Verwarnungen zu ersetzen, wenn diese angemessen sind, und der Hauptkampfrichter sollte mit formellen Verwarnungen oder Strafen fortfahren, wenn die Wettkämpfer nicht auf die informelle Verwarnung reagieren.

10.1.2 Es gibt zwei Arten von informellen Verwarnungen:

<b>TSUZUKETE</b> zur Förderung der Aktivität	Aufforderung der Wettkämpfer, aktiv zu werden, durch die gleiche Geste, mit der man die Wettkämpfer auf die TATAMI führt, zusammen mit dem Kommando „TSUZUKETE“.
--	--

<b>WAKARETE</b> zum Auflösen eines Clinchs	Um einen Clinch aufzulösen, verwendet man die gleiche Geste, die üblich ist, um die Wettkämpfer dazu zu bringen, auf der Wettkampflfläche zurückzutreten, kombiniert mit dem Befehl „WAKARETE“, um die Aktion vorübergehend zu stoppen, ohne die Uhr anzuhalten. Die Wettkämpfer müssen sich trennen – danach wird der Befehl „TSUZUKETE“ zur Wiederaufnahme der Aktion gegeben.
--	--

10.1.3 Wenn WAKARETE gerufen wird, wenn ein Wettkämpfer in die Enge getrieben wird, muss der Hauptkampfrichter sicherstellen, dass sich der andere Wettkämpfer ausreichend zurückzieht, bevor TSUZUKETE gerufen wird.

10.1.4 TSUZUKETE, sofern nicht WAKARETE vorangestellt ist, wird nicht verwendet, wenn weniger als 15 Sekunden vor dem Kampf verbleiben.

10.1.5 Eine ansonsten korrekt ausgeführte Technik wird nicht gewertet, wenn sie gleichzeitig mit dem Aufruf von WAKARETE ausgeführt wird – sie wird jedoch nicht bestraft. Eine unkontrollierte Technik wird wie üblich verwarnt oder bestraft.

### 10.2 Formelle Verwarnungen

10.2.1 Es gibt zwei Stufen von formellen Verwarnungen (CHUI und HANSOKU-CHUI):

<b>CHUI</b> Verwarnung	Wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße vergeben, die die Gewinnchancen des anderen Wettkämpfers nicht mindern.
---------------------------	---

<b>HANSOKU CHUI</b> Warnung vor Disqualifikation bei weiteren Verstößen	Wird für schwerwiegendere Verstöße vergeben, die die Gewinnchancen des anderen Wettkämpfers verringern, oder an einen Wettkämpfer für jeden weiteren Verstoß vergeben, wenn bereits drei CHUI gegeben wurden.
--	---

### 10.3 Strafen

10.3.1 Es gibt zwei Arten von Strafen, die zwei verschiedene Stufen der Disqualifikation darstellen:

**HANSOKU**  
Disqualifikation vom Kampf  
Dies ist die Strafe der Disqualifikation nach einem sehr schweren Verstoß oder wenn HANSOKU CHUI bereits gegeben wurde.

**SHIKKAKU**  
Disqualifikation vom Turnier  
Dies ist eine Disqualifikation vom gesamten Turnier, einschließlich aller nachfolgenden Kategorien, für die der Täter möglicherweise registriert wurde. SHIKKAKU kann vergeben werden, wenn ein Wettkämpfer den Anweisungen des Kampfrichters nicht folgt, sich böswillig verhält oder etwas tut, das dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.

10.3.2 Werden in einem Kampf sowohl AKA als auch AO mit HANSOKU oder SHIKKAKU disqualifiziert, gewinnt der in der Folgerunde ausgeloste Gegner durch Freilos, allerdings wird bei diesem Folgekampf kein Ergebnis verkündet.

10.3.3 Schwerwiegende Verfehlungen im Benehmen oder Disziplin oder böswilliges Verhalten auf oder außerhalb der Wettkampffläche durch den Wettkämpfer oder seine Begleitpersonen können weitere Disziplinarmaßnahmen durch die WKF-Disziplinarkommission oder das Exekutivkomitee nach sich ziehen.

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

### 10.4 Anwendung von Verwarnungen und Bestrafungen

10.4.1 **Übermäßiger Kontakt:** Wenn der Hauptkampfrichter den Kontakt als zu stark erachtet, aber die Gewinnchancen des Wettkämpfers nicht mindert, kann eine Verwarnung (CHUI) ausgesprochen werden.

10.4.2 **Kontakt, der eine Verletzung verursacht:** Jede Technik, die zu einer Verletzung führt, kann eine Verwarnung oder Strafe nach sich ziehen, sofern sie nicht vom Empfänger selbst verursacht wurde. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken kontrolliert und mit 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 Kontakt:** Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten, bis der Kampf fortgesetzt wird, und sich genügend Zeit für die Beobachtung lassen. Eine kurze Wartezeit vor einer Entscheidung erlaubt eine Entwicklung von Verletzungssymptomen, wie z.B. Nasenbluten. Die genaue Beobachtung wird außerdem jegliche Versuche des Wettkämpfers aufdecken, eine leichte Verletzung aus taktischen Gründen zu verschlimmern.

10.4.4 **Übertreibung einer Verletzung:** Eine leichte Übertreibung erhält ein CHUI. Eine offensichtliche Übertreibung erhält ein HANSOKU CHUI. Eine ernsthaftere Übertreibung wie herumstolpern, auf den Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen, und so weiter, kann direkt HANSOKU erhalten.

- 10.4.5 **Vortäuschen einer Verletzung:** Jeder Fall, in dem eine Verletzung vorgetäuscht wird, egal welcher Art, erhält eine minimale Verwarnung von CHUI, während eine offensichtliche Vortäuschung ein HANSOKU CHUI erhält. Eine ernsthaftere Vortäuschung, wie herumstolpern, auf den Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen, und so weiter, wird direkt SHIKKAKU erhalten. Jede Vortäuschung einer Verletzung durch eine Technik, die tatsächlich von den Kampfrichtern als Punkt bestimmt wurde, führt mindestens zu HANSOKU CHUI.
- 10.4.6 **Kontakt zur Kehle:** Jeder Kontakt mit der Kehle, sofern er nicht durch eigenes Verschulden des Empfängers erfolgt, muss mit einer Verwarnung oder Strafe geahndet werden.
- 10.4.7 **Wurftechniken:** werden in zwei Gruppen unterteilt. Die etablierten „konventionellen“ Karate-Beinfegetechniken, z.B. ASHI BARAI, KO UCHI GARI etc., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht oder geworfen wird, ohne dass man ihn zuvor fasst – und solche Wurftechniken, die es erfordern, dass der Gegner während der Durchführung mit einer Hand gehalten bzw. gefasst wird. Beide sind erlaubt.
- 10.4.8 **Der Drehpunkt des Wurfes** darf nicht über Hüfthöhe des Werfers liegen und der Gegner muss durchgehend festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Schulterwürfe sind ausdrücklich verboten, ebenso sogenannte „Opferwürfe“.
- 10.4.9 **Abfangen einer Beintechnik:** Der einzige Fall, in dem ein Wurf ausgeführt werden darf, während der Gegner mit beiden Händen festgehalten wird, ist, wenn das tretende Bein des Gegners gefangen wird. Das Festhalten mit beiden Händen ist nur erlaubt, wenn das tretende Bein eines Gegners gefasst wird, um einen Wurf auszuführen, und dann das Bein des Gegners festgehalten wird, während die andere Hand den Karate-Gi oder den Körper des Gegners ergreift, um den Sturz abzufangen.
- 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. Wird ein Wettkämpfer durch eine Wurftechnik verletzt, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob eine Verwarnung oder Strafe angebracht ist.
- 10.4.11 **Fassen mit einer Hand:** Der Wettkämpfer darf den Arm oder den Karate-Gi des Gegners mit einer Hand fassen, um einen Wurf oder eine direkte Wertungstechnik auszuführen – er darf ihn aber nicht für kontinuierliche Techniken festhalten.
- 10.4.12 **Festhalten, um einen Sturz abzufangen:** das Festhalten am Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist erlaubt, um einen Sturz abzufangen.
- 10.4.13 **Verlassen der Wettkampffläche:** JOGAI liegt vor, wenn ein Wettkämpfer mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn der Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird oder nach einem Treffer die Kampffläche verlässt.
- 10.4.14 **Selbstgefährdung:** Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer durch sein eigenes Versäumnis oder Verschulden getroffen oder verletzt wird. So etwas passiert, wenn man dem Gegner den Rücken zuwendet, ohne Rücksicht auf den Gegenangriff des Gegners, das Kämpfen aufhört, ohne dass zuvor der Hauptkampfrichter „YAME“ ruft, die Deckung fallen lässt oder die Konzentration verliert, oder wenn mehrfach nicht geblockt wurde bzw. nicht geblockt werden konnte.

Wenn ein Wettkämpfer vor Kampfbeginn gefragt wurde und bestätigt, dass er einen Tiefschutz trägt, und sich später herausstellt, dass dies nicht der Fall ist, erhält der Wettkämpfer SHIKKAKU. Wenn der Wettkämpfer nicht gefragt wurde, aber festgestellt wird, dass der

Wettkämpfer keinen Tiefschutz trägt, erhält der Wettkämpfer zwei (2) Minuten Zeit, um die Angelegenheit zu korrigieren, und erhält automatisch eine Verwarnung für MUBOBI.

- 10.4.15 **Passivität** bezieht sich auf Situationen, in denen keiner der Wettkämpfer versucht, ein Punkt zu erzielen, oder ein einzelner Wettkämpfer nicht versucht, ein Punkt zu erzielen, obwohl er punktuell im Rückstand liegt oder der Gegner aufgrund von SENSHU einen Vorsprung hat. Während der ersten oder letzten 15 Sekunden eines Kampfes kann keine Passivität gegeben werden.
- 10.4.16 **Kampfvermeidung** 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 Möglichkeit 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 **Nichtbefolgung von Anweisungen:** Ein Wettkämpfer, der sich weigert, den Anweisungen des Hauptkampfrichters zu folgen oder seine Beherrschung verliert, erhält automatisch SHIKKAKU. Diese Strafe kann vor, während oder nach dem Kampf erteilt werden.
- 10.4.18 **Übermäßiges Feiern, politische oder religiöse Demonstration:** Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie die Begrüßungszeremonie vor und nach dem Kampf oder der Begegnung respektieren. Jegliche übertriebene Feier, wie z. B. auf die Knie fallen usw., politische oder religiöse Äußerungen, während oder unmittelbar nach dem Kampf oder der Begegnung, sind verboten und werden mit einer Geldstrafe in Höhe der vom Exekutivkomitee für die Protestgebühr festgelegten Höhe geahndet.

## 10.5 Disqualifikation einzelner Wettkämpfer in Team-Kämpfen

- 10.5.1 HANSOKU oder SHIKKAKU: In Team-Wettkämpfen wird der Punktestand des gefaulten Wettkämpfers auf acht Punkte gesetzt und der des Gegners auf null.

## 10.6 Disqualifikation im Round-Robin-Wettkampf.

- 10.6.1 Wenn ein Wettkämpfer in einem Round-Robin-Kampf HANSOKU erhält, werden die Punkte des Täters für den Kampf auf null gesetzt, während die Punkte des Gegners auf den höheren Wert von 4 Punkten oder durch Techniken erzielten Punkten gesetzt wird. Die für den Sieg durch HANSOKU hinzugefügten Punkte werden alle als YUKO gewertet.
- 10.6.2 Wenn ein Wettkämpfer **KIKEN** oder **SHIKKAKU** in einem Round-Robin-Wettkampf erhält, werden alle vorherigen Kämpfe für das Ergebnis ungültig, es sei denn, es ist der letzte angesetzte Kampf für den disqualifizierten Wettkämpfer. In diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Art und Weise ohne Auswirkung auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe notiert.

---

## ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE BEIM WETTKAMPF

---

### 11.1 Kampfunfähige Wettkämpfer

- 11.1.1 Ein verletzter Wettkämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation aufgrund einer Verletzung gewinnt, darf ohne Erlaubnis des Turnierarztes nicht mehr weiterkämpfen. Einem Wettkämpfer, der einen Bewusstseinsverlust erlitten hat oder anderweitige Symptome einer Gehirnerschütterung aufweist, kann eine solche Erlaubnis nicht erteilt werden.
- 11.1.2 Ein verletzter Wettkämpfer, der weitermachen darf, kann durch Disqualifikation aufgrund einer Verletzung auch einen zweiten Kampf gewinnen, wird aber sofort von weiteren Kumite-Wettkämpfen dieses Turniers ausgeschlossen.

### 11.2 Verfahren für den Umgang mit Verletzungen

- 11.2.1 Wenn ein Wettkämpfer verletzt ist, muss der Hauptkampfrichter sofort den Kampf unterbrechen und den Arzt rufen, indem er seine Hand hebt und verbal „Doktor“ ruft.
- 11.2.2 Wenn der verletzte Wettkämpfer körperlich dazu in der Lage ist, sollte er zur Untersuchung und Behandlung durch den Arzt angeleitet werden, die Kampffläche zu verlassen.
- 11.2.3 Ein Wettkämpfer, der während eines laufenden Kampfes verletzt wird und medizinische Behandlung benötigt, erhält drei Minuten Zeit, um diese zu erhalten. Der Mattenchef ist dafür verantwortlich, den Zeitnehmer anzuweisen, mit der 3-Minuten-Zählung zu beginnen. Wird die Behandlung nicht innerhalb der erlaubten Zeit abgeschlossen, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt 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 mit den Fingern die Sekunden (in Englisch) bis zehn zu zählen. In allen Fällen, in denen das Zählen der 10-Sekunden gestartet wurde, muss der Arzt den Wettkämpfer untersuchen. In allen Fällen, die unter die Zehn-Sekunden-Regel fallen, darf der Wettkämpfer auf der Matte untersucht werden. Der Mattenchef muss den zentralen Tisch informieren, wenn ein Wettkämpfer aufgrund der 10-Sekunden-Regel von weiteren Wettkämpfen zurückgezogen wurde.
- 11.2.5 Der Turnierarzt ist nur befugt, Sicherheitsempfehlungen über die Kampffähigkeit des verletzten Wettkämpfers abzugeben. Der Hauptkampfrichter entscheidet je nach Fall auf der Grundlage von HANSOKU, KIKEN oder SHIKKAKU über den Sieger.
- 11.2.6 **Der Hauptkampfrichter muss Kenntnis über bereits bestehende Verletzungen haben,** wenn er beurteilt, inwieweit der gegenwärtige Verletzungszustand auf Handlungen des Gegners zurückzuführen sein könnte. Der Gegner sollte nicht für Vorverletzungen bestraft werden.
- 11.2.7 **Sollte ein Wettkämpfer im Round-Robin-Wettkampf aufgrund einer Verletzung aufgeben müssen,** werden alle vorangegangenen Kämpfe für ungültig erklärt, es sei denn, es ist der letzte angesetzte Kampf für den verletzten Wettkämpfer. In diesem Fall wird das Ergebnis des Kampfes auf die übliche Weise ohne Auswirkung auf die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe aufgezeichnet.

### **11.3 Verletzung beider Wettkämpfer**

- 11.3.1 Verletzen sich beide Wettkämpfer gegenseitig oder leiden an Verletzungen aus einem vorherigen Kampf und werden vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktzahl oder mit der Führung durch SENSHU im Falle eines Punktegleichstands.

---

## ARTIKEL 12: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

---

### 12.1 Allgemeines

- 12.1.1 Wenn zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für denselben Wettkämpfer signalisieren, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und verkündet die entsprechende Entscheidung. Sollte der Hauptkampfrichter den Kampf nicht unterbrechen, pfeift der KANSA. Wenn der Hauptkampfrichter entscheidet, den Kampf aus irgendeinem anderen Grund zu unterbrechen, ruft er gleichzeitig „YAME“ mit dem erforderlichen 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 Wenn ein Wettkämpfer eine Wertung hat, die von mehr als einem Seitenkampfrichter angezeigt wurde, und die Wertung zwischen den Kampfrichtern unterschiedlich ist, wird die höhere angewendet. Dasselbe gilt, wenn für jeden Wettkämpfer zwei Seitenkampfrichter unterschiedliche Wertungen signalisieren.
- 12.1.4 Wenn es eine Mehrheit, aber Meinungsverschiedenheiten unter den Kampfrichtern für eine Wertung gibt, wird die Mehrheitsmeinung immer das Prinzip der Anwendung der höchsten Wertung außer Kraft setzen.
- 12.1.5 Bei der Erläuterung einer Entscheidungsgrundlage nach dem Kampf oder Begegnung kann das Kampfgericht mit dem Mattenchef, dem Kampfrichterobmann oder der Appeals Jury sprechen. Sie geben keine Erklärungen anderen gegenüber ab.

### 12.2 Kriterien für die Bestimmung des Siegers eines Kampfes

- 12.2.1 Das Ergebnis eines Kampfes wird dadurch festgelegt, dass ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten erreicht hat, er nach der Zeit die höhere Punktzahl hat, er bei Punktegleichstand den Vorteil der „ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU) hat, er bei Entscheidung des Kampfgerichts (HANTEI) mehr Stimmen erhält oder dass seinem Gegner HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN erteilt wird.
- 12.2.2 Unter SENSHU (= erste alleinige Wertung) wird verstanden, dass ein Wettkämpfer erstmalig in einem Kampf bei einer Aktion eine Wertung erzielen konnte, bei der sein Gegner vor dem „YAME“ keine Wertung erzielen konnte. In Fällen, wo beide Wettkämpfer vor dem „YAME“ punkten, erhält keiner SENSHU, aber beide haben weiterhin die Möglichkeit später im Kampf SENSHU zu bekommen.
- 12.2.3 In jedem einzelnen Kampf (Einzel-, Round-Robin- und Team-Kampf), in dem keiner der Wettkämpfer eine höhere Punktzahl erzielt hat oder die Punktzahl gleich ist, ohne dass ein Wettkämpfer einen Vorteil durch „erste alleinige Wertung“ (SENSHU) hat, wird die Entscheidung getroffen auf der Grundlage der folgenden Kriterien, wobei diese in der gegebenen Reihenfolge anzuwenden sind:
- a) Die höhere Anzahl der im Kampf erzielten IPPON.
  - b) Die höhere Anzahl der im Kampf erzielten WAZA ARI.
- 12.2.4 Sollte auch die Anzahl der IPPON- und WAZA-ARI gleich sein, wird die Entscheidung durch HANTEI getroffen, einer endgültigen Mehrheitsentscheidung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters, wobei jeder seine Stimme auf der Grundlage seines individuellen Urteils darüber abgibt, welcher Wettkämpfer hinsichtlich Taktik und Technik die Überlegenheit gezeigt

hat. In Round-Robin- und Team-Kämpfen wird HIKIWAKE gegeben, es sei denn, es handelt sich um einen zusätzlichen Kampf, der über den Ausgang einer Begegnung entscheidet.

- 12.2.5 Einzelne Ausscheidungskämpfe können nicht für unentschieden erklärt werden, mit Ausnahme von Teamwettkämpfen oder Round-Robin-Wettkämpfen. Wenn in diesen Fällen ein Kampf ohne Punkte, mit gleichen Punkten, oder ohne Überlegenheit in der Anzahl der IPPON oder WAZA ARI endet und keiner der Wettkämpfer SENSHU erreicht hat, verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (HIKIWAKE).
- 12.2.6 Das einzige Mal, dass HANTEI auf einen Kampf im Team-Wettkampf angewendet wird, ist ein zusätzlicher Kampf (Extra-Kampf), um ein Unentschieden zu brechen.
- 12.2.7 Bei der Entscheidung über das Ergebnis eines Kampfes per Abstimmung (HANTEI) am Ende eines ergebnislosen Kampfes geht der Hauptkampfrichter zum Rand der Wettkampffläche und ruft „HANTEI“, gefolgt von einem Zweittonpfeiff. Die Judges geben ihre Meinung bekannt und der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger. Der Hauptkampfrichter zeigt dann den Sieger per Handzeichen und der Ansage AKA/AO NO KACHI an und löst durch diese Aktion auch ein mögliches Unentschieden der Seitenkampfrichter.
- 12.2.8 Erhält ein Wettkämpfer, der einen SENSHU-Vorteil erzielen konnte, wegen der folgenden Vorfälle eine Verwarnung wegen Kampfvermeidung: JOGAI, weglaufen, umklammern, greifen, ringen, stoßen oder Brust an Brust stehen, wenn weniger als 15 Sekunden vom Kampf verbleiben, so verliert der Wettkämpfer diesen Vorteil automatisch. Der Hauptkampfrichter zeigt dann zuerst die Art des Verstoßes und die Art der Verwarnung oder Strafe des Wettkämpfers an, dann das Zeichen für SENSHU, gefolgt vom Zeichen für die Annullierung (TORIMASEN) und verkündet gleichzeitig „AKA/AO SENSHU TORIMASEN“.
- 12.2.9 Wurde SENSHU während der letzten 15 Sekunden Kampfzeit entzogen, kann keiner der Wettkämpfer in diesem Kampf ein weiteres SENSHU erhalten.
- 12.2.10 In Fällen, bei denen SENSHU vergeben wurde, aber eine erfolgreiche Video-Review-Anfrage ergibt, dass auch der andere Wettkämpfer gepunktet hat und es sich somit nicht um die erste alleinige Wertung handelt, wird die gleiche Prozedur zur Annullierung von SENSHU angewandt.
- 12.2.11 In Fällen von Ausscheidungswettkämpfen, bei denen sowohl AKA als auch AO im selben Kampf durch HANSOKU disqualifiziert werden, gewinnen die für die nächste Runde vorgesehenen Gegner per Freilos (und es wird kein Ergebnis bekannt gegeben), es sei denn, die doppelte Disqualifikation gilt für einen Medaillenkampf. In diesem Fall wird der Gewinner auf der Grundlage des Punktestands zum Zeitpunkt der Disqualifikation, SENSHU, oder wenn keine dieser Bedingungen vorliegt, direkt durch HANTEI ermittelt. Einem durch SHIKKAKU disqualifizierten Wettkämpfer kann keine Medaille verliehen werden.

### **12.3 Ermittlung des Gewinners einer Round-Robin-Gruppe und Klärung von Unentschieden im Einzelwettkampf**

- 12.3.1 Der Gewinner einer Gruppe im Einzel-Round-Robin-Wettkampf ist der Wettkämpfer, der die meisten Siegpunkte erzielt hat, wobei 3 Siegpunkte für gewonnene Kämpfe gewertet werden und 1 Siegpunkt für unentschiedene, bei denen Punkte erzielt wurden. In Fällen, in denen es einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Wettkämpfern einer Gruppe mit der gleichen Anzahl an Siegpunkten gibt, werden die folgenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge angewandt. Das heißt, wenn nach einem der Kriterien ein Gewinner ermittelt wird, müssen die folgenden Kriterien nicht angewandt werden.



- 1.) Gewinner des Kampfes zwischen den am Unentschieden beteiligten Wettkämpfern.
- 2.) Höhere Anzahl an gewerteten Punkten, die ein Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg erzielt hat
- 3.) Niedrigere Anzahl an Punkten, die Gegner an einem Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg angebracht haben
- 4.) Höhere Anzahl an IPPON, die ein Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg erzielt hat
- 5.) Niedrigere Anzahl an IPPON, die gegen den Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg erzielt wurden
- 6.) Höhere Anzahl an WAZA-ARI, die ein Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg erzielt hat
- 7.) Niedrigere Anzahl an WAZA-ARI, die gegen den Wettkämpfer über alle Kämpfe hinweg erzielt wurden
- 8.) Die höchste Position in der Weltrangliste zum Zeitpunkt des Wettkampfs.
- 9.) Extrakampf mit HANTEI.

Für jedes verglichene Paar müssen die Kriterien von Beginn der Liste an berücksichtigt werden.

12.3.2 Es ist möglich, dass ein Wettkämpfer von einem Kampf disqualifiziert wird (HANSOKU) und den Wettkampf fortsetzt. In diesem Fall gewinnt sein Gegner diesen Kampf entweder mit 4:0 (als YUKO gewertet) oder mit einem Punktestand von mehr als 4 Punkten. Die Ergebnisse der vorherigen Kämpfe bleiben bestehen.

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

- Der Viertelfinalgegner erreicht das Halbfinale per Freilos („Walkover“).
- Die anderen Wettkämpfer treten im Viertelfinale an.

#### **12.4 Ermittlung des Gewinners einer Round-Robin-Gruppe und Klärung von Unentschieden im Teamwettbewerb**

12.3.4 Der Gewinner einer Gruppe im Team-Round-Robin-Wettkampf ist das Team mit den meisten Siegpunkten, wobei 3 Siegpunkte für gewonnene Begegnungen gewertet werden und 1 Siegpunkt für unentschiedene, bei denen Punkte erzielt wurden. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Teams einer Gruppe mit der gleichen Anzahl an Siegpunkten werden die unten aufgeführten Kriterien in der angegebenen Reihenfolge angewandt. Das heißt, wenn nach einem der Kriterien ein Gewinner ermittelt wird, müssen die folgenden Kriterien nicht angewandt werden.

- 1.) Gewinner der Begegnung zwischen den am Unentschieden beteiligten Teams.
- 2.) Höchste Anzahl gewonnener Kämpfe während der gesamten Round-Robin-Phase.
- 3.) Höchste Anzahl an Punkten, die während der gesamten Round-Robin-Phase erzielt wurden.
- 4.) Die geringste Anzahl an Punkten, die während der gesamten Round-Robin-Phase gegen das Team erzielt wurden.
- 5.) Größte Anzahl an IPPON, die das Team während der gesamten Round-Robin-Phase erzielt hat.
- 6.) Die geringste Anzahl an IPPON, die während der gesamten Round-Robin-Phase gegen das Team erzielt wurden.
- 7.) Die größte Anzahl an WAZA-ARI, die das Team während der gesamten Round-Robin-Phase erzielt hat.
- 8.) Die geringste Anzahl an WAZA-ARI, die während der gesamten Round-Robin-Phase gegen das Team erzielt wurden.

9.) Ein zusätzlicher Kampf zwischen einem Mitglied jedes Teams – falls erforderlich, entschieden durch HANTEI.

Für jedes verglichene Paar müssen die Kriterien vom Anfang der Liste an berücksichtigt werden.

## 12.5 Kriterien für die Ermittlung des Siegers eines Team-Kampfs mittels Ausscheidung

12.5.1 Das Team, die mehr Siege (inklusive SENSHU-Vorteil-Siege) hat, gewinnt die Begegnung. Haben zwei Teams die gleiche Anzahl an Siegen, gewinnt jenes mit der höheren erzielten Gesamtpunktzahl, 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 Teambegegnung 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 Sollte in Team-Kämpfen ein Team-Mitglied disqualifiziert werden (HANSOKU oder SHIKKAKU), dessen Punktzahl für diesen Kampf wird, falls vorhanden, genullt und die Punktzahl des Gegners wird auf acht Punkte gesetzt.

## 12.6 Listenführung

Der Listenführer-Überwacher verwendet die folgenden Symbole für die Mitschrift von Punkten:

3	IPPON	Drei Punkte
2	WAZA ARI	Zwei Punkte
1	YUKO	Ein Punkt
✓	SENSHU	erste alleinige Wertung, in einer Aktion, bei der der Gegner keine Wertung erzielen konnte
□	KACHI	Sieger
✘	MAKE	Verlierer
▲	HIKIWAKE	Unentschieden
1C	CHUI (erste Instanz)	Erste Verwanung
2C	CHUI (zweite Instanz)	Zweite Verwanung
3C	CHUI (dritte Instanz)	Dritte Verwanung
HC	HANSOKU CHUI	Verwanung bevor Disqualifikation
H	HANSOKU	Disqualifikation vom Kampf
S	SHIKKAKU	Disqualifikation vom Turnier

---

## ARTIKEL 13: OFFIZIELLER PROTEST

---

### 13.1 Allgemeine Bestimmungen

- 13.1.1 Niemand kann gegen eine Entscheidung bei dem Kampfgericht protestieren.
- 13.1.2 Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur der Trainer oder ein 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 Jeglicher Protest gegen die Anwendung der Regeln muss den Fortgang des Wettkampfes nicht unbedingt behindern und die Absicht zu protestieren muss vom Trainer oder NF-Vertreter unmittelbar nach dem Ende des Kampfes bekannt gegeben werden.
- 13.1.5 Wenn der Protest Wettkämpfer in einer laufenden Kategorie betrifft, muss die nächste Runde, die den Wettkämpfer betreffen könnte, verschoben werden, bis über den Einspruch entschieden ist.
- 13.1.6 Der Trainer oder NF-Vertreter fordert das offizielle Protestformular beim Mattenchef an und es wird erwartet, dass er es ausgefüllt, unterschrieben und mit der entsprechenden Gebühr unverzüglich an den Mattenchef übermittelt.
- 13.1.7 Das Versäumnis eines Trainers oder NF-Vertreters, einen Protest rechtzeitig vorzulegen, kann zu seiner Ablehnung führen, wenn eine solche Verzögerung nach Ansicht der Appeals Jury nicht gerechtfertigt ist und den Fortgang des Wettkampfs behindert.
- 13.1.8 Der Mattenchef wird alle Informationen über beteiligte Kampfrichter vervollständigen und das ausgefüllte Protestformular unverzüglich einem Vertreter der Appeals Jury übergeben. Die Appeals Jury prüft unverzüglich die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Nach Prüfung aller verfügbaren Fakten erstellen sie einen Bericht und sind ermächtigt, die erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen. Der Protest wird von der Appeals Jury überprüft und als Teil dieser Überprüfung wird die Appeals Jury die verfügbaren Beweise zur Unterstützung des Protests prüfen.
- 13.1.9 Der Protest kann auch direkt vom Kampfrichterobmann oder dem Kampfrichterchef der Veranstaltung entschieden werden und der Appeals Jury nur bekannt gegeben werden, in diesem Fall wird keine Protestgebühr erhoben.
- 13.1.10 Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes kann der Trainer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Kampfrichterchef entsprechend.
- 13.1.11 Der Protest muss den Namen und das Land der Wettkämpfer und die genauen Einzelheiten dessen, wogegen protestiert wird, enthalten. Die Informationen der beteiligten Kampfrichter werden vom Mattenchef vervollständigt. Generelle Forderungen nach allgemeinen Standards werden nicht als berechtigter Protest akzeptiert. Die Beweislast für die Berechtigung des Protests liegt beim Beschwerdeführer. Der Protest muss vom Mattenchef einem Vertreter der Appeals Jury vorgelegt werden. In angemessener Zeit wird die Appeals Jury die Umstände überprüfen, unter denen es zu dem Protest gekommen ist.

- 13.1.12 Der Beschwerdeführer muss eine vom WKF EC vereinbarte Protestgebühr hinterlegen, und diese muss zusammen mit dem Protest beim Mattenchef eingereicht werden, der sie an einen Vertreter der Appeals Jury weiterleitet.
- 13.1.13 Der schriftliche Protest muss innerhalb von 5 Minuten nach Bekanntgabe der Protestabsicht ausgefüllt sein und die Protestgebühr eingereicht werden.
- 13.1.14 Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur auf Antrag des WKF-Präsidenten durch eine Entscheidung des Exekutivkomitees aufgehoben werden.
- 13.1.15 Die Appeals Jury darf keine Sanktionen oder Strafen verhängen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Berechtigung des Protests zu beurteilen, um die erforderlichen Maßnahmen des RC und des OK einzuleiten, um Abhilfemaßnahmen zu ergreifen, um jedes Kampfrichterverfahren zu korrigieren, das als Verstoß gegen die Regeln festgestellt wurde.

### **13.2 Zusammensetzung der Appeals Jury**

- 13.2.1 Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers nominiert werden. Alle Mitglieder dieser Kommission müssen aus verschiedenen Ländern kommen. Sie werden von 1 bis 3 nummeriert.
- 13.2.2 Das Kampfrichterkommission ernennt auch drei zusätzliche Mitglieder mit einer festgelegten Nummerierung von 4 bis 6, die automatisch jedes der ursprünglich ernannten Mitglieder der Appeals Jury in einer Situation mit Interessenkonflikten ersetzen können. D.h. wenn das Appeals-Jurymitglied die gleiche Nationalität hat, mit einer der beteiligten Parteien in einer verwandtschaftlichen oder verschwägerten Beziehung steht oder ein anderer angemessener Konflikt oder potenzieller Interessenkonflikt in Bezug auf den beanstandeten Vorfall besteht, einschließlich aller Kampfgerichtmitglieder, die in den beanstandeten Vorfall verwickelt sind.

### **13.3 Berufungsverfahren**

- 13.3.1 Es liegt in der Verantwortung des Mattenchefs, der den Protest erhält, die Appeals Jury zu versammeln und die Protestsumme für jeden abgelehnten Protest bei WKF zu hinterlegen.
- 13.3.2 Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Appeals Jury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären.
- 13.3.3 Wenn eine Video-Review verwendet wird, kann die Appeals Jury beantragen, die Videoaufzeichnung des Vorfalls zu überprüfen, bevor sie ein Urteil fällt.
- 13.3.4 Jeder der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protests abzugeben. Enthaltungen sind nicht akzeptabel.

### **13.4 Abgelehnte und akzeptierte Proteste**

- 13.4.1 Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Protestierenden über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „**ABGEWIESEN**“ versieht und von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird.

- 13.4.2 Wenn ein Protest akzeptiert wird, wird sich die Appeals Jury mit der Organisationskommission (OK) und dem Kampfrichterchef in Verbindung setzen, um die praktisch durchführbaren Maßnahmen zu ergreifen, um die Situation zu beheben, einschließlich der Möglichkeiten von:
- Aufhebung früherer Entscheidungen, die gegen die Regeln verstoßen.
  - Annullierung der Ergebnisse der betroffenen Runden ab dem Zeitpunkt vor dem Vorfall.
  - Wiederholung solcher Kämpfe, die von dem Vorfall betroffen waren.
  - Abgabe einer Empfehlung an die Kampfrichterkommission über alle beteiligten Kampfrichter, die für eine Sanktion bewertet wurden.
- 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 Ausscheidungskämpfe zu wiederholen, ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.
- 13.4.4 Wenn der Protest akzeptiert wird, ernennt die Appeals Jury eines ihrer Mitglieder, das dem Protestierenden mündlich mitteilt, dass der Protest angenommen wurde. Das Originaldokument wird mit dem Wort „**AKZEPTIERT**“ markiert und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschrieben, bevor sie den Protestformular beim Kampfrichterchef hinterlegen und die Protestgebühr an den Protestierenden zurückgeben.

### **13.5 Vorfallbericht**

- 13.5.1 Nachdem der Vorfall in der oben beschriebenen Weise behandelt wurde, trifft sich die Appeals Jury erneut und erstellt einen einfachen Protestvorfallbericht, in dem sie ihre Feststellungen beschreibt und ihre Gründe für die Annahme oder Ablehnung des Protests angibt.
- 13.5.2 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Appeals Jury unterzeichnet und dem Kampfrichterchef des Turniers und dem Organisationskomitee übermittelt.

---

## ARTIKEL 14: VIDEO-REVIEW-ANFRAGE

---

- 14.1** Bei WKF-Weltmeisterschaften, Premier League, Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Kontinentalen Spielen, Weltspielen und Multisport-Spielen dieser Art ist die Verwendung von Video-Review von Kämpfen erforderlich. Die Verwendung von Video-Review wird nach Möglichkeit auch für andere Turniere empfohlen.
- 14.2** Die Video-Review wird gestartet, wenn ein Trainer seine Video-Review-Karte (je nach Fall manuell oder per elektronischem Gerät) hochhebt, um zu signalisieren, dass eine Wertung seines Wettkämpfers von den Kampfrichtern übersehen wurde. Der Antrag auf Video-Review muss gestellt werden, wenn es nach Ansicht des Trainers eine Wertung gegeben hat. Wenn ein Trainer den Knopf des Joysticks drückt und es dann sofort bereut, wird der Vorgang nicht abgebrochen und die Video-Review wird entsprechend durchgeführt.
- 14.3** Wenn der Wettkämpfer möchte, dass der Trainer eine Video-Review-Anfrage anfordert oder ihn davon abhält, muss dies diskret signalisiert werden, ohne den Verlauf des Kampfes zu stören.
- 14.4** Die Video-Review-Anfrage kann vom Trainer in Fällen angefordert werden, in denen die Kampfrichter eine niedrigere Punktzahl vergeben haben, als es nach Ansicht des Trainers für eine Technik mit höherer Punktzahl sein sollte.
- 14.5** Die Video-Review-Überwacher dürfen nur dann Punkte vergeben, wenn beide der Meinung sind, dass der Wettkämpfer, für den die Anfrage gestellt wurde, eine gültige Wertung erzielt hat, d. h. vor oder gleichzeitig mit dem anderen Wettkämpfer punktete.
- 14.6** Eine Ausnahme vom obigen Unterartikel liegt vor, wenn keiner der Wettkämpfer einen Punkt von den Seitenkampfrichtern erhalten hat, nur einer der Trainer eine Video-Review fordert, der andere Trainer keine Karte hat oder keine Video-Review-Anfrage wünscht – in diesem Fall werden nur die Techniken von dem Wettkämpfer, für den eine Video-Review angefordert ist, für die Wertung berücksichtigt.
- 14.7** Die letzten 6 Sekunden, bevor der Kampf für die Video-Review-Anfrage unterbrochen wurde, werden immer ausgewertet, aber zusätzliche Zeit kann hinzugefügt werden, wenn dies für notwendig erachtet wird, um die bestmögliche Entscheidung zu treffen. Die Sequenz muss in normaler Geschwindigkeit angeschaut werden, kann aber bei Bedarf auch in Zeitlupe oder Zoom angeschaut werden. Die Durchsicht muss immer zunächst mit voller Geschwindigkeit erfolgen, es kann jedoch auch nachträglich Zeitlupe zur Detailermittlung eingesetzt werden.
- 14.8** Wenn die Video-Review zeigt, dass der Wettkämpfer während des überprüften Austauschs mehr als einmal gepunktet hat, soll die höchste Punktzahl vergeben werden.
- 14.9** Wenn beide Trainer gleichzeitig eine Video-Review-Anfrage anfordern, dürfen die Video-Review-Überwacher den Punkt nur an denjenigen vergeben, der als erster gepunktet hat. Die einzige Ausnahme bilden Techniken zur gleichzeitigen Wertung, bei denen beide Wettkämpfer Punkte erhalten können.
- 14.10** Wenn ein Trainer die Video-Review-Karte hebt und der andere Trainer ein Video-Review derselben Instanz wünscht, muss der zweite Trainer seine Video-Review-Karte vor Beginn der Video-Review heben, um sein Recht auf Video-Review für diese Instanz nicht zu verlieren. Die Video-Review gilt als gestartet, wenn der Hauptkampfrichter die entsprechende Geste ausführt.

**14.11** Wenn die Video-Review-Anfrage für gültig befunden wird, wird eine rote oder eine blaue Karte mit der Nummer 3 für IPPON, 2 für WAZA ARI oder 1 für YUKO gehoben. Der Hauptkampfrichter wird dann die Wertung auf die übliche Weise vergeben. Wenn die Anfrage für ungültig befunden wird, verliert der Trainer das Recht, für den Rest des Kampfes eine weitere Video-Review-Anfrage zu stellen.



**14.12** Mit Ausnahme von SENSHU dürfen die Video-Review-Überwacher keine Entscheidungen der Seitenkampfrichter außer Kraft setzen.

**14.13** Können die Video-Review-Überwacher die Technik(en) aufgrund des Kamerawinkels nicht beurteilen, signalisieren sie dies durch die Geste für MINAI und der Coach behält die Video-Review-Karte. Falls es im Falle technischer Probleme (Strom-, Kamera- oder Computerstörungen usw.) nicht möglich ist, das Video zu analysieren und eine Entscheidung zu treffen, gilt das gleiche Verfahren und der Coach behält die Video-Review-Karte.

**14.14** Wenn ein Trainer Video-Review-Anfrage verlangt, aber nach Meinung des Hauptkampfrichters die Technik unkontrolliert oder zu hart war, muss eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden und der Trainer behält die Video-Review-Karte.

**14.15** Sobald WAKARETE vom Hauptkampfrichter aufgerufen wird, haben die Trainer keine Möglichkeit, eine Video-Review-Anfrage verlangen, es sei denn, die Technik wurde vor dem Aufruf von WAKARETE durchgeführt.

**14.16** Es bleibt die Pflicht des Trainers, zu protestieren, wenn eine Video-Review-Karte vom Mattenchef nicht zurückgegeben wird, wenn der Trainer das Recht hat, die Video-Review-Karte wieder ausgehändigt zu bekommen.

**14.17** In der folgenden Tabelle sind die pro Phase für WKF-Veranstaltungen zulässigen Video-Review-Karten aufgeführt:

<b>Phase 1 - Einzel-Weltmeisterschaft</b>	<b>Manschaft-Weltmeisterschaft</b>
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für Gruppen mit 3–4 Wettkämpfer in der Gruppenphase	Der Trainer darf pro Kampf 1 VR-Karte verwenden
Der Trainer erhält 2 VR-Karten für Gruppen mit 5–6 Wettkämpfer in der Gruppenphase	<b>Männermanschaft</b>
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Ausscheidungsphase – ErsteRunde (24 Gruppen)	Der Trainer erhält 3 VR-Karten pro Begegnung in der Gruppenphase
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Ausscheidungsphase – Qualifikationskampf	Der Trainer erhält 3 VR-Karten für die Halbfinale
<b>Phase 2 - Einzel-Weltmeisterschaft und Premier League</b>	Der Trainer erhält 3 VR-Karten für die Medaillenkämpfe
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Gruppensphase	<b>Frauenmanschaft</b>
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Viertelfinale	Der Trainer erhält 2 VR-Karten pro Begegnung in der Gruppenphase
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Halbfinale	Der Trainer erhält 2 VR-Karten für die Halbfinale
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Medaillenkämpfe	Der Trainer erhält 2 VR-Karten für die Medaillenkämpfe
<b>Ausscheidung mit Trostrunde - Einzel-Wettkampf</b>	<b>Ausscheidung mit Trostrunde - Manschaft-Wettkampf</b>
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Ausscheidungskämpfe	Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Ausscheidungskämpfe
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Halbfinale	Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Halbfinale
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Trostrunde	Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Trostrunde
Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Medaillenkämpfe	Der Trainer erhält 1 VR-Karte für die Medaillenkämpfe
<b>Für jeden einzelnen Kampf kann nur eine VR-Karte verwendet werden</b>	

---

## ARTIKEL 15: RECHTE UND PFLICHTEN

---

### 15.1 Kampfrichterchef und Kampfrichterkommission

15.1.1 Der Kampfrichterchef und die Kampfrichterkommission haben folgende Rechte und Pflichten:

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

### 15.2 Mattenchefs und Mattenchef Assistenten

15.2.1 Der Mattenchef hat folgende Rechte und Pflichten:

- 1) Benennung, Einteilung und Überwachung von Haupt- und Seitenkampfrichtern für alle Kämpfe in seinem Zuständigkeitsbereich.
- 2) Er hat die Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in seinem Zuständigkeitsbereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die Offiziellen ihren zugeteilten Aufgaben gewachsen sind.
- 3) Aufsicht, dass KANSA den Kampf stoppt, um den Hauptkampfrichter über einen Verstoß gegen die Wettkampfregeln zu informieren.
- 4) Übermittlung eines täglichen schriftlichen Berichtes an die Kampfrichterkommission über die Leistung aller Offiziellen unter seiner Aufsicht zusammen mit Empfehlungen.
- 5) Benennung zweier Kampfrichter mit WKF-Referee-A Lizenz für die Tätigkeit als Video-Review-Überwacher.

### 15.3 Hauptkampfrichter

15.3.1 Der Hauptkampfrichter hat folgende Rechte und Pflichten:

- 1) Der Hauptkampfrichter („SHUSHIN“) leitet den Kampf. Dies beinhaltet es den Kampf zu starten, zu unterbrechen und zu beenden.
- 2) Der Hauptkampfrichter erteilt alle Kommandos und Ankündigungen.
- 3) Wertungen gemäß dem Votum der Seitenkampfrichter zu erteilen.
- 4) Den Kampf zu unterbrechen, wenn eine Verletzung, eine Krankheit oder eine Kampfunfähigkeit bei einem Wettkämpfer bemerkt wird.
- 5) Den Kampf zu unterbrechen, wenn seiner Meinung nach ein Regelverstoß begangen wurde oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten.
- 6) FUKUSHIN SHUGO (Zusammenrufen der Seitenkampfrichter) zu rufen, wenn es nach seiner Meinung für notwendig erachtet wird, um SHIKKAKU zu geben, die 10-Sekunden-Regel anzuwenden, wenn der Arzt den Kampf beenden möchte oder wenn direkt HANSOKU gegeben wird.
- 7) Um beobachtete Fouls anzuzeigen und Verwarnungen und Strafen zu erteilen, wie es die Regeln erfordern.
- 8) Dem Mattenchef, der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des Turniers und der Appeals Jury die jeweilige Entscheidung falls erforderlich zu erklären.



- 9) Einen Entscheidungskampf anzusetzen und zu eröffnen, wenn dies im Team-Wettkampf erforderlich ist.
- 10) Durchführung der Abstimmung der Kampfrichter im Falle eines Kampfes mit Gleichstand, und falls nötig, einschließlich seiner eigenen Stimme (HANTEI), um ein Unentschieden aufzulösen.
- 11) Den Sieger bekannt zu geben.
- 12) Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Umgebung, inklusive der Kontrolle des Verhaltens des Coaches, anderer Wettkämpfer oder anderer Begleitpersonen des Wettkämpfers im Hallenbereich.

#### **15.4 Seitenkampfrichter**

15.4.1 Die Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) haben folgende Rechte und Pflichten:

- 1) Punkte selbständig anzuzeigen.
- 2) Ihr Stimmrecht bei jeder Entscheidung auszuüben
- 3) Den Hauptkampfrichter über mögliche Disqualifikationen zu beraten, wenn er von FUKUSHIN SHUGO gerufen wird.

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

#### **15.5 KANSA**

15.5.1 Der KANSA unterstützt den Mattenchef bei der Beaufsichtigung des laufenden Kampfes. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter nicht den Wettkampfbestimmungen entsprechen, wird der KANSA dies sofort durch Pfeifen signalisieren.

15.5.2 Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des KANSA zu offiziellen Dokumenten.

15.5.3 Vor Beginn jedes Kampfes kontrolliert der KANSA, dass die Ausrüstung und der Karate-Gi der Wettkämpfer zugelassen sind. Auch wenn der KANSA-Assistent die Ausrüstung vor dem Aufstellen überprüft, liegt es dennoch in der Verantwortung des KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht. Der KANSA rotiert während Teambegegnungen nicht. Bei Wettkämpfen, bei denen kein KANSA-Assistent erforderlich ist, liegt es in der Verantwortung von KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht.

15.5.4 In den folgenden Situationen signalisiert der KANSA durch Pfeifen:

- 1) Der Hauptkampfrichter vergisst SENSU anzuzeigen.
- 2) Der Hauptkampfrichter vergisst SENSU zu entziehen.
- 3) Der Hauptkampfrichter gibt dem falschen Wettkämpfer eine Wertung.
- 4) Der Hauptkampfrichter gibt dem falschen Wettkämpfer eine Verwarnung/Strafe.
- 5) Der Hauptkampfrichter gibt einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen eine Verwarnung für Übertreiben.
- 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 Kampfzeit gemacht wurde.
- 8) Der Hauptkampfrichter gibt eine Wertung, die von einem Wettkämpfer gemacht wurde, während dieser sich außerhalb der Wettkampffläche befand.
- 9) Der Hauptkampfrichter gibt 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, wenn zwei oder mehr Fahnen eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
- 12) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf nicht, wenn ein Trainer Video-Review fordert.
- 13) Der Hauptkampfrichter folgt nicht der Mehrheit der von den Seitenkampfrichter signalisierten Punkte.
- 14) Der Hauptkampfrichter ruft im Fall der 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt.
- 15) Der Hauptkampfrichter macht HANTEI/HIKIWAKE, obwohl SENSU erteilt wurde.
- 16) Ein Seitenkampfrichter hält die Fahnen oder elektronischen Signalgeräte in der falschen Hand.
- 17) Die Wertungstafel zeigt nicht die richtigen Informationen an.
- 18) Die Technik, die der Trainer bei der Video-Review-Anfrage fordert, wurde nach YAME oder nach Ablauf der Kampfzeit ausgeführt.
- 19) Der Hauptkampfrichter hat ein JOGAI nicht gesehen.
- 20) Für jede andere unvorhergesehene Situation, die vernünftigerweise eine Unterbrechung des Kampfes erfordert.
- 21) In Fällen, in denen KANSA Zweifel an einem Urteil hat, hat er das Recht, die Aufzeichnung der Video-Review zu überprüfen.

- 15.5.5 In folgenden Situationen greift der KANSA nicht in die Entscheidung des Kampfgerichtes ein:
- 1) Die Seitenkampfrichter zeigen eine Wertung nicht an.
  - 2) KANSA hat kein Stimmrecht und keine Autorität in Urteilsfragen, etwa ob ein Punkt gültig war oder nicht, es sei denn, es liegt ein Fehler bei der Anwendung der Regeln vor.

## **15.6 Listenführer-Überwacher**

- 15.6.1 Der Listenführer-Überwacher führt ein separates Protokoll über die vom Hauptkampfrichter ausgesprochenen Punkte und Verwarnungen und überwacht gleichzeitig die Handlungen des ernannten Punkte-/Zeitnehmers.
- 15.6.2 Für den Fall, dass der Hauptkampfrichter die Zeitüberschreitungsglocke nicht hört, wird der Listenführer-Überwacher pfeifen, nicht KANSA.

---

## ARTIKEL 16: TEILNAHMEBERECHTIGUNG

---

### 16.1 Alter

- 16.1.1 Die Zuteilung der Alterskategorie richtet sich nach dem Alter des Wettkämpfers am ersten Wettkampftag der Veranstaltung.
- 16.1.2 In den Senior-Kumite-Kategorien müssen die Wettkämpfer 18 Jahre alt sein.
- 16.1.3 Wettkämpfer in den Kategorien „Unter 21“ müssen 18, 19 oder 20 Jahre alt sein, in den Kategorien „Junior“ müssen sie 16 oder 17 Jahre alt sein, in den Kategorien „Cadet“ müssen sie 14 oder 15 Jahre alt sein und in den Kategorien „Unter 14“ müssen sie 12 oder 13 Jahre alt sein.

### 16.2 Nationalverbandsquote pro Veranstaltung

- 16.2.1 Jeder Nationalverband ist bei den Kadetten-, Junioren- und U21-Weltmeisterschaften, den Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Final Phase“ und den Team-Weltmeisterschaften der Senioren auf einen Wettkämpfer pro Kategorie beschränkt.
- 16.2.2 Bei den Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Qualifikationsphase“ – können besondere Einschränkungen gelten. Wenn ein Nationalverband bereits einen qualifizierten Wettkämpfer in einer Kategorie der Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Finalphase“ hat, darf er keinen weiteren Wettkämpfer für dieselbe Kategorie für die Einzel-Weltmeisterschaften – „Qualifikationsphase“ anmelden.
- 16.2.3 Karate 1-Veranstaltungen sind offene Wettkämpfe, an denen alle WKF-Mitglieder ohne Beschränkung auf einen Wettkämpfer pro Nationalverband teilnehmen dürfen. Ungeachtet dessen müssen die Wettkämpfer Mitglieder eines von der WKF anerkannten Nationalverbandes sein.
- 16.2.4 Bei Multisportveranstaltungen wie den ANOC-Beach Games, den World Games und den Olympischen Spielen können andere Kriterien gelten, die in ihrem jeweiligen Qualifikationssystem festgelegt werden.

### 16.3 Staatsangehörigkeit

- 16.3.1 Mit den folgenden Ausnahmen dürfen nur Staatsangehörige eines Landes als Vertreter ihres Landes an den Weltmeisterschaften und offiziellen WKF-Veranstaltungen teilnehmen.
- 16.3.2 Als allgemeine Regel gilt, dass ein Wettkämpfer, der ein Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaft vertreten hat, kein anderes Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaften vertreten kann.
- 16.3.3 Wenn jedoch ein Wettkämpfer, der an einer dieser Veranstaltungen teilgenommen hat, durch Heirat die Staatsangehörigkeit des Ehepartners erhält, kann er oder sie das Land des Ehepartners vertreten.
- 16.3.4 Ein Wettkämpfer, der über eine doppelte Staatsangehörigkeit verfügt (d. h. eine aufgrund des Rechts eines Landes, die andere aufgrund des Rechts des anderen Landes), darf nur eines der beiden Länder vertreten, das der betreffende Wettkämpfer auswählt. Sobald er beide Länder vertreten hat, ist für eine weitere Änderung die Genehmigung des WKF-EC erforderlich,

nachdem der zuständige Nationalverband eine begründete schriftliche Anfrage an den WKF-Präsidenten gestellt hat.

- 16.3.5 Ein Wettkämpfer kann das Land vertreten, in dem er geboren wurde und dessen Staatsangehörigkeit er besitzt, es sei denn, er entscheidet sich dafür, die Staatsangehörigkeit seines Vaters oder seiner Mutter anzunehmen.
- 16.3.6 Ein eingebürgerter Wettkämpfer (oder jemand, der seine Nationalität durch Einbürgerung geändert hat) darf erst drei Jahre nach seiner Einbürgerung als Vertreter seines neuen Landes an den Weltmeisterschaften teilnehmen. Der Zeitraum nach der Einbürgerung kann mit Zustimmung der beiden betroffenen Nationalverbände und der endgültigen Zustimmung des WKF EC verkürzt oder sogar aufgehoben werden.
- 16.3.7 Wenn ein assoziierter Staat, eine Provinz oder ein Überseedepartement, ein Land oder eine ehemalige Kolonie die Unabhängigkeit erlangt oder ein Land aufgrund einer Grenzänderung in ein anderes Land eingegliedert wird oder wenn ein neuer Nationalverband von der WKF anerkannt wird, kann ein Wettkämpfer das Land, zu dem er gehört oder gehörte, weiterhin vertreten. Er kann sich jedoch auch dafür entscheiden, sein neues Land oder seinen neuen Nationalverband bei den Weltmeisterschaften zu vertreten.
- 16.3.8 In Fällen, in denen die WKF mehr als 1 (einen) Nationalverband anerkannt hat, deren Mitglieder denselben nationalen Pass besitzen (d. h. für ein Land und seine Protektorate mit separaten nationalen Sportverbänden), darf der Wettkämpfer nur für den Nationalverband mit dem angegebenen Wohnsitz antreten, vorausgesetzt, dass er noch nicht für den/die anderen Nationalverband/Nationalverbände bei offiziellen WKF-Wettkämpfen angetreten ist.
- 16.3.9 Um den Transfer zu einem anderen Nationalverband zu erreichen, dessen Staatsangehörige den gleichen Pass besitzen, reicht es aus, im Einvernehmen zwischen den beiden beteiligten Nationalverbänden jede Änderung bezüglich des Status eines Wettkämpfers gegenüber der WKF zu bestätigen. Im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen den Nationalverbänden muss jede Änderung vom WKF EC genehmigt werden. In diesem Fall muss der Wettkämpfer über den betreffenden Nationalverband zur Zufriedenheit der WKF nachweisen, dass er seinen Wohnsitz in dem vom anderen Nationalverband verwalteten Gebiet hat, oder, falls dies nicht möglich ist, die Beziehung zum anderen Nationalverband, die die Änderung rechtfertigt.
- 16.3.10 Sobald der Wettkämpfer alle beteiligten Nationalverbände vertreten hat, ist für jede weitere Änderung die Genehmigung der WKF-EC erforderlich.

---

**ARTIKEL 17: ANPASSUNG DIESER REGELN AUF VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES  
OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGSPROGRAMMS DER WKF**

---

Die nationalen Verbände können diese Regeln für nationale Turniere oder andere Turniere, die nicht zum offiziellen WKF-Programm gehören, ändern, solange keine Änderungen an den Regeln in Bezug auf die Sicherheit der Wettkämpfer, Wertung, verbotenes Verhalten, Warnungen und Strafen, Verletzungen und Unfälle vorgenommen werden.

---

## **ARTIKEL 18: PROBLEME, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DEN REGELN GEREGLT SIND**

---

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass die Regeln keine konkreten Anweisungen zur Lösung eines Problems geben. In solchen Fällen, wenn dies im Wettkampf/bei einer Veranstaltung geschieht, hat der Kampfrichterchef des Wettkampfs die Befugnis, das Problem zu lösen, indem er analoge Lösungen auf ähnliche Fälle anwendet, die in den Regeln beschrieben sind, und/oder indem er nach seinem besten Ermessen urteilt. In den Fällen, in denen ein Problem außerhalb des Wettkampfs gelöst werden muss, ist das Problem vor einer Entscheidung zur Konsultation an den Sportkommissar zu richten.

## ANHANG 1: DIE TERMINOLOGIE

<b>SHOBU HAJIME</b>	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Nur noch wenig Zeit	Der Zeitnehmer gibt 15 Sekunden vor dem Ablauf der Kampfzeit ein akustisches Signal und der Referee verkündet „ATO SHIBARAKU“
<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	Die Wiederaufnahme des Kampfes wird nach WAKARETE angeordnet, wenn eine unbefugte Unterbrechung auftritt – oder wenn der HKR aufgrund mangelnder Aktivität einen informellen Befehl zum Beginn des Kampfes 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>FUKUSHIN 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 Täter das Signal für die Art des Vergehens, gefolgt vom Zeigen von 1 bis 3 Fingern, je nachdem, ob es sich um die 1., 2. oder 3. Verwarnung handelt.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Verwarnung vor einer Disqualifikation	Der Referee zeigt dem Täter das Signal für die Art des Vergehens und zeigt anschließend mit einem Finger auf den Gürtel des Täters.
<b>HANSOKU</b>	Disqualifikation	Der Referee zeigt auf das Gesicht des Täters und verkündet 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 betroffenen Wettkämpfers, um ein Verlassen der Kampffläche anzuzeigen, gefolgt von der entsprechenden 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 vom Turnier	Der HKR zeigt auf das Gesicht des Täters, dann weg von der Wettkampffläche und verkündet einen 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 den SKR anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet hat.
<b>WAKARETE</b>	„Trennen“	Der HKR weist die Wettkämpfer an, sich von einem Clinch zu trennen oder nicht mehr Brust an Brust zu stehen, indem er seine Hände mit einer Bewegung mit den Handflächen nach außen trennt, während er die verbale Anweisung gibt. Die Wettkämpfer halten die Aktion an und trennen sich, bis sie den Befehl erhalten „TSUZUKETE“.

## ANHANG 2: GESTIK UND FLAGGENSIGNALLE

### BEGINN, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN



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

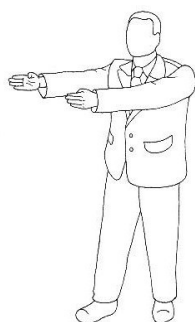


TORIMASEN (2)  
ANNULLIERUNG

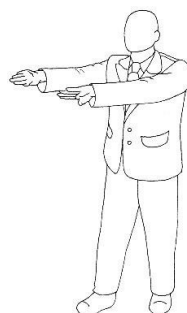
### VERWARNUNGEN



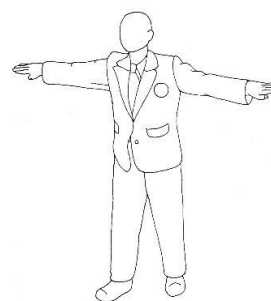
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITÄT (1/2) ZU  
EINEM WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (2/2) ZU  
EINEM WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (1/2) AN  
BEIDE WETTKÄMPFER



PASSIVITÄT (2/2) AN  
BEIDE WETTKÄMPFER



HARTER KONTAKT



ÜBERTRIEBUNG  
EINER  
VERLETZUNG



VORTÄUSCHUNG  
EINER VERLETZUNG



JOGAI



MUBOBI



KAMPF VERMEIDEN



STOSSEN



FASSEN



UNKONTROLLIERTER ANGRIFF



SIMULIERTER ANGRIFF (ELLBOGEN)



SIMULIERTER ANGRIFF (KOPF)



SIMULIERTER ANGRIFF (KNIE)



SPRECHEN



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

## ENTSCHEIDUNG



FUKUSHIN  
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN  
SHUGO (2/2)



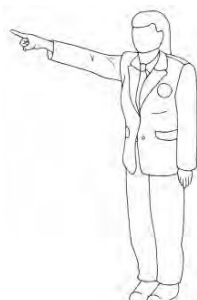
AKA (AO)  
KIKEN



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)

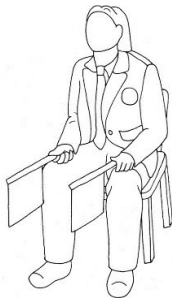


VIDEO REVIEW (4/4)



MINAI

## FAHNENSIGNALE



SITZPOSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

### ANHANG 3: KATEGORIEN; ALTERS- & GEWICHTSKLASSEN

Männliche Senioren (18+ Jahre)	-60 kg	Weibliche Senioren (18+ Jahre)	-50 kg
Männliche Senioren (18+ Jahre)	-67 kg	Weibliche Senioren (18+ Jahre)	-55 kg
Männliche Senioren (18+ Jahre)	-75 kg	Weibliche Senioren (18+ Jahre)	-61 kg
Männliche Senioren (18+ Jahre)	-84 kg	Weibliche Senioren (18+ Jahre)	-68 kg
Männliche Senioren (18+ Jahre)	+84 kg	Weibliche Senioren (18+ Jahre)	+68 kg
Männlich U21 Jahre	-60 kg	Weiblich U21 Jahre	-50 kg
Männlich U21 Jahre	-67 kg	Weiblich U21 Jahre	-55 kg
Männlich U21 Jahre	-75 kg	Weiblich U21 Jahre	-61 kg
Männlich U21 Jahre	-84 kg	Weiblich U21 Jahre	-68 kg
Männlich U21 Jahre	+84 kg	Weiblich U21 Jahre	+68 kg
Männliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-55 kg	Weibliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-48 kg
Männliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-61 kg	Weibliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-53 kg
Männliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-68 kg	Weibliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-59 kg
Männliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-76 kg	Weibliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	-66 kg
Männliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	+76 kg	Weibliche Junioren (16 bis <18 Jahre)	+66 kg
Männliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-52 kg	Weibliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-47 kg
Männliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-57 kg	Weibliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-54 kg
Männliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-63 kg	Weibliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-61 kg
Männliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	-70 kg	Weibliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	+61 kg
Männliche Kadetten (14 bis <16 Jahre)	+70 kg		
Männlich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-40 kg	Weiblich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-42 kg
Männlich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-45 kg	Weiblich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-47 kg
Männlich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-50 kg	Weiblich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-52 kg
Männlich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	-55 kg	Weiblich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	+52 kg
Männlich U14 Jahre (12 bis <14 Jahre)	+55 kg		

# WKF OFFICIAL PROTEST FORM

**500€**

**The protest must be prepaid**

## KUMITE



DATE	COMPETITION	PLACE
..... / ..... / .....		
		CATEGORY:

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	<i>Valid as receipt by the WKF</i>
SIGNATURE :		

TATAMI N°			KANSA :		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

RESPONSIBLE TM	SCORE SUPERVISOR	VR SUPERVISOR	VR SUPERVISOR

### Verfahren zum Leiten von Kumite mit nur zwei Seitenkampfrichtern

1. Bei Verwendung des Zwei-Seitenkampfrichtersystems sind die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter gemeinsam für Punkte verantwortlich. Von den Seitenkampfrichter werden Fahnen zur Signalisierung verwendet.
2. Zusätzlich zum Zeigen von Punkten unterstützen die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter, indem sie Signale für JOGAI, übermäßigen Kontakt und Hautberührung für Kategorien geben, in denen dies gegen die Regeln verstößt. Der Hauptkampfrichter bleibt aber bei der Anwendung und Vergabe von Verwarnungen und Strafen autonom.
3. Punkte werden vergeben, wenn sich zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter plus der Hauptkampfrichter über die Punktzahl einig sind.
4. Um alle drei Blickwinkel abdecken zu können, sollte sich der Hauptkampfrichter niemals auf derselben Seite der Kampffläche wie die beiden Seitenkampfrichter positionieren.
5. Die Trainer sollten vor dem Hauptkampfrichter platziert werden und nicht hinter ihm.
6. Der Hauptkampfrichter kann Unterstützung zeigen und anfordern für Punkte, die in seinem Blickfeld erzielt wurden. In diesem Fall sind die Signale des Hauptkampfrichter für YUKO, WAZA-ARI und IPPON dieselben wie in den regulären Kumite-Regeln, mit der Ausnahme, dass der Ellbogen des Hauptkampfrichters seinen Oberkörper berührt, während er das entsprechende Signal anzeigt. Nachdem der Hauptkampfrichter Unterstützung erhalten hat, sind die Signale bei der Punktvergabe die gleichen wie bei Kämpfen nach regulären Regeln.
7. Signalisiert ein Seitenkampfrichter einen Punkt und der andere eine Verwarnung oder Strafe, trifft der Hauptkampfrichter die endgültige Entscheidung, indem er einen der Seitenkampfrichter unterstützt.
8. Wenn die zwei Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Punkte für die gleichen Wettkämpfer zeigen, wird die höhere vergeben.
9. Wenn beide Seitenkampfrichter einen Punkt signalisieren, aber für unterschiedliche Wettkämpfer, vergibt der Hauptkampfrichter beide Punkte.
10. Für die Altersklassen 14 bis <16 Jahre ist Hautberührung nur für Beintechniken erlaubt. Hautberührung ist definiert als das Berühren des Ziels, ohne Energie in den Kopf oder Körper zu übertragen. Für Wettkämpfer unter 14 Jahren ist bei JODAN-Techniken keine Hautberührung erlaubt.

## ZUSÄTZLICHE FLAGGENSIGNALLE FÜR DAS ZWEI-SEITENKAMPFRICHTER-SYSTEM



**JOGAI**

Seitlich auf den  
Boden klopfen

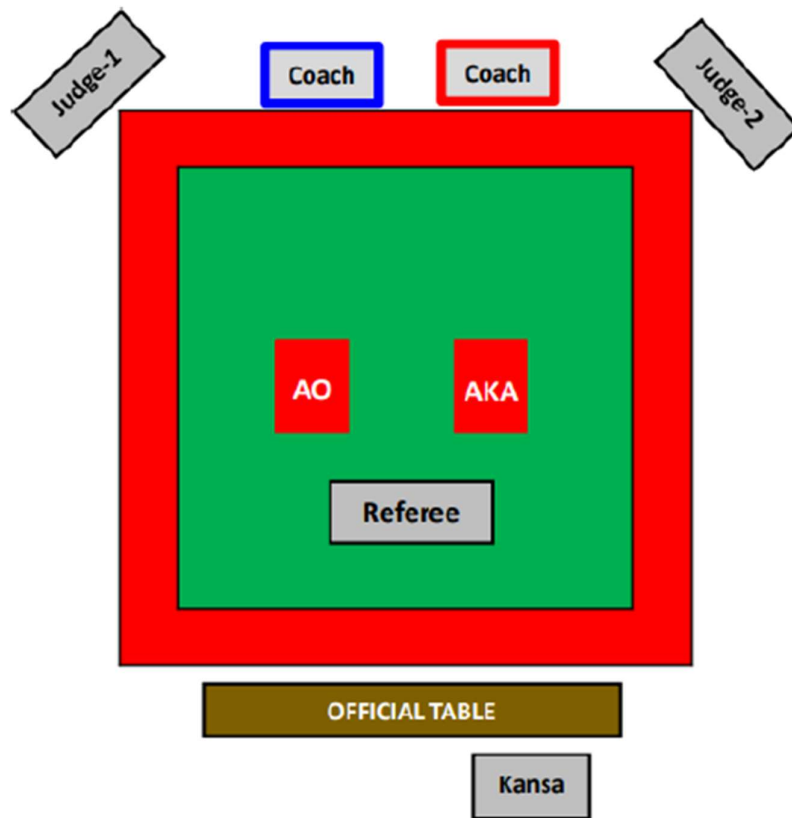


**CONTACT**

Kreuzen der Fahnen  
zur Seite des Gesichts



## WETTKAMPFFLÄCHE



## ANHANG 6 : ZUSAMMENFASSUNG DER GEWINNKRITERIEN UND DER AUFLÖSUNG DES GLEICHSTANDS

Einzelbewerbe		KUMITE	
Round-Robin		Team	
Ausscheidung		Ausscheidung	
<b>Kriterien für den Sieg eines Kampfes zwischen zwei Personen</b>			
1. Die meisten Punkte erzielt	1. Die meisten Punkte erzielt	1. Die meisten Punkte erzielt	1. Die meisten Punkte erzielt
2. SENSHU	2. SENSHU	2. SENSHU	2. SENSHU
3. Die meisten IPPON erzielt	3. Die meisten IPPON erzielt	3. Die meisten IPPON erzielt	3. Die meisten IPPON erzielt
4. Die meisten WAZA-ARI erzielt	4. Die meisten WAZA-ARI erzielt	4. Die meisten WAZA-ARI erzielt	4. Die meisten WAZA-ARI erzielt
5. Unentschieden (HIKIWAKE)	5. Kampfrichterentscheidung (HANTEI)	5. Unentschieden (HIKIWAKE)	5. Unentschieden (HIKIWAKE)
<b>Kriterium eine Team-Begegnung zu gewinnen</b>			
		1. Die meisten Kämpfe gewonnen	1. Die meisten Kämpfe gewonnen
		2. Die meisten durch das Team erzielten Punkte	2. Die meisten durch das Team erzielten Punkte
		3. Die meisten durch das Team erzielten IPPON	3. Die meisten durch das Team erzielten IPPON
		4. Die meisten durch das Team erzielten WAZA-ARI	4. Die meisten durch das Team erzielten WAZA-ARI
		5. Unentschieden (HIKIWAKE)	5. Extra-Kampf mit Möglichkeit von HANTEI*
<b>Kriterien, um eine Round-Robin Gruppe zu gewinnen und Unentschieden aufzulösen</b>			
1. Die meisten totalen Siegpunkte		1. Die meisten totalen Siegpunkte	
2. Sieger des Kampfes zwischen beiden Beteiligten		2. Sieger der Begegnung zwischen beiden Beteiligten	
3. Die meisten total erzielten Wertungen		3. Die meisten total gewonnenen Kämpfe	
4. Die wenigsten totalen am Sportler durch Gegner angebrachten Wertungen		4. Die meisten total erzielten Wertungen	* Jedes Team kann ein beliebiges Teammitglied für den Extra-Kampf nominieren
5. Die meisten total erzielten IPPON		5. Die wenigsten totalen an den Sportlern durch Gegner angebrachten Wertungen	
6. Die wenigsten total durch Gegner erzielten IPPON		6. Die meisten total erzielten IPPON	
7. Die meisten total erzielten WAZA-ARI		7. Die wenigsten total durch Gegner erzielten IPPON	„Total“ steht für alle Kämpfe (Einzelbewerbe) oder Begegnungen (Teambewerbe) einer Runde
8. Die wenigsten totalen durch Gegner erzielten WAZA-ARI		8. Die meisten total erzielten WAZA-ARI	
9. Die höhere Position in der Weltrangliste		9. Die wenigsten totalen durch Gegner erzielten WAZA-ARI	
10. Extra-Kampf mit der Möglichkeit von HANTEI		10. Extra-Kampf mit der Möglichkeit von HANTEI*	
Für jedes zu vergleichende Paar müssen die Kriterien von Beginn der Liste an abwärts berücksichtigt werden		Für jedes zu vergleichende Paar müssen die Kriterien von Beginn der Liste an abwärts berücksichtigt werden	
Alle Siegkriterien sind hierarchisch von oben nach unten geordnet			