

Kumite Regeln

Artikel 1: Kumite Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss quadratisch mit einer Seitenlänge von 8 Metern sein (von außen gemessen), mit zusätzlichen 2 Metern an allen Seiten als Sicherheitszone. Die gesamte Fläche kann bis zu einer Höhe von 1 Meter über Fußbodenniveau angehoben werden. Die angehobene Plattform muss je Seite mindestens 12 Meter messen, damit Kampffläche und Sicherheitszonen eingeschlossen sind.
3. Eine 0,50 Meter lange Linie soll im Abstand von 2 Metern vom Mittelpunkt der Kampffläche für die Aufstellung des Hauptkampfrichters markiert sein.
4. Zwei parallele Linien, beide 1 Meter lang und im rechten Winkel zur Hauptkampfrichterlinie, müssen im Abstand von 1,5 Metern, vom Mittelpunkt der Kampffläche gemessen, für die Aufstellung der Kämpfer markiert werden.
5. Die Seitenkampfrichter sitzen in der Sicherheitszone, einer mit direktem Blick zum Hauptkampfrichter und je einer hinter den Kämpfern, 1 Meter hinter der Außenlinie dem Hauptkampfrichter zugewandt. Jeder Seitenkampfrichter ist mit einer roten und blauen Flagge ausgerüstet.
6. Der Kampfrichterobmann soll an einem kleinen Tisch außerhalb der Sicherheitszone, links hinter dem Hauptkampfrichter, sitzen. Er soll mit einer roten Flagge und einem Summer ausgestattet sein.
7. Ein Kampfrichter soll als Listenüberwacher am offiziellen Wettkampftisch, zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer, sitzen.
8. Die Ein-Meter-Grenze sollte eine andere Farbe aufweisen als die restliche Mattenfläche.

Erklärung:

- I. Innerhalb eines Meters vom äußeren Umkreis der Sicherheitszone dürfen weder Reklamewände, Werbetafeln, -säulen o.ä. stehen.
- II. Die benutzten Matten müssen auf der Unterseite rutschfest sein. Ihre Oberfläche soll einen niedrigen Reibungsgrad haben. Die Matten sollen nicht so dick wie Judomatten sein, da diese die Schrittbewegungen behindern. Der Hauptkampfrichter muss sicherstellen, dass die Matten während des Wettkampfs nicht verrutschen, da Lücken zwischen den Matten gefährlich sind und Verletzungen verursachen können.
Sie müssen vom der DKV genehmigt sein.

Artikel 2: Offizielle Bekleidung

1. Wettkämpfer und ihre Betreuer müssen eine offizielle Uniform tragen, so wie sie nachfolgend definiert ist.
2. Das Oberste Kampfgericht kann jeden Offiziellen oder Wettkämpfer von der Meisterschaft ausschließen, der diese Vorschriften nicht einhält.

Kampfrichter

1. Haupt- und Seitenkampfrichter müssen bei allen Meisterschaften und Lehrgängen die offizielle Uniform tragen, so wie sie vom Obersten Kampfgericht bestimmt wurde.
2. Die offizielle Uniform sieht wie folgt aus

Ein einreihiger, marineblauer Blazer mit zwei silbernen Knöpfen.

Ein weißes Hemd mit kurzen oder langen Ärmeln, je nach den vorherrschenden klimatischen Bedingungen.

Eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel.

Eine einfache hellgraue Hose ohne Umschläge.

Ungemusterte, dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche.

Wettkämpfer

1. Wettkämpfer müssen einen weißen, unverzierten Karate Gi tragen, ohne Streifen oder Paspelierung.

Es dürfen folgende Abzeichen, Warenzeichen bzw. Werbung getragen werden:

Ein Vereinsabzeichen bzw. Nationalabzeichen wird in den maximalen Größen von 12 cm Höhe auf 8 cm Breite in Brusthöhe links befestigt. An dieser Stelle ist kein Warenzeichen o.ä. erlaubt. Auf dem rechten und linken Ärmel kann jeweils ein Werbeabzeichen in der Größe 15 cm Höhe auf 10 cm Breite angebracht werden. Auf dem linken Ärmel muss aber bei Europameisterschaften oder Weltmeisterschaften ein WKF/EKF-Abzeichen getragen werden.

Auf dem Rücken, knapp unterhalb des Nacken, kann ein Werbeabzeichen in der Größe 5 cm Breite auf 4 cm Höhe angebracht werden, außerdem kann ein Werbeabzeichen auf der vorderen rechten Seite in Brusthöhe in der Größe 5 cm Breite auf 4 cm Höhe angebracht werden. In der unteren rechten Ecke der Karate-Jacke kann das Herstellerlogo in der Größe 4 cm Breite und 5 cm Höhe befestigt sein.

Eine auf dem Rücken angebrachte Startnummer muss die Größe 30 cm Breite auf 30 cm Höhe haben, die Werbung im oberen Feld dieser Startnummer kann danach 30 cm Breite auf 10 cm Höhe innerhalb der oberen Maße haben.

Ein Kämpfer trägt einen roten, der andere einen blauen Gürtel. Diese Gürtel müssen etwa 5 cm breit und ausreichend lang sein, so dass an jeder Seite des Knotens noch etwa 15 Zentimeter frei herunterhängen können.

2. Unbeschadet o.a. Paragraph 1, kann das DKV Präsidium bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von anerkannten Sponsoren genehmigen.
3. Die Jacke muss, wenn der Gürtel um die Hüften gebunden ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt. Sie darf aber höchstens drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Frauen dürfen ein einfarbiges, weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
4. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens bis zur Hälfte bedecken. Die Ärmel dürfen nicht aufgekrempt sein, weder nach außen, noch nach innen.
5. Die Hosen müssen so lang sein, dass sie zwei Drittel des Schienbeins bedecken und dürfen nicht hochgerollt werden.
6. Wettkämpfer/innen müssen sauberes Haar haben und die Länge des Haares darf den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindern. Hachimaki (Stirnband) sind nicht erlaubt. Sollte ein Kampfrichter das Haar eines Kämpfers für zu lang und/oder unsauber erachten, so darf er den/die Wettkämpfer/in vom Kampf ausschließen. In Kumite-Wettkämpfen sind metallische Haarspangen verboten. Im Kata-Wettbewerb ist eine diskrete Haarspange erlaubt.
7. Wettkämpfer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder andere Gegenstände tragen, die ihre Gegner verletzen könnten. Der Benutzung von metallischen Zahnschutzzähnen muss durch den Kampfrichter und dem offiziellen Arzt zugestimmt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
8. Vom DKV zugelassene Faustschützer sind Pflicht, wobei ein Kämpfer rot, der andere blau trägt. Die Faustschützer sollen nicht dicker als 2 cm sein und müssen die Finger bedecken.
9. Zahnschutz ist Pflicht.
10. Weiche Schienbeinschoner sind erlaubt. Schienbeinschützer mit Spannschutz sind verboten.
11. Tragen von Brillen ist verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigene Verantwortung des Kämpfers benutzt werden.
12. Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten. Frauen dürfen zusätzliche, zugelassene Schutzausrüstung benutzen, wie z.B. Brustschutz.
13. Die gesamte Schutzausrüstung muss vom DKV genehmigt sein.
14. Der Gebrauch von Bandagen, Tapes etc., aufgrund von Verletzungen, muss durch den Hauptkampfrichter, nach Ratschlag des offiziellen Arztes, genehmigt werden.

Betreuer

1. Der Betreuer muss während des ganzen Wettbewerbs einen Trainingsanzug tragen und seine Lizenz muss deutlich sichtbar sein.

Erklärung:

- I. Der Wettkämpfer trägt nur einen einzigen Gürtel. Entweder rot für AKA oder blau für SHIRO. Gürtel entsprechend der Graduierung dürfen während des Kampfes nicht getragen werden.
- II. Der Zahnschutz muss genau angepasst sein. Tiefschützer mit abnehmbaren Plastikteil, das in einem Suspensorium steckt, sind nicht zulässig. Personen, die solche tragen, handeln gegen die Bestimmungen.
- III. Sicherlich gibt es religiöse Gründe für das tragen bestimmter Gegenstände wie z.B. Turbane oder Amulette usw. Wenn jemand, aufgrund seiner Religion, solche Gegenstände zu tragen wünscht, muss dies dem Obersten Kampfgericht im Vorfeld eines Turniers mitgeteilt werden. Das Oberste Kampfgericht wird jeden Fall für sich prüfen. Am Turniertag auftauchenden Personen, die erwarten teilnehmen zu können, kann nicht entgegengekommen werden.
- IV. Kommt ein Kämpfer unangemessen gekleidet auf die Kampffläche, so wird er oder sie nicht unmittelbar disqualifiziert es wird ihm eine Minute Zeit eingeräumt, um die Kleidung in Ordnung zu bringen.
- V. Sofern das Oberste Kampfgericht zustimmt, kann den Kampfrichtern gestattet werden ihre Blazer auszuziehen.

Artikel 3: Organisation von Kumite-Wettkämpfen

1. Ein Karateturnier kann Kumite- und/oder Kata-Wettkämpfe beinhalten. Weiterhin kann der Kumite-Wettkampf aufgeteilt sein in Mannschafts- und Einzelkämpfe. Die Einzelkämpfe können zudem nach Gewichtsklassen und Offene Kategorie unterteilt werden. Der Begriff „Kampf“ beschreibt auch den individuellen Kampf zwischen zwei Kämpfern in einer Mannschaftsbegegnung.
2. Kein Kämpfer darf in einem Einzelwettbewerb durch einen anderen ersetzt werden.
3. Individuelle Kämpfer oder Mannschaften, welche sich beim Aufrufen ihres Namens nicht auf der Wettkampffläche einfinden, werden als „disqualifiziert“ (KIKEN) für die jeweilige Kategorie erklärt.
4. In Mannschaftskämpfen muss jede Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Kämpfern aufweisen.

Herren:	5 Kämpfer	plus 2 Ersatz.
Damen:	3 Kämpferinnen	plus 1 Ersatz.
5. Die Kämpfer sind alle Mitglieder einer Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.

6. Vor jedem Mannschaftskampf muss ein Repräsentant am offiziellen Tisch ein Formular abgeben, welches die Namen und Kampfreiheitenfolge der Mannschaftsmitglieder festlegt. Die Kampfreiheitenfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt, dass die neue Reihenfolge vorher gemeldet wird. Einmal gemeldet, kann diese dann nicht mehr geändert werden, bevor die Runde abgeschlossen ist.
7. Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn irgend ein Mitglied oder der Betreuer die Kampfreiheitenfolge ändert, ohne sie vor dem Kampf am Kampfrichtertisch schriftlich abgeben zu haben.

Erklärung:

- I. Eine „Runde“ ist eine einzelne Phase des Wettkampfes, die möglicherweise zur Ermittlung des Siegers führt. Bei einem Kumite-Wettkampf scheiden in jeder Runde 50 % der Kämpfer aus, wobei Freilose ebenfalls gezählt werden. In diesem Zusammenhang trifft eine Runde ebenfalls auf eine Phase der Anfangsausscheidung oder Trostrunde zu. Bei einem Matrix- oder „Round Robin“ – Wettkampf (Wettkampf, bei dem jeder gegen jeden kämpft) ermöglicht es eine Runde allen Kämpfern in einem Pool, noch einmal zu kämpfen.
- II. Der Gebrauch von Namen der Wettkämpfer könnte zu Problemen bei der Identifizierung durch die Aussprache führen. Es sollten Startnummern zugeteilt und benutzt werden.
- III. Wenn sich die Mannschaft vor dem Kampf aufstellt, müssen alle aktuellen Kämpfer präsent sein. Die Ersatzkämpfer und der Betreuer sind nicht einbezogen und sollen sich auf den für sie reservierten Platz begeben.
- IV. Die Liste der Kampfreiheitenfolge kann vom Betreuer oder einem benannten Mitglied der Mannschaft vorgelegt werden. Wenn der Betreuer die Liste einreicht muss er klar als solcher erkennbar sein, sonst kann sie abgelehnt werden. Die Liste muss folgendes enthalten:
Name des Landes oder Vereins, die der Mannschaft für diesen Kampf zugewiesene Gürtelfarbe und die Kampfreiheitenfolge der Kämpfer. Beides, der Name des Kämpfers und die Startnummer müssen auf der Liste stehen und diese durch den Betreuer oder einer dafür bestimmten Person unterschrieben werden.
- V. Falls durch einen Aufstellungsfehler die falschen Athleten kämpfen, dann wird ungeachtet des Ergebnisses dieser Kampf für ungültig erklärt. Um solche Irrtümer zu reduzieren, muss der Gewinner jedes Kampfes seinen Sieg am Wettkampftisch bestätigen lassen, bevor er den Kampfbereich verlässt.

Artikel 4: Das Kampfgericht

1. Das Kampfgericht soll für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN), 3 Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) und einem Obmann (KANSA) bestehen.
2. Um die Durchführung der Kämpfe zu erleichtern sollen zusätzlich mehrere Zeitnehmer, Ansager, Listenführer und Ergebnisüberwacher benannt werden.

Erklärung:

- I. Zu Beginn eines Kampfes steht der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche. Zu seiner Linken stehen die Seitenkampfrichter eins und zwei, zu seiner Rechten stehen der Obmann und der Seitenkampfrichter drei.
- II. Nach dem formalen Austausch von Verbeugungen durch die Kämpfer und die Kampfrichter tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seiten-Kampfrichter und der Obmann drehen sich nach innen, und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.
- III. Beim Wechsel des Kampfgerichts treten die Kampfrichter, die bis dahin im Einsatz waren, einen Schritt nach vorne und drehen sich zum neuen Kampfgericht um. Auf das Kommando des neuen Hauptkampfrichters verbeugen sie sich voreinander und verlassen hintereinander die Kampffläche, wobei alle in die gleiche Richtung schauen.
- IV. Wenn einzelne Seitenkampfrichter wechseln, tritt der neu eingesetzte Seitenkampfrichter vor den bisherigen, beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann ihre Positionen.

Artikel 5: Kampfzeit

1. Die Dauer eines Kampfes ist 3 Minuten für Senioren männlich (sowohl Mannschaft als auch Einzel), 2 Minuten für Frauen, Junioren, Jugend und 1 ½ Minuten für Schüler und Kinder.
3. Die Kampfzeit beginnt, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf frei gibt und endet jedes mal, wenn er YAME ruft.
4. Der Zeitnehmer soll durch einen deutlich hörbaren Gong oder Summer anzeigen, „noch 30 Sekunden“ oder „Kampf Ende“. Das Signal „Zeit abgelaufen,“ bestimmt das Ende des Kampfes.

Artikel 6: Wertung

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - a) **SANBON** 3 Punkte
 - b) **NIHON** 2 Punkte
 - c) **IPPON** 1 Punkt

2. Eine Wertung wird gegeben, wenn die Technik entsprechend der folgenden Kriterien in eine Trefferzone ausgeführt wird:
 - a) gute Form
 - b) korrekte Haltung
 - c) kraftvolle Ausführung
 - d) Zanshin
 - e) gutes Timing
 - f) korrekte Distanz

3. **SANBON** wird gewertet für
 - a) Jodan Fußtechniken
 - b) Werfen oder Fegen, gefolgt von einer wertbaren Technik

4. **NIHON** wird gewertet für
 - a) Chudan Fußtechniken
 - b) Fauststöße zum Rücken
 - c) Kombinationen von Handtechniken, die jede für sich wertbar wäre
 - d) Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und punkten

5. **IPPON** wird gewertet für
 - a) Chudan oder jodan Fauststöße
 - b) Uchi

6. Die Angriffe sind begrenzt auf folgende Zielregionen:
 - a) Kopf
 - b) Gesicht
 - c) Hals
 - d) Bauch
 - e) Brust
 - f) Rücken
 - g) Seite

7. Eine effektive Technik, die genau in dem Moment ausgeführt wird in dem das Kampf Ende signalisiert wird, ist gültig. Eine Technik, auch wenn sie wertbar wäre und die nach der Aufforderung, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden (YAME), ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann zu einer Bestrafung des Athleten führen.

8. Eine Technik, auch wenn sie sauber und korrekt ist, wird nicht gewertet, wenn beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind. Wenn einer der Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, sich dabei aber noch innerhalb der Kampffläche befindet und der Hauptkampfrichter nicht YAME gerufen hat, wird diese Technik jedoch gewertet.
9. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig eine wertbare Technik ausführen, erfolgt keine Wertung (AIUCHI).

Erklärung:

- I. Den Gegner zu halten und zu werfen kann nur versucht werden, nach einem ernstem Versuch eine Karatetechnik anzubringen, oder als Konter, wenn der Gegner nach einem Angriff seinerseits versucht zu werfen oder zu klammern.
- II. Aus Sicherheitsgründen sind solche Würfe verboten, bei denen der Gegner geworfen wird ohne festgehalten zu werden, solche die gefährlich sind, oder solche bei denen die Wurfhöhe über der Hüfthöhe liegt. Diese Würfe ziehen eine Verwarnung oder eine Strafe nach sich. Ausnahmen sind konventionelle Karate Fegetechniken, welche es nicht erfordern, dass der Gegner beim Fegen festgehalten wird wie z.B. ASHI BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA.
- III. **Gute Form:** Eine gut ausgeführte Technik soll Merkmale von möglicher Effektivität innerhalb traditioneller Karatebegriffe zeigen.
- IV. **Korrekte Haltung:** Bezieht sich darauf, dass während der Ausführung der wertbaren Technik deutlich erkennbare Konzentration besteht; ohne schlechte Absichten, keine böswillige Haltung.
- V. **Kraftvolle Ausführung:** bedeutet Kraft und Geschwindigkeit der Technik sowie der spürbare Wille die Technik erfolgreich durchzuführen
- VI. **Zanshin:** ist das Kriterium, welches am meisten bei der Wertungsvergabe vermisst wird. Es beschreibt den Zustand permanenter Wachsamkeit (totale Konzentration, Beobachtung des Gegners und das Wissen um des Gegners Potential zum Gegenangriff). Er wendet sein Gesicht nicht ab, wenn die Technik ausgeführt wird und schaut den Gegner auch nach der Aktion noch an.
- VII. **Gutes Timing:** bedeutet, eine Technik dann auszuführen, wenn sie den größtmöglichen Effekt verspricht.
- VIII. **Korrekte Distanz:** bedeutet entsprechend, dass eine Technik genau aus der Distanz durchgeführt wird, wo sie den größten Nutzen hat. Wenn also eine Technik in dem Moment ausgeführt wird, in dem sich der Gegner schnell wegbewegt, wird die Wirksamkeit des Schlages reduziert.
- IX. **Distanz:** Das Kriterium Distanz bezieht sich auch auf den Punkt, an dem die vollendete Technik das Ziel erreicht oder fast berührt. Fauststöße oder Fußstritte, die zwischen Hautberührung und 2 – 3 cm vom Gesicht entfernt sind haben die korrekte Distanz. Wie auch immer, Jodan Fausttechniken, die in einer annehmbaren Distanz das Ziel erreichen und der Gegner keinen Versuch macht

zu blocken oder den Angriff zu vermeiden, werden gewertet, vorausgesetzt sie erfüllen die anderen Kriterien.

- X. Eine wertlose Technik ist und bleibt wertlos, egal wohin und wie sie durchgeführt wird. Eine Technik, die keine gute Form aufweist oder kraftlos ausgeführt wird, ist nicht wertbar.
- XI. Techniken, die unterhalb des Gürtels landen, können gewertet werden, solange sie oberhalb des Schambeins treffen. Der Hals und auch die Kehle ist eine Zielregion. Jedoch ist kein Kontakt an der Kehle erlaubt, obwohl eine Wertung für eine sauber kontrollierte Technik, die nicht berührt, gegeben werden kann.
- XII. Techniken, die auf den Schulterblättern landen sind wertbar. Der nicht wertbare Bereich ist der Übergang von den Knochen des Oberarms zu den Schlüsselblättern und dem Schlüsselbein.
- XIII. Das Signal zum Kampfbefehl zeigt das Ende möglicher positiver Wertungen in diesem Kampf an, obwohl vielleicht der Hauptkampfrichter den Kampf versehentlich nicht sofort anhält. Das Signal bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr ausgesprochen werden können. Strafen können durch das Kampfgericht solange ausgesprochen werden, bis die Kämpfer die Matte nach dem Kampfbefehl verlassen. Danach können Strafen immer noch vergeben werden, aber nur durch das Oberste Kampfgericht.
- XIV. Wahre AIUCHI sind selten. Nicht nur, dass zwei Techniken zur gleichen Zeit ausgeführt werden, müssen beide gültige, wertbare Techniken sein, beide mit guter Ausführung, etc. Zwei Techniken können durchaus gleichzeitig landen, aber selten sind beide – wenn überhaupt eine – effektive Treffer. Der Hauptkampfrichter darf eine Situation nicht als AIUCHI abtun, in der nur eine der gleichzeitigen Techniken wirklich ein Treffer ist. Dies ist nicht AIUCHI.

Artikel 7: Entscheidungskriterien

Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Kämpfer eine klare Führung von 8 Punkten erreicht hat, bei Kampfbefehl die höhere Punktzahl besitzt, oder indem eine Entscheidung gegen seinen Gegner durch HANTEI, HANSOKU, SHIKKAKU oder KIKEN fällt.

1. Wenn Punktegleichheit besteht, oder keine Punkte erzielt wurden, wird der Gewinner durch das Kampfgericht bestimmt (HANTEI). Die Entscheidung wird auf Grund folgender Kriterien gefällt:
 - a) Haltung, Kampfgeist und Kraft, die die Kämpfer gezeigt haben.
 - b) Die technische und taktische Überlegenheit
 - c) Die Mehrzahl der Initiativen, die ein Kämpfer ergriffen hat.

2. Im Einzelwettbewerb gibt es nach einem Unentschieden eine Verlängerung von einer Minute (ENCHO SEN). ENCHO SEN ist eine Verlängerung, d.h. es werden alle Negativwertungen aus der ersten Runde mit übernommen. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt, hat den Kampf gewonnen. Sollte erneut kein Kämpfer eine Wertung erzielen, wird per Kampfrichterentscheid (HANTEI) der Sieger ermittelt. Es muss eine Entscheidung für rot oder blau getroffen werden.
3. Im Mannschaftswettbewerb gibt es bei Unentschieden in den einzelnen Kämpfen keine Verlängerung (ENCHO-SEN)
4. Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Siegen. Sollten beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen aufweisen, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten, wobei hierfür sowohl die gewonnenen, als auch die verlorenen Runden mitgezählt werden.
5. Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen und Punkten haben, findet ein Entscheidungskampf statt. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Verlängerung (ENCHO-SEN) von einer Minute. Der Kämpfer, der als erster eine positive Wertung erzielt hat gewonnen. Im Falle eines Punktegleichstands im ENCHO-SEN wird die Entscheidung durch HANTEI gefällt.
6. Bei den Männermannschaften gewinnt die Mannschaft, die zuerst drei Siege erreicht, bei den Frauen die Mannschaft, die zuerst zwei Siege erreicht.

Erklärung:

- I: Wenn es zu einer Kampfrichterentscheidung (HANTEI) kommt, geht der Hauptkampfrichter zum Kampfflächenrand, ruft „HANTEI“ und pfeift anschließend zweimal. Die Seitenkampfrichter geben dann Ihre Entscheidung mittels ihrer Flaggen bekannt. Der Hauptkampfrichter zeigt gleichzeitig seine Entscheidung mit an, Aka, Shiro oder Hikiwake. Anschließend gibt er einen kurzen Signalton mit seiner Pfeife, kehrt zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet die Mehrheitsentscheidung.
- II. Für den Fall eines Unentschieden verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE und startet die Verlängerung (ENCHO-SEN)
- III. Für den Fall eines Unentschieden nach ENCHO-SEN geht der Hauptkampfrichter auf seine ursprüngliche Position zurück, bewegt einen Arm über die Brust zu dem anderen Arm, den er angewinkelt anhebt (casting vote) und zeigt so wem er den Sieg zuspricht. Danach verkündet er den Sieger auf normale Art und Weise.

Artikel 8: Verbotenes Verhalten

Es gibt zwei Kategorien für verbotenes Verhalten. Kategorie 1 und 2.

Kategorie 1:

1. Techniken mit massivem Kontakt ohne Rücksicht auf die angegriffene Zielregion und Techniken mit Kontakt zur Kehle.
2. Angriffe auf Arme oder Beine, Leiste, Gelenke oder Spann.
3. Angriffe zum Gesicht mit offener Handtechnik (Teisho/Nukite).
4. Gefährliche und verbotene Wurftechniken, die Verletzungen verursachen können.

Kategorie 2:

1. Vortäuschen oder übertreiben einer Verletzung
2. Wiederholtes verlassen der Kampffläche (JOGAI)
3. Selbstgefährdung, durch nachlassen im eigenem Verhalten und sich so einer Verletzung durch den Gegner auszusetzen, oder das Fehlen adäquater Maßnahmen zur Selbstverteidigung (MUBOBI).
4. Vermeiden eines Kampfes im Sinne von >dem Gegner keine Gelegenheit geben zu punkten.
5. Klammern und der Versuch den Gegner zu werfen, oder zu Boden zu bringen, ohne vorher einen echten Angriffsversuch unternommen zu haben. Außer, der Gegner hat selbst zuerst versucht zu klammern oder zu werfen und Wurftechniken, bei denen der Drehpunkt oberhalb der Hüfte liegt.
6. Unnötiges halten, klammern, ziehen, drücken oder greifen ohne den Versuch eine Technik anzubringen.
7. Techniken, die auf Grund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können und unkontrollierte Angriffe ob sie treffen oder nicht.
8. Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen.
9. Sprechen oder anstacheln des Gegners, widersetzen der Befehle des Hauptkampfrichters, unflätiges Benehmen gegenüber dem Kampfgericht oder andere Verletzungen der Etikette.

Erklärung:

- I. Traditionelle Karatetechniken, die mit voller Kraft ausgeführt werden, können extrem schwere Verletzungen verursachen, sogar töten. Der Karatewettkampf ist ein Sport und daher sind einige der gefährlichsten Techniken verboten. Dennoch müssen alle Techniken kontrolliert ausgeführt werden. Trainierte Wettkämpfer können relativ starke Schläge auf die Muskulatur, z.B. auf den Bauch, kompensieren. Doch Fakt bleibt, dass Kopf, Gesicht, Genick, Leisten und Gelenke leicht verletzbar sind. Daher müssen alle Techniken bestraft werden, die eine Verletzung verursachen, außer, dass sie sich der Kämpfer selbst zufügt. Die Wettkämpfer müssen alle Techniken mit Kontrolle und guter Form vorbereiten. Können sie dies nicht, müssen sie ungeachtet der benutzten Technik verwarnt, oder bestraft werden.

Kontakt zum Gesicht – Senioren und Junioren

- II. Bei Senioren und Junioren sind nicht verletzend, leichte, kontrollierte „Berührungen“ zum Gesicht, Kopf und Nacken erlaubt (nicht jedoch zum Kehlkopf). Wird ein Kontakt vom Kampfrichter für zu hart erachtet, der Wettkämpfer jedoch durch den Kontakt nicht beeinträchtigt, so kann eine Verwarnung (CHUKOKU) gegeben werden. Ein zweiter Kontakt unter den gleichen Bedingungen wird mit KEIKOKU und IPPON (ein Punkt) für den Gegner bestraft. Ein dritter Angriff erhält HANSOKU CHUI und NIHON (zwei Punkte) für den verletzten Gegner. Ein weiterer Angriff resultiert in Disqualifikation durch HANSOKU.

Kontakt zum Gesicht - Jugend

- III. Bei Jugend-Wettkämpfen müssen alle Fausttechniken zum Kopf, Gesicht und zur Kehle unter absoluter Kontrolle ausgeführt werden. Berührt der Faustschützer den Gegner in diesen Bereichen, dürfen die Kampfrichter keine Wertung vergeben. Fußtechniken zum Kopf, Gesicht und zum Hals dürfen höchstens mit "Hautkontakt" ausgeführt werden. In den Fällen, wo mit Techniken ein leichter Kontakt, der über eine "Faustschutz-" oder "Haut-Berührung" hinausgeht, zustande kommt, müssen die Kampfrichter eine Verwarnung oder eine Strafe vergeben. Jede Technik, die eine, wenn auch kleinste Verletzung des Kopfes, des Gesichts oder des Halses verursacht, wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, die Verletzung wird durch den Verletzten selbst verursacht.
- IV. Der Hauptkampfrichter muss einen verletzten Wettkämpfer ununterbrochen beobachten. Eine kurze Wartezeit vor Erteilung des Schiedsspruchs erlaubt eine eventuelle Entwicklung von Symptomen wie z.B. das Nasenbluten. Durch genaue Beobachtung wird ebenfalls jeder Versuch eines Wettkämpfers sichtbar, eine leichte Verletzung zu verschlimmern, um einen taktischen Vorteil zu gewinnen. Solche Beispiele sind u.a. heftiges Schnäuzen durch eine verletzte Nase, oder heftiges Reiben des Gesichts um eine Rötung hervorzurufen.
- V. Bereits vor dem Kampf existierende Verletzungen können Symptome produzieren, die weit über eine verhältnismäßige Reaktion auf einen erfolgten Kontakt gehen. Hauptkampfrichter müssen hierauf achten, wenn sie Strafen für scheinbar exzessiven Kontakt erwägen. Vor Beginn eines Kampfes oder Wettkampfes muss der Mattenchef die Startkarten nach medizinischen Befunden untersuchen und sich der Kampffähigkeit aller Wettkämpfer vergewissern. Der Hauptkampfrichter muss ebenfalls informiert werden, wenn ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung behandelt wurde.
- VI. Kämpfer, die einen leichten Kontakt übertreiben in dem sie z.B. das Gesicht halten, herumstolpern oder unnötig hinfallen, mit dem Bemühen, dass der Hauptkampfrichter den Gegner bestraft, müssen unverzüglich verwarnt oder bestraft werden.

- VII. Die Vortäuschung einer Verletzung ist ein schwerer Regelverstoß. Die Übertreibung einer bereits existierenden Verletzung ist ein weniger schwerwiegender Verstoß. SHIKKAKU wird an einen Wettkämpfer erteilt, der eine Verletzung vortäuscht, z.B. wenn ein Wettkämpfer zusammenbricht und sich auf dem Boden herumwälzt, ohne dass dieses Verhalten durch den Befund des Arztes unterstützt wird. Eine Verwarnung oder Strafe soll für die Übertreibung einer Verletzung erteilt werden.
- VIII. Wettkämpfer, die Shikkaku für Vortäuschung einer Verletzung erhalten, werden von der Kampffläche verbannt und sofort an die Vertreter der Medizinischen Kommission des DKV weitergeleitet, die ihrerseits sofort eine medizinische Untersuchung des Wettkämpfers veranlassen. Die Medizinische Kommission reicht ihren Bericht an das Oberste Kampfgericht vor dem Ende der Meisterschaft weiter. Wettkämpfer die Verletzungen vortäuschen, werden mit schwersten Strafen belegt, bis zur Sperrung auf Lebenszeit für wiederholte Vergehen dieser Art.
- IX. Die Kehle ist ein besonders verwundbarer und empfindlicher Bereich; auch leichtester Kontakt in diesem Bereich wird mit Verwarnung oder Strafe geahndet, es sei denn, der Getroffene hat diesen Kontakt selbst verschuldet.
- X. Wurftechniken werden in zwei Kategorien unterteilt: die etablierten "konventionellen" Karate-Beinfegetechniken wie de ashi barai, ko uchi gari, kani waza usw., bei denen der Gegner aus dem Gleichgewicht gefegt oder geworfen wird, ohne festgehalten zu werden und Würfe, bei denen der Gegner während der Ausführung angefasst oder festgehalten werden muss. Würfe der zweiten Kategorie werden nur unter bestimmten Umständen zugelassen: Der Wurf folgt unmittelbar auf einem ernstem Versuch, eine Karate-Schlagtechnik auszuführen, oder der Wurf wird als Kontertechnik ausgeführt auf einen Gegner, der einen Angriff mit einem Wurfversuch oder mit Festhalten gestartet hatte. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über Hüfthöhe hinausreichen und der Gegner muss während des gesamten Wurfes festgehalten werden, damit eine sichere Landung erfolgen kann. Würfe über die Schulter wie seio nage, kata guruma usw. sind ausdrücklich verboten. Ebenfalls verboten sind Würfe bei dem der Werfer zuerst zu Boden geht wie z.B. tomoe nage, sumi gaeshi usw. Sollte ein Gegner eine Verletzung in Folge eines Wurfs erleiden, werden die Kampfrichter entscheiden, ob eine Strafe erfolgen soll.
- XI. Zum Gesicht sind Techniken mit der offenen Hand verboten, da sie das Augenlicht des Gegners gefährden.
- XII. JOGAI bezieht sich auf eine Situation, in der der Fuß oder irgendein anderer Körperteil eines Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt. Eine Ausnahme sind Fälle, in denen ein Wettkämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird.
- XIII. Der Zeitpunkt, zu dem "Yame" gerufen wird, kann bestimmen, ob Jogai stattgefunden hat. Sollte z.B. Aka eine erfolgreiche Technik durchgeführt haben und unmittelbar darauf aus der Kampffläche treten, sollte mit "Yame" im Augenblick des erfolgreichen Treffers unterbrochen werden. Der Austritt aus der Kampffläche passiert in diesem Fall außerhalb der Kampfzeit und darf nicht bestraft werden. Ist dagegen Aka's Versuch nicht erfolgreich, wird kein "Yame"

gerufen und das Verlassen der Kampffläche geahndet. Sollte Shiro die Kampffläche verlassen, unmittelbar nachdem Aka mit einer erfolgreichen Technik gepunktet hat, dann wird "Yame" zum Zeitpunkt des Treffers gerufen und Shiro's Austritt wird nicht als Jogai registriert. Sollte jedoch Shiro aus der Kampffläche treten, oder ist er bereits hinausgetreten während Aka seine Wertung erzielt (und Aka innerhalb der Kampffläche bleibt), werden sowohl Aka`s Wertung als auch Shiro`s Jogai erteilt.

- XIV. Ein Wettkämpfer, der kontinuierlich zurückweicht und nicht zu kontern versucht, damit sein Gegner keine Gelegenheit zum Punkten bekommt, muss verwarnet oder bestraft werden. Dieses Verhalten findet man oft in den letzten Sekunden eines Wettkampfs. Sollte das Vergehen vor Ablauf der letzten zehn Sekunden eines Kampfs geschehen, spricht der Hauptkampfrichter eine Verwarnung aus. Sollten bereits Vergehen der Kategorie 2 vorliegen, spricht der Kampfrichter eine Strafe aus. Sollten jedoch weniger als zehn Sekunden Kampfzeit sein, wird der Wettkämpfer mindestens mit KEIKOKU bestraft, und der Gegner erhält einen IPPON. Hat der Wettkämpfer, der die Strafe verursacht hat, bereits eine oder mehrere Kategorie 2 Vergehen verursacht, erhält er für dieses Vergehen die nächst höhere Strafe auf der Skala. Dennoch muss sich der Kampfrichter versichern, dass das Ausweichen nicht als Reaktion auf rücksichtsloses oder gefährliches Verhalten des Gegners erfolgt. In diesem Fall sollte der Angreifer verwarnet oder bestraft werden.
- XV. MUBOBI ist ein Vergehen, bei dem ein Wettkämpfer ohne Rücksicht auf die eigene persönliche Sicherheit attackiert. Manche Wettkämpfer stürzen sich in eine lange Technik und sind nicht in der Lage, einen Konter zu blocken. Solche offenen Angriffe sind ein Akt von Mubobi und können nicht gewertet werden. Als theatralische Geste drehen sich manche Wettkämpfer unmittelbar nach einem Treffer vom Gegner ab, um ihre Dominanz zur Schau zu stellen und um ihren Treffer zu unterstreichen. Sie lassen ihre Deckung so wie ihre Wachsamkeit dem Gegner gegenüber fallen. Mit dem Wegdrehen verfolgen sie das Ziel, die Aufmerksamkeit des Kampfrichters auf ihre Technik zu lenken. Hier liegt auch ein klarer Fall von Mubobi vor. Es ist möglich, dass der Kampfrichter das Entstehen einer Verletzung nicht dem Angreifer, sondern dem Verletzten selbst zuschreibt. In diesem Fall erhält der Verletzte selbst eine Verwarnung.
- XVI. Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitglieds einer offiziellen Delegation kann zur Disqualifikation aller Wettkämpfer der Delegation und zum Ausschluss vom Wettkampf führen. Jedes unhöfliche Verhalten eines Trainers kann zur Disqualifikation eines Wettkämpfer oder einer Mannschaft führen.

Artikel 9: Strafen

- VERWARNUNG:
(CHUKOKU)** wird bei geringen Vergehen oder bei der ersten geringeren Regelverletzung ausgesprochen.
- KEIKOKU:** Bei dieser Strafe wird dem Gegner IPPON (ein Punkt) zugesprochen. KEIKOKU wird für geringere Regelverstöße erteilt, nachdem bereits eine Warnung im selben Kampf ausgesprochen worden ist, oder auch für Regelverletzungen, die nicht ernsthaft genug sind, um mit HANSOKU-CHUI bestraft zu werden.
- HANSOKU-CHUI** Bei dieser Strafe erhält der Gegner NIHON (zwei Punkte). HANSOKU-CHUI wird gewöhnlich für Regelverstöße ausgesprochen, für die während des Kampfs bereits KEIKOKU erteilt wurde. HANSOKU kann auch direkt für schwere Regelverstöße gegeben werden, die nicht HANSOKU verdienen.
- HANSOKU** Diese Strafe erfolgt auf ernsthafte Verstöße, oder nachdem bereits ein HANSOKU-CHUI erteilt worden ist. Bei HANSOKU wird der Wettkämpfer disqualifiziert. In einem Mannschafts-Kampf bekommt der Getroffene 8 Punkte plus die höchste Punktzahl.
- SHIKKAKU** Hier wird eine Disqualifizierung vom gesamten Turnier, einer Meisterschaft oder einem Kampf ausgesprochen. Um die Grenzen des SHIKKAKU zu bestimmen, muss das Oberste Kampfgericht befragt werden. SHIKKAKU kann erteilt werden, wenn sich ein Wettkämpfer böswillig verhält oder ein Benehmen zeigt, das dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schadet, oder wenn andere Handlungen stattfinden, die Regeln und Geist des Turniers verletzen. Tritt dieser Fall ein, bekommt in einem Mannschafts-Kampf der Gegner 8 Punkte plus die höchste Punktzahl.

Erklärung:

- I. Kategorie 1 und Kategorie 2 Strafen addieren sich nicht.
- II. Eine Strafe kann sofort für einen Regelverstoß vergeben werden. Wird jedoch eine Strafe einmal ausgesprochen, muss bei jeder weiteren Verletzung der selben Kategorie die nächst höheren Strafe erteilt werden. Man kann nicht z.B. eine Verwarnung für zu starken Kontakt erteilen und danach noch einmal eine Verwarnung für das gleiche Vergehen.
- III. Verwarnungen (CHUKOKU) werden erteilt nach klaren aber geringeren Regelverstößen, wenn beim Wettkämpfer die Möglichkeit zu gewinnen nicht durch das Foul des Gegners beeinträchtigt wurde.
- IV. KEIKOKU kann direkt ohne vorherige Verwarnung erteilt werden. KEIKOKU wird in der Regel dann erteilt, wenn des Wettkämpfers Gewinnchancen durch das Foul seines Gegners leicht beeinträchtigt werden.

- V. HANSOKU-CHUI kann direkt erteilt werden, oder nach einer Verwarnung oder nach KEIKOKU. HC wird dann erteilt, wenn die Gewinnchancen des Wettkämpfers ernsthaft beeinträchtigt werden.
- VI. HANSOKU wird für kumulative Strafen erteilt, kann aber auch für schwerwiegende Regelverletzungen direkt ausgesprochen werden. HANSOKU wird gegeben, wenn nach dem Urteil der Kampfrichter die Gewinnchancen des Gegners durch das Foul bereits auf Null reduziert wurden.
- VII. Über jeden Wettkämpfer, der seinen Gegner verletzt hat und deswegen HANSOKU erhalten hat, und zusätzlich noch – nach dem Urteil des Hauptkampfrichters und des Mattenchefs – sich rücksichtslos, gefährlich oder böswillig verhalten hat, oder die DKV Wettkampfbregeln nicht respektiert, wird dem Obersten Kampfgericht Bericht erstattet. Das Oberste Kampfgericht wird entscheiden, ob der Wettkämpfer von einer weiteren Teilnahme am Wettkampf und/oder von zukünftigen Wettkämpfen ausgeschlossen wird.
- VIII. SHIKKAKU kann direkt ohne jede Verwarnung erteilt werden. Der Wettkämpfer muss selbst keine Verletzung der Regeln begangen haben; es genügt, wenn sich der Trainer oder die nicht am Kampf teilnehmenden Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers so verhalten, dass das Prestige oder die Ehre des Karate-Do geschädigt wird. Glaubt der Hauptkampfrichter, dass sich ein Wettkämpfer böswillig verhalten hat – unabhängig davon, ob er seinen Gegner verletzt hat oder nicht – ist die korrekte Strafe SHIKKAKU und nicht HANSOKU.
- IX. SHIKKAKU muss öffentlich verkündet werden.

Artikel 10: Verletzungen und Unfälle im Wettkampf

1. KIKEN oder Aufgabe ist die Entscheidung, die vergeben wird, wenn ein oder beide Wettkämpfer nicht weiter kämpfen können, den Kampf verlassen, oder vom Hauptkampfrichter vom Kampf herausgenommen werden. Die Gründe für die Aufgabe können auch Verletzungen sein, die nicht durch den Gegner verursacht wurden.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig, oder leiden sie unter früheren Verletzungen, und erklärt der Turnierarzt sie als nicht mehr kampffähig, wird derjenige Kämpfer als Gewinner des Wettkampfs erklärt, der die meisten Punkte bis dahin erreicht hatte. Sollte die Punktzahl gleich sein, wird eine Entscheidung (HANTEI) das Resultat des Wettkampfs feststellen.
3. Ein verletzter Kämpfer, der vom Arzt als kampfunfähig erklärt wurde, darf nicht mehr an diesem Wettkampf teilnehmen.

4. Ein verletzter Kämpfer, der einen Kampf durch Disqualifizierung seines Gegners aufgrund der Verletzung gewonnen hat, darf nicht mehr ohne Erlaubnis des Arztes am Wettkampf teilnehmen. Sollte er noch einmal verletzt werden, kann er ein zweites Mal auf Grund einer Disqualifizierung des Gegners gewinnen. Er wird aber unmittelbar darauf von weiteren Kumite-Wettkämpfen dieser Veranstaltung herausgenommen.
5. Sollte ein Kämpfer verletzt werden, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und ruft den Arzt. Zur Durchführung der Diagnose und Behandlung von Verletzungen ist nur der Arzt befugt.
6. Ein Wettkämpfer, der während eines Kampfes verletzt wird und eine ärztliche Behandlung benötigt, erhält 3 Minuten Zeit für die Behandlung. Wird die Behandlung in dieser Zeitspanne nicht beendet, entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer als kampfunfähig erklärt werden soll (Artikel 13 § 9e), oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird.
7. Jeder Wettkämpfer, der hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird, und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder sicher auf seinen Füßen steht, wird als kampfunfähig betrachtet und automatisch aus dem Turnier herausgenommen. Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht binnen zehn Sekunden fest und aufrecht auf seinen Beinen steht, gibt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer ein Signal, den zehn Sekunden Count down zu starten, gleichzeitig ruft er den Arzt. Der Zeitnehmer hält die Uhr an, wenn der Hauptkampfrichter den Arm hebt und die 10 Sekunden Regel für beendet erklärt..

Erklärung:

- I. Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer als verletzt, muss der entsprechende Vermerk in seiner Startkarte eingetragen werden. Der Grad der Beeinträchtigung der Kampffähigkeit muss den anderen Kampfrichtern klar vermittelt werden.
- II. Ein Wettkämpfer kann einen Kampf dadurch gewinnen, dass sein Gegner durch akkumulierte Strafen für kleinere K1 Regelverletzungen disqualifiziert wird. Dieser Wettkämpfer muss nicht unbedingt eine besonders schwere Verletzung erlitten haben. Ein zweiter Gewinn aus dem selben Grund führt jedoch dazu, dass der Wettkämpfer aus dem Turnier ausscheidet, auch wenn er physisch in der Lage sein mag, weiter zu kämpfen.
- III. Der Hauptkampfrichter soll nur dann den Arzt rufen, wenn der Kämpfer verletzt ist und medizinische Betreuung benötigt.
- IV. Der Arzt kann nur Sicherheitsempfehlungen aussprechen, die sich auf geeignete medizinische Behandlung eines bestimmten verletzten Kämpfers beziehen.
- V. Im Falle der Zehn Sekunden Regel wird die Zeit von einem Zeitnehmer gestoppt, der für diesen bestimmten Fall benannt wurde. Nach sieben Sekunden ertönt ein Warnsignal, nach zehn Sekunden das finale Signal. Der Zeitnehmer startet die Uhr nur auf Zeichen des Hauptkampfrichters. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, wenn der Kämpfer voll aufrecht steht und der Hauptkampfrichter seinen Arm hebt.

- VI. Wird in einem Kampf HANSOKU, KIKEN, oder SHIKKAKU ausgesprochen, bestimmt das Kampfgericht den Gewinner.

Tritt dieser Fall in einem Mannschaftskampf ein, bekommt der Kämpfer, der gefoult wurde, in jedem Fall 8 Punkte, welche der höchsten Punktzahl zugerechnet werden. Ist seine eigene Punktzahl niedriger als die des Gegners, dann bekommt er 8 Punkte plus die Punkte des Gegners an Stelle seiner eigenen. Die Punkte des Gegners bleiben diesem erhalten. So ist sichergestellt, dass letztlich der Wert von Hansoku, Kiken oder Shikkaku immer 8 Punkte beträgt.

Artikel 11: Offizieller Protest

1. Niemand kann einen Protest gegen eine Kampfrichterentscheidung an die Mitglieder des Kampfgerichts richten.
2. Wenn Handlungen des Kampfgerichts offensichtlich gegen die Regeln verstoßen, kann nur der offizielle Vertreter einen Protest einlegen.
3. Der Protest muss unmittelbar nach Beendigung des Wettkampfs in dem der Protest entstanden ist, in schriftlicher Form, gemäß der vorgeschriebenen Vorgehensweise bei Klagen, vom offiziellen Vertreter vorgelegt werden. Die einzige Ausnahme ist, wenn sich der Protest auf einen administrativen Fehler bezieht. Der Mattenchef soll unverzüglich nach der Entdeckung eines solchen Fehlers benachrichtigt werden.
4. Der schriftliche Protest muss bei einem Vertreter des Obersten Kampfgerichts eingereicht werden. Dieser muss das OKG unverzüglich einberufen. Zu gegebener Zeit wird das OKG alle Umstände untersuchen, die zum Protest geführt haben. Nach Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten wird das Gremium einen Bericht erstellen und ist befugt eine angemessene Maßnahme zu veranlassen.
5. Der Kläger muss eine Geldsumme in Höhe von 200,00 DM hinterlegen, gemäß den entsprechenden Regeln des DKV. Darauf hin wird ihm eine Empfangsbestätigung ausgestellt. Der Protest wird zusammen mit einer Kopie der Quittung beim Vorsitzenden des Obersten Kampfgerichts hinterlegt. Hat der Protest Erfolg, wird der hinterlegte Betrag zurückerstattet.

Erklärung:

Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, des amtierenden Kampfgerichts, so wie eine genaue, detaillierte Beschreibung des Sachverhalts des Protests enthalten. Generelle Behauptungen über allgemeine Standards werden nicht als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Kläger.

Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes kann der offizielle Vertreter den Mattenchef direkt auf diesen Fehler hinweisen. Daraufhin verständigt der MC den Hauptkampfrichter und den Vorsitzenden des OKG.

Das OKG überprüft den Protest und untersucht, als Bestandteil dieser Prüfung, die zur Unterstützung des Protestes beigefügten Beweismittel. Das OKG zieht auch eventuell vorhandene Video-Aufnahmen zu Rate und befragt den MC, um die Gültigkeit des Protestes objektiv zu untersuchen. Wenn das OKG den Protest für berechtigt hält, werden angemessene Konsequenzen gezogen und der Geldbetrag wird an den Kläger zurück erstattet. Zusätzlich werden Maßnahmen getroffen, die in zukünftigen Wettkämpfen die Wiederholung derartiger Fehler vermeiden sollen.

Wenn das OKG den Protest für unberechtigt hält, wird die Klage zurückgewiesen, das Geld einbehalten und an den DKV-Schatzmeister abgeführt.

Artikel 12: Rechte und Pflichten**OBERSTES KAMPFGERICHT**

Rechte und Pflichten des Obersten Kampfgerichts sind wie folgt:

1. Sicherstellen, dass die korrekten Vorbereitungsmaßnahmen für das betreffende Turnier im Einklang mit dem organisierenden Komitee ergriffen werden, im Hinblick auf den Aufbau der Wettkampffläche, die Beschaffung und Aufstellung aller Ausrüstungsgegenstände und notwendigen Einrichtungen, die Wettkampfdurchführung, die Sicherheitsvorkehrungen usw.
2. Mattenchefs benennen und sie an ihren jeweiligen Plätzen einsetzen, so wie alle Maßnahmen ergreifen, die durch die Berichte der Mattenchefs veranlasst werden.
3. Die allgemeinen Leistungen der Kampfrichter überwachen und koordinieren.
4. Vertreter benennen, wo dies notwendig wird.
5. Entscheidende Urteile während eines Wettkampfs in technischen Angelegenheiten abgeben, für die es in den Regeln keine Vereinbarungen gibt.
6. Behandlung von Protesten.

MATTENCHEF

Rechte und Pflichten der Mattenchefs sind wie folgt:

1. Für alle Wettkämpfe unter ihrer Kontrolle die Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter delegieren, benennen und beaufsichtigen.
2. Die Leistung der Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter in ihren Zuständigkeitsbereichen beaufsichtigen und dafür Sorge tragen, dass die ernannten Kampfrichter ihren zuerteilten Aufgaben gewachsen sind.
3. Dem Hauptkampfrichter eine Unterbrechung des Wettkampfs befehlen so bald der Obmann eine Zuwiderhandlung gegen die Wettkampfregeln signalisiert.
4. Einen täglichen schriftlichen Bericht über die Leistung jedes Kampfrichters in ihren Zuständigkeitsbereichen erstellen und diese gegebenenfalls mit Empfehlungen an das Oberste Kampfgericht einreichen.

HAUPTKAMPFRICHTER

Rechte und Pflichten der Hauptkampfrichter sind wie folgt:

1. Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) ist befugt, Wettkämpfe zu leiten. Inklusive den Start, die Unterbrechungen und das Ende des Wettkampfs bekannt zu geben.
2. Punkte zu vergeben.
3. Dem Mattenchef oder dem Obersten Kampfgericht gegebenenfalls die Basis seiner Entscheidungen zu erklären.
4. Vor, während und nach Wettkämpfen Strafen zu erteilen und Verwarnungen auszusprechen.
5. Die Meinung der Seitenkampfrichter (durch Flaggen-Signale) einzuholen.
6. Verlängerungen bekannt zu geben.
7. Die Seitenkampfrichter zur Stimmabgabe auffordern (HANTEI) und das Ergebnis bekannt zu geben.
8. Den Sieger bekannt zu geben.
9. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht ausschließlich auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf die unmittelbare Peripherie.
10. Der Hauptkampfrichter gibt alle Befehle und Bekanntmachungen.

SEITENKAMPFRICHTER

Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) sind wie folgt:

1. Den Hauptkampfrichter durch Flaggensignale zu unterstützen.
2. Das Stimmrecht bei Entscheidungen auszuüben.

Die Seitenkampfrichter sollen die Handlungen der Wettkämpfer sorgfältig beobachten und dem Hauptkampfrichter ihre Meinung in den folgenden Fällen signalisieren:

- a. wenn ein Treffer (Punkte) beobachtet wurde
- b. wenn ein Wettkämpfer dabei ist, eine verbotene Handlung durchzuführen, oder bereits eine solche durchgeführt hat und/oder wenn ein Wettkämpfer verbotene Techniken ausführt
- c. wenn die Verletzung oder Krankheit eines Wettkämpfer beobachtet wurde
- d. wenn ein oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen (JOGAI)
- e. in anderen Fällen, in denen es notwendig erscheint, die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters zu erringen.

OBMANN

Der Obmann (KANSA) unterstützt den Mattenchef durch Beobachtung der stattfindenden Wettkämpfe. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters oder der Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampffregeln übereinstimmen, muss der Obmann unverzüglich die rote Flagge zeigen und den Summer ertönen lassen. Der Mattenchef wird dann den Hauptkampfrichter anweisen, den Kampf zu unterbrechen und die Unregelmäßigkeit abzustellen. Berichte, die während des Wettkampfs verfasst werden, werden zu offiziellen Aufzeichnungen nach Genehmigung des Schiedsrichter (Kansa).

LISTENFÜHRERÜBERWACHER

Der Listenführerüberwacher erstellt eine getrennte Aufzeichnung der vom Hauptkampfrichter gegebenen Punkte und überwacht gleichzeitig die Handlungen der ernannten Zeitnehmer und Listenführer.

Erklärung:

- I. Geben 3 Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer, hält der Hauptkampfrichter den Kampf an und folgt der Mehrheitsentscheidung. Hält der Hauptkampfrichter den Kampf nicht an, hebt der Obmann die rote Flagge und lässt den Summer ertönen.
- II. Geben zwei Seitenkampfrichter das gleiche Signal, oder zeigen sie eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer, kann der Hauptkampfrichter ihre Meinung prüfen. Er muss den Kampf nicht unterbrechen, wenn er ihr Urteil für falsch hält.
- III. Wird jedoch der Kampf angehalten, entscheidet die Mehrheitsmeinung. Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter auffordern, ihre Urteile zu revidieren, er darf jedoch keine Entscheidung gegen zwei Seitenkampfrichter treffen, es sei denn, er hat die Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters.
- IV. Der Hauptkampfrichter kann die Seitenkampfrichter bitten ihr Urteil zu revidieren, wenn er es für fehlerhaft hält, oder wenn das Befolgen der Entscheidung eine Verletzung der Regeln verursacht, so z.B., wenn eine Technik mit zu starkem Kontakt ausgeführt wurde, oder wenn eine Wertung für einen Wettkämpfer signalisiert wurde, der sich außerhalb der Wettkampffläche befand (Jogai), oder wenn der Hauptkampfrichter die Wertung als zu hoch oder als zu niedrig erachtet.
- V. Haben drei Seitenkampfrichter drei verschiedene Urteile, kann der Hauptkampfrichter in Übereinstimmung mit einem der Seitenkampfrichter eine Entscheidung treffen.
- VI. Bei Hantei haben Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter je eine Stimme. Im ENCHO-SEN hat bei Stimmgleichheit der Hauptkampfrichter die entscheidende Stimme.
- VII. Die Seitenkampfrichter dürfen nur das bewerten, was sie tatsächlich sehen. Sind sie nicht sicher ob eine Technik tatsächlich wertungsfähig platziert wurde, sollen sie "MIENAI" signalisieren.
- VIII. Die Rolle des Obmanns soll sicherstellen, dass der Wettkampf entsprechend der Wettkampffregeln durchgeführt wird. Er ist kein zusätzlicher Seitenkampfrichter. Er besitzt weder ein Stimmrecht noch eine Autorität im Hinblick auf Entscheidungen. Seine Verantwortung liegt ausschließlich bei der Überwachung der Verfahrensregelungen.
- IX. Sollte der Hauptkampfrichter das Signal zur Beendigung des Kampfes überhören, pfeift der Überwacher mit der Pfeife.
- X. Sollten nach dem Kampf Erklärungen für Entscheidungen notwendig sein, so gibt das Kampfgericht diese ausschließlich dem Mattenchef, dem Obersten Kampfgericht oder dem Schiedsgericht.

Artikel 13: Beginn Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen

1. Die Begriffe und Gesten, von Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, während der Durchführung eines Wettkampfes benutzt, werden in den Anhängen 1 und 2 spezifiziert.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter sollen ihre vorbestimmten Plätze einnehmen und nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter "SHOBU HAJIME". Dies beginnt den Wettkampf.
3. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Wettkampf mit "YAME", sobald eine zu bewertende Technik gesehen wird. Gegebenenfalls befiehlt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern, ihre ursprünglichen Plätze einzunehmen (MOTO NO ICHI).
4. Der Hauptkampfrichter kehrt zu seiner Position zurück und die Seitenkampfrichter zeigen ihr Urteil durch Flaggensignal an. Der Hauptkampfrichter benennt den Wettkämpfer der eine Wertung erhält, den betroffenen Bereich (Chudan oder Jodan), die bewertete Technik (Tsuki, Uchi oder Keri), und erteilt dann die Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter beginnt dann den Wettkampf erneut mit dem Ruf "TSUZUKETE HAJIME"
5. Hat ein Wettkämpfer einen klaren Vorsprung von 8 Punkten während eines Kampfes, ruft der Hauptkampfrichter YAME und schickt die Wettkämpfer zurück zu ihren Ausgangspositionen an den Startlinien. Er kehrt auf die eigene Position zurück. Der Gewinner wird dann bestimmt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "SHIRO/AKA NO KACHI" ruft. Der Kampf ist damit beendet.
6. Ist die Kampfzeit abgelaufen, wird der Wettkämpfer mit der höheren Punktzahl zum Gewinner erklärt, indem der Hauptkampfrichter die Hand zur Seite des Gewinners hebt und "SHIRO/AKA NO KACHI" ruft. Der Wettkampf ist damit beendet.
7. Läuft die Kampfzeit bei Punktgleichheit ab, oder wurden keine Wertungen vergeben, ruft der Hauptkampfrichter YAME und kehrt zurück zu seiner Position. Er geht zum Rand der Kampffläche, ruft HANTEI und pfeift kurz mit seiner Pfeife. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter zeigen gemeinsam ihre Urteile durch Gestik bzw Flaggensignale. Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter haben jeweils eine Stimme bei HANTEI. Bei Gleichstand verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE und beginnt die Verlängerung (ENCHO-SEN).
8. Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter haben je eine Stimme bei HANTEI, außer nach ENCHO-SEN, da hat der Hauptkampfrichter durch CASTING VOTE die entscheidende Stimme.

9. In den folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter YAME und unterbricht vorübergehend den Kampf. Der Kampf wird anschließend wieder aufgenommen:
 - a. Wenn ein oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlässt/verlassen.
 - b. Wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer befiehlt, seinen Gi oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
 - c. Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Wettkämpfer dabei ist, die Regeln zu verletzen.
 - d. Wenn der Hauptkampfrichter der Meinung ist, dass ein oder beide Wettkämpfer durch Verletzungen, Krankheit oder aus anderen Gründen nicht weiter kämpfen können. Im Einklang mit dem Urteil des Arztes entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kampf wieder aufgenommen wird.
 - e. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner greift und nicht sofort eine effektive Technik ausführt oder innerhalb der nächsten zwei bis drei Sekunden wirft.
 - f. Wenn einer oder beide Kämpfer hinfallen oder geworfen werden und keine effektive Technik innerhalb von zwei Sekunden nachfolgt.
 - g. Wenn beide Wettkämpfer nicht auf ihren Füßen stehen oder nach einem Wurf oder einem Fall zu ringen beginnen.
 - h. Wenn drei Seitenkampfrichter das gleiche Signal zeigen oder eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.

Erklärung:

- I. Zu Beginn eines Kampfs ruft der Hauptkampfrichter beide Kämpfer an ihre Startlinien. Betritt ein Kämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er zurückgerufen werden. Die Kämpfer müssen sich korrekt voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Der Hauptkampfrichter kann durch ein Zeichen mit den Unterarmen eine weitere Verbeugung verlangen (wie im Anhang 2 der Regeln gezeigt).
- II. Bei Wiederbeginn eines Kampfs sollte der Hauptkampfrichter kontrollieren, dass beide Kämpfer an ihren Startlinien sind und ruhig stehen. Kämpfer, die herumspringen oder zappeln, müssen zur Ruhe gebracht werden, bevor der Kampf wieder beginnen kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung wieder starten.

Artikel 14: Änderungen

Änderungen durch die WKF können vorläufig von der Bundeskampfrichterkommission des DKV in Kraft gesetzt werden.

KATA REGELN

Artikel 1: Kata Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss eine ausreichende Größe haben, die eine reibungslose Vorführung der Kata erlaubt.

Erklärung:

Für eine reibungslose Vorführung der Kata ist eine standfeste, glatte Oberfläche erforderlich. Normalerweise sind Kumite Kampfflächen mit Matten geeignet.

Artikel 2: Offizielle Kleidung

1. Wettkämpfer und Kampfrichter müssen die offizielle Kleidung tragen, so wie sie im Artikel 2 der Kumite Regeln definiert ist.
2. Alle Personen, die sich dieser Regelung nicht unterwerfen, können ausgeschlossen werden.

Erklärung:

- I. Die Jacke darf während der Katavorführung nicht entfernt werden.
- II. Wettkämpfer, die nicht korrekt gekleidet auftreten, erhalten eine Minute Zeit, um dies in Ordnung zu bringen.

Artikel 3: Die Organisation eines Kata – Wettkampfes

1. Im Kata Wettkampf gibt es Mannschafts- und Einzeldisziplinen. Die Mannschaftswettbewerbe bestehen aus Teams mit je 3 Personen. Jede Mannschaft ist ausschließlich männlich oder weiblich. Die Einzelwettbewerbe bestehen aus einzelnen Vorführungen, die wiederum nach Geschlecht getrennt sind.
2. Es wird das Qualifikationssystem mit Trostrunde angewendet.
3. Die Wettkämpfer müssen beides vorführen, die Pflichtkata („SHITEI“) und die freie Kata („TOKUI“). Die gezeigten Kata sollen in Übereinstimmung mit den vom WKF anerkannten Karate-Do Schulen sein, die auf Goju, Shito, Shoto und Wado Systemen basieren. In den ersten beiden Runden werden keine Änderungen erlaubt. Eine Auflistung der Pflichtkata ist in Anhang 6 und eine Liste der anerkannten Kata in Anhang 7 zu sehen.
4. In den ersten beiden Runden dürfen die Wettkämpfer nur aus der Liste der Pflichtkata wählen. Eine Variation der ausgewählten Kata ist nicht erlaubt.
5. Ab der dritten Runde müssen die Wettkämpfer aus der Liste der Tokui Kata (Anhang 7) wählen. Leichte Variationen, die von den jeweiligen Karate Schulen unterrichtet werden, sind erlaubt.
6. Der Wettkampftisch wird über die gewählte Kata in Kenntnis gesetzt.

7. Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata vorführen. Eine bereits gezeigte Kata darf nicht wiederholt werden. Ungeachtet dessen kann der Veranstalter eine andere Regelung bestimmen.
8. Im Finale der Mannschaften zeigen die zwei Teams die Kata, die Sie aus der Liste der Tokui Kata in Anhang 7 gewählt haben, in gewohnter Weise. Direkt im Anschluss führen sie dann eine Demonstration der Bedeutung der Kata (BUNKAI) vor. Für das Bunkai der Kata haben sie bis zu drei Minuten Zeit.

Artikel 4: Das Kampfgericht

1. Für jede Runde wird das Kampfgericht (3, 5 oder 7) vom Obersten Kampfgericht oder vom Mattenchef ernannt.
2. Zusätzlich werden Schreiber für die Wertungen und Ansager/Sprecher eingesetzt.

Erklärung:

- I. Der Kata Hauptkampfrichter sitzt mit dem Gesicht zu den Wettkämpfern am Rand der Wettkampffläche, die anderen zwei Kampfrichter an der linken und rechten Seite. Alle drei haben eine rote und eine blaue Flagge.

Artikel 5: Entscheidungskriterien

1. Die Kata muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Bewertung der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft haben die Kampfrichter auf folgendes zu achten:
 - a) Eine realistische Demonstration der Bedeutung der Kata.
 - b) Verständnis für die verwendeten Techniken (BUNKAI).
 - c) Gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Balance und Krafteinsatz
 - d) Korrekte, angemessene Atmung als Hilfe zum KIME.
 - e) Richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit (CHAKUGAN) und der Konzentration.
 - f) Korrekte Stellungen (DACHI) mit richtiger Spannung in den Beinen und den Fußsohlen flach auf dem Boden.
 - g) Angemessene Spannung im Unterbauch (HARA) und keine Aufwärts- und Abwärtsbewegung der Hüfte in der Bewegung.
 - h) Korrekte Form (KIHON) des demonstrierten Stils.
 - i) Die Durchführung sollte auch mit Blick auf weitere Kriterien bewertet werden.
 - j) Im Mannschaftswettbewerb ist ein weiterer Wertungsfaktor die Synchronität ohne Hilfe (Einsatzzeichen)
2. In den ersten beiden Runden wird ein Wettkämpfer disqualifiziert, der die Kata unterbricht oder abändert, oder eine andere Kata als die ausgeloste oder angekündigte zeigt.

Erklärung:

- I. Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Aufführung. Sie muss sich strikt an traditionellen Werten und Prinzipien orientieren. Sie muss einem realen Kampf entsprechen und Konzentration, Kraft und potentielle Trefferwirkung in seinen Techniken zeigen. Sie muss Kraft, Stärke und Schnelligkeit demonstrieren – sowie Anmut, Rhythmus und Balance.
- II. In der Mannschaftskata müssen alle drei Athleten die Kata mit dem Blick in die gleiche Richtung und zum Hauptkampfrichter beginnen.
- III. Die Athleten müssen sowohl Kompetenz in bezug auf alle Aspekte einer Kata Vorführung demonstrieren als auch Synchronität.
- IV. Kommandos zum Start und zur Beendigung der Vorführung, aufstampfen der Füße, schlagen auf Brust, Arme und Karate-Gi und unangemessenes ausatmen sind alles Beispiele für externe Zeichen und müssen bei der Entscheidungsfindung von den Kampfrichtern berücksichtigt werden.

Artikel 6: Durchführung von Wettkämpfen

1. Zu Beginn eines jeden Wettkampfes stellen sich die beiden Wettkämpfer, mit Blick zum Hauptkampfrichter, an den Rand der Wettkampffläche, wobei AKA einen roten Gürtel trägt und SHIRO einen blauen. Nach einer Verbeugung zum Kampfgericht und einer weiteren Verbeugung zueinander tritt SHIRO einen Schritt zurück aus der Kampffläche und wartet ab, bis er an der Reihe ist. AKA bewegt sich nach vorne in die Kampffläche hinein. Nach einer weiteren Verbeugung zum Kampfgericht und einem klaren Ansagen des Namens der Kata welche vorgeführt werden soll, beginnt AKA. Wenn die Kata beendet ist, verlässt AKA die Wettkampffläche um auf die Vorführung von SHIRO zu warten. Nachdem SHIRO's Kata beendet ist, kehren beide Kämpfer zum Mattenrand zurück und erwarten die Entscheidung des Kampfgerichts.
2. Wenn die Kata nicht regelkonform gezeigt wird, oder andere Irregularitäten beinhaltet, ruft der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu sich, um ein Urteil zu fällen.
3. Wenn ein Wettkämpfer disqualifiziert wird, so kreuzt der Hauptkampfrichter die Flaggen und öffnet sie wieder (wie beim Kumite TORIMASEN Signal), bevor er den Sieger erklärt.
4. Nach Ende der Kata stehen die beiden Wettkämpfer nebeneinander am Rand. Der Hauptkampfrichter gibt das Signal um das Urteil einzuholen (HANTEI). Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter heben ihre Flaggen gleichzeitig nach dem Signal.
5. Der Hauptkampfrichter pfeift noch einmal kräftig, woraufhin die Flaggen gesenkt werden.

6. Die Entscheidung fällt für AKA oder SHIRO. Unentschieden ist nicht gestattet. Der Kämpfer, der zwei oder drei Stimmen erhält, wird vom Ansager zum Gewinner erklärt.
7. Die Wettkämpfer verbeugen sich erst zueinander, dann zum Kampfgericht. Dann verlassen sie die Kampffläche.

Erklärung:

- I. Der Anfangspunkt für die Kata Vorführung ist innerhalb der Kampffläche.

Artikel 8: Änderungen

Änderungen durch die WKF können vorläufig von der Bundeskampfrichterkommission des DKV in Kraft gesetzt werden.

Diese Wettkampfbregeln treten mit Wirkung vom 18. November 2000 in Kraft

Anhang 1:Die Terminologie

SHOBU HAJIME	Beginnt den Kampf	Nach dem Kommando tritt der Kampfrichter einen Schritt zurück.
ATOSHI BARAKU	Noch ein bisschen Zeit	Ein hörbares Signal wird vom Zeitnehmer 30 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende gegeben.
YAME	Aufhören	Unterbrechung oder Kampfbende. Mit dem Kommando macht der Kampfrichter eine kurze Abwärtsbewegung mit der offenen Hand.
MOTO NO ICHI	Originalposition	Wettkämpfer und Kampfrichter kehren auf ihre entsprechende Ausgangsposition zurück.
TSUZUKETE	Weiterkämpfen	Die Wiederaufnahme des Kampfes wird befohlen, wenn eine nicht angeordnete Unterbrechung durch einen Kämpfer vorliegt.
TSUZUKETE HAJIME	Wiederaufnahme des Kampfes	Der Kampfrichter steht in einer Vorwärtsstellung. Beim Kommando Tsuzukete streckt er seine Arme aus, mit den Handflächen nach außen zu den Kämpfern. Wenn er „HAJIME“ sagt, dreht er die Handflächen und bringt sie schnell zueinander, während er gleichzeitig zurücktritt.
SHUGO	Kampfrichter herkommen	Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter nach dem Kampfbende oder um SHIKKAKU zu empfehlen.
HANTEI	Entscheidung	Der Hauptkampfrichter bittet um die Entscheidung. Nach einem kurzen Pfiff zeigen die Seitenkampfrichter ihr Urteil durch Flaggensignal an und der Hauptkampfrichter durch Armheben.
HIKIWAKE	Unentschieden	Im Falle eines Unentschieden durch HANTEI kreuzt der Hauptkampfrichter seine Arme und streckt sie dann unten (Handflächen nach vorne).
TORIMASEN	Keine Wertung	Der Hauptkampfrichter kreuzt seine Arme und macht dann eine Schneidebewegung (Handfläche nach unten).

ENCHO-SEN	Kampfverlängerung	Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf erneut mit dem Kommando SHOBU HAJIME.
AIUCHI	Gleichzeitig wertbare Techniken	Keinem Kämpfer wird eine Wertung zugesprochen. Der Hauptkampfrichter bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Rot (Blau) gewinnt	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm schräg zur Seite des Gewinners hoch.
AKA (SHIRO) SANBON	Rot (Blau) erzielt 3 Punkte	Der Hauptkampfrichter hebt seinen Arm im 45 Grad Winkel zur Seite des Punktenden hoch.
AKA (SHIRO) NIHON	Rot (Blau) erzielt 2 Punkte	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm in Schulterhöhe zur Seite des Punktenden
AKA (SHIRO) IPPON	Rot (Blau) erzielt 1 Punkt	Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm in 45 Grad Winkel abwärts zur Seite des Punktenden.
CHUKOKU	Erste Kategorie 1 oder Kategorie 2 Verwarnung ohne Strafe	Für Kategorie 1 wendet sich der Hauptkampfrichter zum Täter und kreuzt seine Arme auf Brusthöhe. Für Kategorie 2 deutet der Hauptkampfrichter mit seinem Zeigefinger (gebeugter Arm) zum Gesicht des Betroffenen.
KEIKOKU	Verwarnung mit IPPON Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach unten zur Seite des Betroffenen und vergibt dann IPPON (ein Punkt).
HANSOKU-CHUI	Verwarnung mit NIHON Strafe	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger horizontal in Richtung zum Betroffenen und gibt dann dessen Gegner NIHON (zwei Punkte).
HANSOKU	Disqualifikation	Der Hauptkampfrichter zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen und deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach oben in Richtung zum Betroffenen und verkündet dann den Sieg für seinen Gegner.

JOGAI	Verlassen der Kampffläche	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger auf die Seite um zu zeigen, dass der Kämpfer die Kampffläche verlassen hat.
SHIKKAKU	Disqualifikation („Kampffläche verlassen“)	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach oben in Richtung zum Täters und dann nach außen und hinten. Dabei ruft er AKA (SHIRO) SHIKKAKU! Sodann verkündet er den Sieg des Gegners.
KIKEN	Aufgabe	Der Hauptkampfrichter deutet mit seinem Zeigefinger 45 Grad nach unten zur Startlinie des Kämpfers.
MUBOBI	Selbstgefährdung	Der Hauptkampfrichter berührt sein Gesicht (Backe), führt seine Handkante nach vorne und bewegt diese vor seinem Gesicht einmal nach innen und nach außen, um den Seitenkampfrichtern anzuzeigen, dass der Wettkämpfer sich selbst gefährdet.

ANHANG 2: Gestik und Flaggensignale**ANKÜNDIGUNGEN UND GESTEN DES HAUPTKAMPFRICHTERS****SHOBU HAJIME**

“Beginnt den Kampf”

Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.

OTAGAI-NI-REI

Der HKR gibt das Zeichen zum Verbeugen der Kämpfer.

TSUZUKETE HAJIME

“Den Kampf wieder aufnehmen—beginnen”

Wenn er “Tsuzukete”, sagt und in der Vorwärtsstellung steht, bewegt der HKR seine Arme mit den Handflächen zu den Kämpfern gerichtet nach außen. Wenn er “Hajime” sagt, dreht er die Handflächen und führt sie schnell zueinander gleichzeitig rutscht er zurück.

YAME

“Stop”

Unterbrechung oder Ende eines Kampfes. Mit dem Kommando, macht der HKR eine Abwärtsbewegung mit seiner Hand.

KATEGORIE 1 VERGEHEN

Der HKR kreuzt seine offenen Hände am Handgelenk auf Brusthöhe und dreht sich zum erwarteten Kämpfer.

KATEGORIE 2 VERGEHEN

Der HKR zeigt mit dem gebeugten Arm auf den Betroffenen.

ÜBERTRIEBENER KONTAKT

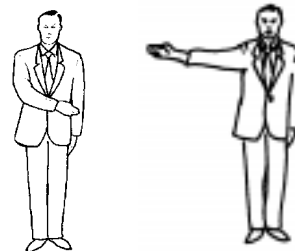
Der HKR zeigt dass ein übertriebener Kontakt stattgefunden hat, Kategorie 1 Vergehen.

IPPON (Ein Punkt)

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad abwärts auf die Seite des Punktenden.

NIHON (Zwei Punkte)

Der HKR bewegt seinen Arm in Schulterhöhe auf die Seite des Punktenden.

**SANBON (Drei Punkte)**

Der HKR bewegt seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Punktenden.

NO KACHI (Gewinner)

Nach Ende des Kampfes hebt der HKR seinen Arm 45 Grad nach oben auf die Seite des Gewinners.

LETZTE ENTSCHEIDUNG WIDERRUFEN

Der HKR dreht sich zu dem Kämpfer, verkündet "Aka" oder "Shiro, kreuzt seine Arme, macht eine schneidende Bewegung mit den Handflächen nach unten um zu zeigen, dass die letzte Entscheidung gestrichen wurde.

KEIKOKU

„ IPPON Strafe „
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad nach unten auf die Seite des Betroffenen und verkündet IPPON (ein Punkt) für den Gegner.

HANSOKU CHUI

"Nihon Strafe".
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Betroffenen und verkündet Nihon (zwei Punkte) für den Gegner.

HANSOKU

"Disqualifikation"
Der HKR zeigt ein Kategorie 1 oder 2 Vergehen an, dann zeigt er mit dem Zeigefinger 45 Grad aufwärts in Richtung Betroffener, und verkündet den Sieg für den Gegner.

SHIKKAKU

“Disqualifikation, verlasse die Kampffläche”.
Der HKR zeigt erst 45 Grad aufwärts in Richtung
Betroffener dann bewegt er den Arm nach außen
und hinten und verkündet “Aka (Shiro) Shikkaku!”
Anschließend erklärt er den Gegner zum Sieger.

JOGAI

“Verlassen der Kampffläche”
Der HKR zeigt das Verlassen der Fläche
an, in dem er mit dem Zeigefinger auf den
Kampfflächenrand auf der Seite des
Betroffenen deutet.

SHUGO

“Die SKR werden gerufen”
Der HKR ruft die SKR am Ende des Kampfes oder
um Shikkaku zu verkünden.

TORIMASEN

“Nicht wertbare Technik”
Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und führt
sie mit einerschneidenden Bewegung nach unten.

HIKIWAKE

“Unentschieden”

Der HKR kreuzt seine Arme vor der Brust und bewegt sie nach unten, mit den Handflächen nach vorne.

AIUCHI

“Gleichzeitige, wertbare Techniken”.

Keiner der Kämpfer erhält einen Punkt. Der HKR bringt seine Fäuste vor der Brust zusammen.

TECHNIK GEBLOCKT ODER VORBEI.

Der HKR platziert eine offene Hand auf den anderen Arm, zeigt, dass die Technik geblockt wurde, oder nicht auf eine Zielregion gerichtet war.

AKA (SHIRO) TRIFFT ZUERST

Der HKR zeigt an, dass AKA zuerst getroffen hat, indem er die rechte offene Hand mit den Fingern zur linken Handfläche bringt. War Shiro zuerst, dann die linke Hand in rechte Handfläche.

**MUBOBI (SELBSTGEFÄHRDUNG)**

Der HKR berührt sein Gesicht (Backe), dann führt er die Handkante nach vorne, bewegt sie einmal nach innen und außen, um zu zeigen, dass der/die Kämpfer/in sich selbst gefährdet.



TECHNIK ZU SCHWACH

Der HKR bewegt die offene Hand auf und ab, um zu zeigen, dass die Technik nicht die erforderliche Kraft hatte.

TECHNIK VORBEI

Der HKR bewegt die geschlossene Faust vor dem Körper, um zu zeigen, dass die Technik vorbei war, oder die Zielregion nur gestreift hat.

UNKORREKTER ABSTAND (zu weit)

Der HKR hält beide Hände, Handflächen zueinander, ungefähr 30 Zentimeter auseinander, um zu zeigen, dass der Abstand unkorrekt war.

UNKORREKTER ABSTAND (zu nah)

Der HKR kreuzt die Hände mit dem Handrücken, die Finger vorwärts, um zu zeigen, dass die Distanz unkorrekt war.

“ÜBERDENKEN”

Nach Anzeigen des Grundes fordert der HKR die SKR auf, ihre Meinung zu überdenken.



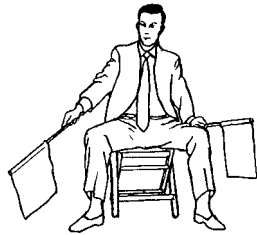
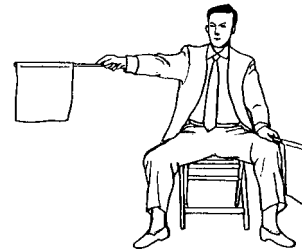
KIKEN

“AUFGABE”

Der HKR zeigt mit dem Zeigefinger abwärts zum aufgebenden Kämpfer und verkündet dann den Sieg für den Gegner.

Zeitschinden
Wegdrücken
Unnötiges Halten
Verstoß gegen Karate Do

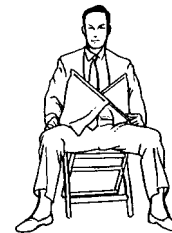
Kreisbewegung mit dem Finger
Beide Handflächen nach vorne
Am Revers des Sakkos fassen
Das Zeichen für sprechen machen

FLAGGENSIGNALE DER SEITENKAMPFRICHTER**IPPON****NIHON****SANBON****FOUL**

Verwarnung für ein Foul. Die entsprechende Flagge wird in einem Kreis gewunken, dann erfolgt ein Kategorie 1 oder 2 Signal.

**KATEGORIE 1 VERGEHEN**

Die Flaggen sind gekreuzt und die Arme gerade nach vorne gestreckt.

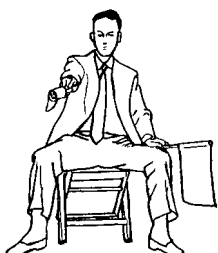
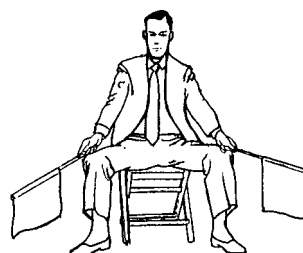
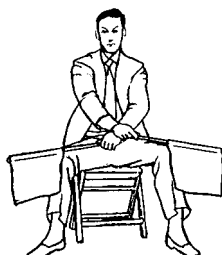
**KATEGORIE 2 VERGEHEN**

Der SKR hält die Flagge mit dem gebeugten Arm.

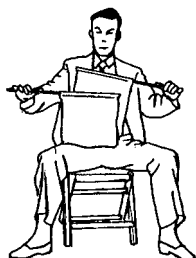


JOGAI

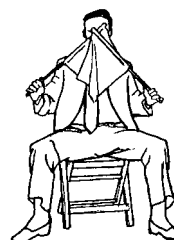
Der SKR tippt mit der entsprechenden Flagge auf den Boden.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU****TORIMASEN****AIUCHI**

Der SKR bewegt die Flaggen vor der Brust aufeinander zu.

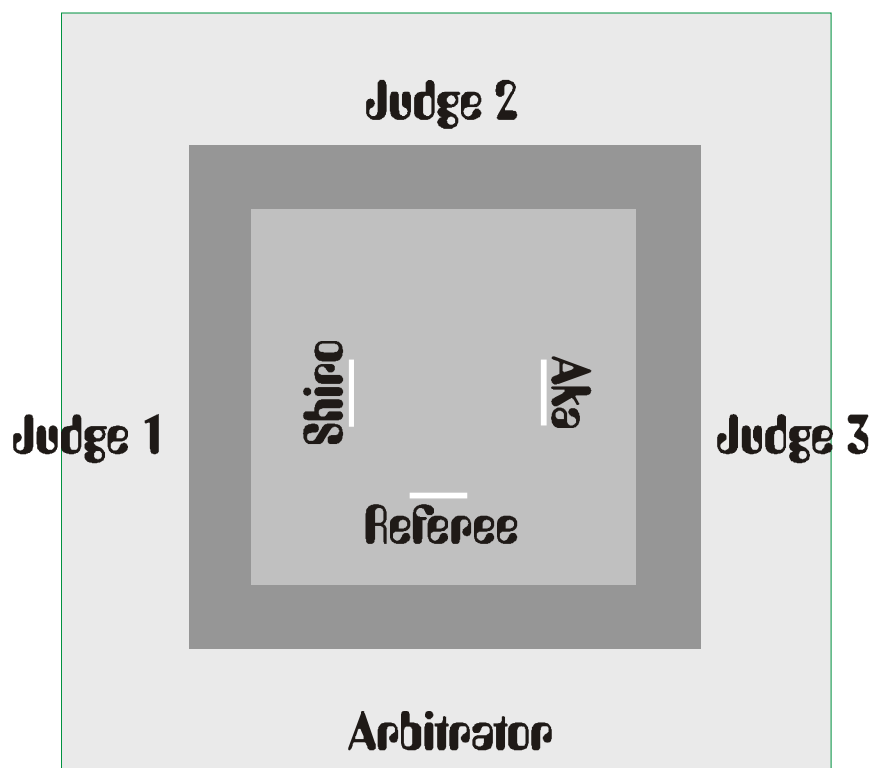
**MIENAI**

Die Flaggen werden vor das Gesicht gehalten..

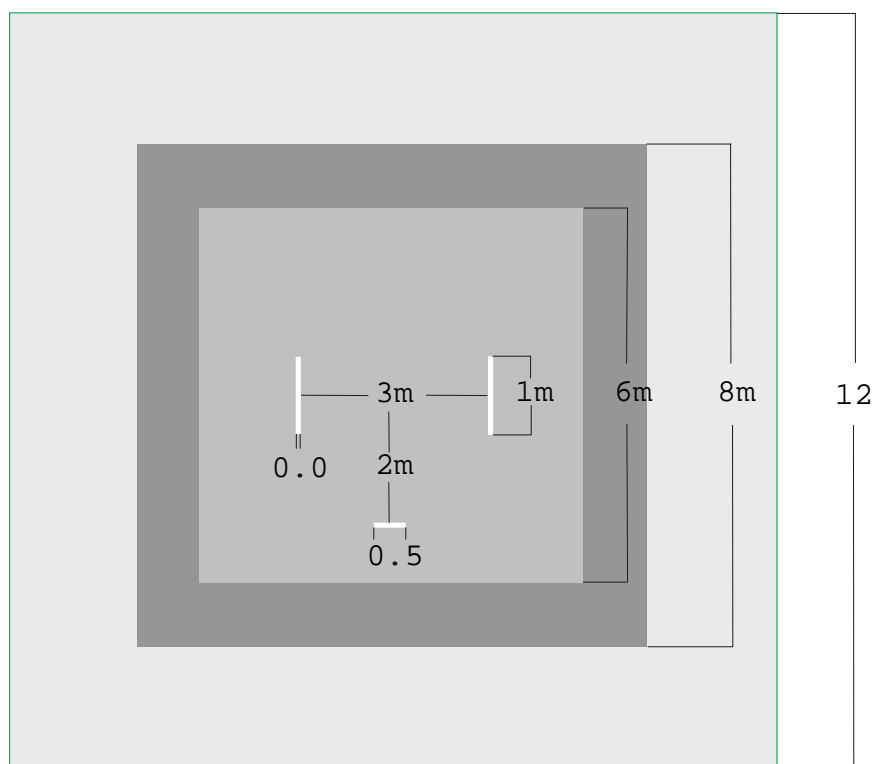


ANHANG 3: Zeichen des Listenführers

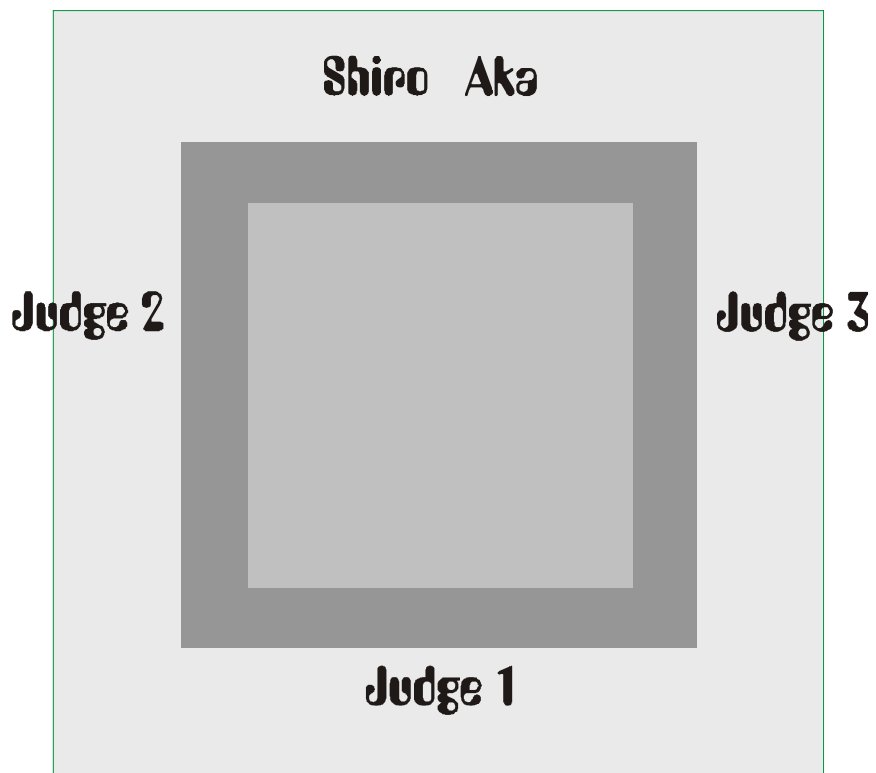
●—○	Sanbon	Drei Punkte
●	Nihon	Zwei Punkte
○	Ippon	Ein Punkt
□	Kachi	Gewinner
X	Make	Verlierer
▲	Hikiwake	Unentschieden
C1W	Kategorie 1 Vergehen — Verwarnung	Ermahnung ohne Strafe
C1K	Kategorie 1 Vergehen — Keikoku	Ein Punkt für den Gegner
C1HC	Kategorie 1 Vergehen — Hansoku Chui	Zwei Punkte für den Gegner
C1H	Kategorie 1 Vergehen — Hansoku	Disqualifikation
C2W	Kategorie 2 Vergehen — Verwarnung	Ermahnung ohne Strafe
C2K	Kategorie 2 Vergehen — Keikoku	Ein Punkt für den Gegner
C2HC	Kategorie 2 Vergehen — Hansoku Chui	Zwei Punkte für den Gegner
C2H	Kategorie 2 Vergehen — Hansoku	Disqualifikation
KK	Kiken	Aufgabe
S	Shikkaku	Ernsthafte Disqualifikation

ANHANG 4: Diagramme der Kumite Wettkampffläche

Maße der Kumite Wettkampffläche



ANHANG 5: Diagramm der Kata Wettkampffläche



ANHANG 6: DIE PFLICHTKATA LISTE**LISTE DER DKV PFLICHT (SHITEI) KATA**

Goju	Gekisai Dai Ni Gekisai Dai Ichi Kururunfa Saifa Sanseru Seienchin Seipai Shisochin
Shoto	Heian 1 – 5 Tekki 1 Bassai Dai Enpi Hangetsu Jion Kanku Dai
Wado	Pinan 1 – 5 Chinto Kushanku Naihanchi Passai Seishan Wanshu
Shito	Heian (Pinan) 1 – 5 Bassai Dai Jion Kosokun Dai Nipaipo Niseishi Rohai Seienchin

ANHANG 7: W.K.F. OFFIZIELLE KATA LISTE**OFFIZIELLE KATA LISTE DER
WORLD KARATE FEDERATION****GOJU-RYU KATAS**

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

WADO-RYU KATAS

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

SHOTOKAN KATAS

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

SHITO-RYU KATAS

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

Anhang 8**DEUTSCHER
KARATE VERBAND E.V.**

Veranstaltung	Ort	Datum	Disziplin

Protestformular

Hauptkampfrichter

Seitenkampfrichter

Mattenchef

Kampfrichterobmann

Listenföhrer

Kämpfer

Verein

Gegner

Verein

Protesteinlegender
Betreuer

Verein

Zeitpunkt des Vorgangs

Protest

Es wurden DM 200.- hinterlegt

Unterschrift / Druckbuchstaben

Betreuer / Verein

Betrag erhalten

Anhang 10

Ungeachtet des WKF-Regelwerks kann bei Veranstaltungen des DKV (wie z.B. Turniere oder Bundesliga) das Spiegelsystem zu Einsatz kommen. Dabei sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

1. Das Kampfgericht:

Das KG besteht für jeden Kampf aus einem Obmann (KANSA), einem Hauptkampfrichter (SUSHIN) und einem Seitenkampfrichter (FUKUSHIN).

2. Wertungen:

Die Wertungen, Entscheidungskriterien, unerlaubtes Verhalten und Strafen, sowie das Punktesystem ergeben sich jeweils analog der aktuellen Wettkampfregele

3. Befugnisse und Pflichten des Kampfgerichts:

Der Oberkampfrichter ist verantwortlich für den reibungslosen und regelgerechten Ablauf der jeweiligen Veranstaltung. Er teilt die Kampfrichter ein und verfasst einen abschließenden Bericht an den Bundeskampfrichterreferenten.

Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ankündigungen, vergibt Punkte und Strafen.

Der Seitenkampfrichter unterstützt den HKR, nimmt an Beratungen mit dem Obmann teil, sofern erforderlich, zeigt seine Entscheidungen hinsichtlich Vergabe von Punkten und Strafen durch diskrete Gestik an.

Der Obmann kontrolliert den regelrechten Ablauf des Kampfes. Wenn notwendig, kann er seine Meinung dem HKR mitteilen. Nur wenn er an Beratungen mit dem HKR und dem SKR hinzugezogen wird hat der Obmann eine Stimme bei der Entscheidungsfindung. Des weiteren gehört es zu seinen Aufgaben, Zeitnehmer und Listenführer zu überwachen.

Der HKR und der SKR nehmen ihre vorgeschriebene Position ein. Nach gegenseitiger Verbeugung der Kämpfer eröffnet der HKR den Kampf mit dem Kommando SHOBU HAJIME. Der HKR unterbricht den Kampf mit YAME wenn er eine Technik sieht, die er für wertbar hält oder um Strafen bei Regelwidrigkeiten zu verhängen.

Er fordert die Kämpfer auf, ihre Ausgangsposition einzunehmen und setzt den Kampf fort mit dem Kommando TSUZUKETE HAJIME. Ist die Kampfzeit abgelaufen und es ist Punktegleichstand ruft der HKR YAME, kehrt auf seine Ausgangsposition zurück, ruft den SKR zu sich, fragt ihn nach seiner Entscheidung und verkündet den Sieger. Für den Fall einer Nichtübereinstimmung wird der Obmann nach seiner Meinung gefragt und der Mehrheitsbeschluß durch den HKR verkündet.

Gestik HKR und SKR

Die Gestiken des HKR sind im Anhang 2 des WKF Regelwerks enthalten und sind identisch. Die Gestiken des SKR sind entsprechend, nur diskreter.

Gültig ab 18.11.2000

Anhang 11**ENTSCHEIDUNG BEI WERTUNGEN**

SKR 1	SKR 2	SKR 3	ENTSCHEIDUNG
AKA	AKA	AKA	AKA
AKA	AKA	SHIRO	AKA
AKA	AKA	MIENAI	AKA
AKA	AKA	TORIMASEN	AKA
AKA	SHIRO	MIENAI	AKA/SHIRO
AKA	SHIRO	TORIMASEN	AKA/SHIRO/TORIMASEN
AKA	MIENAI	MIENAI	AKA/SHIRO/TORIMASEN
AKA	MIENAI	TORIMASEN	AKA/TORIMASEN
AKA	TORIMASEN	TORIMASEN	AKA/TORIMASEN
SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO
SHIRO	SHIRO	AKA	SHIRO/AKA

Anhang 12

Entscheidung bei Hantei

SKR 1	SKR 2	SKR 3	HKR	NORMAL	ENCHO
AKA	AKA	AKA	AKA	AKA	AKA
AKA	AKA	AKA	SHIRO	AKA	AKA
AKA	AKA	SHIRO	AKA	AKA	AKA
AKA	AKA	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO
AKA	SHIRO	SHIRO	AKA	HIKIWAKE	AKA
AKA	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO
SHIRO	SHIRO	SHIRO	AKA	SHIRO	SHIRO
SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO
HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
AKA	AKA	AKA	HIKIWAKE	AKA	
SHIRO	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO	
AKA	AKA	SHIRO	HIKIWAKE	AKA	
AKA	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO	
AKA	AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
AKA	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	
AKA	AKA	HIKIWAKE	AKA	AKA	
SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	AKA	SHIRO	
AKA	SHIRO	HIKIWAKE	AKA	AKA	
AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	AKA	HIKIWAKE	
SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	AKA	HIKIWAKE	
AKA	AKA	HIKIWAKE	SHIRO	AKA	
SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO	SHIRO	
AKA	SHIRO	HIKIWAKE	SHIRO	SHIRO	
AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	SHIRO	HIKIWAKE	
SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	SHIRO	HIKIWAKE	