



壘太利國際松濤館空手道連盟

SHOTOKAN KARATEDO INTERNATIONAL AUSTRIAN FEDERATION

試

WETTKAMPFORDNUNG

合

© 2017 Shotokan Karatedo International Austrian Federation

6. überarbeitete Auflage aus der englischen Originalversion von Natsuko Minegishi und Glenn Stoddard (SKIF, Oktober 2008) sowie aus der deutschen Übersetzung von Eugen Landgraf und Frank Stuckemeier (SKID, Jänner 2013) und Gitte Björn (SKISF, Juli 2012).

Inhalt

Allgemeines	3–6
Ärztliche Versorgung, Wettkampfausstattung, Abwicklung und Bestimmungen, Organisation von Wettkämpfen, Abänderung oder Aufhebung von Regeln, Sonstiges	
Wettkampforganisation	7–8
Wettkampfpersonal, Wettkampffläche	
Offizielle Bekleidung	9–11
Bekleidung der Kampfrichter, Bekleidung der Wettkämpfer, Schutzbestimmungen	
Einspruch und Rücktritt	12
Kampfgericht	13–18
Wechsel des Kampfgerichts, Begriffe und Handzeichen, Entscheide, Rechte und Pflichten, Obersten Kampfgericht, Chefkampfrichter, Hauptkampfrichter (<i>shūshin</i>), Seitenkampfrichter (<i>fukoshin</i>), Kampfrichterobmann (<i>kansa</i>), Schreibaufsicht (Kumite-Wettkampf)	
Kata-Wettkampf	19–25
Einzelbewerbe, Mannschaftsbewerb, Entscheidungskriterien, Punkt-Abzüge (durchschnittliche Richtwerte), Zusatzpunkte, Disqualifikation, Durchführung von Kata-Wettkämpfen, Flaggenentscheid rot/weiß (<i>kōhaku</i>), Punktesystem	
Kumite-Wettkampf	26–42
Kampfzeit, Wertung, Entscheidungskriterien für ippon, gleichzeitig ausgeführte Techniken (<i>ai uchi</i>), Sieg oder Niederlage, Unentschieden und Verlängerung, Verlassen der Kampffläche (<i>jogai</i>), verbotene Handlungen und Techniken, Strafbestimmungen (<i>bassoku</i>), Verletzungen und Unfälle während eines Wettkampfes, Durchführung der Wettkämpfe	
Anhänge	43–53
Wettkampffläche, Kata, Begriffe und Handzeichen, Flaggsignale, Entscheide (<i>hantei</i>), <i>Hansoku</i> , <i>Jogai</i> , <i>Mubobi</i>	

Allgemeines

Diese Regeln werden eingeführt, um strikte Fairness und Einheitlichkeit in Bezug auf die Methoden des Bewertens zu gewährleisten.

Die Kampfrichter sollen dadurch in ihren Befugnissen gefördert werden. Diese Regeln gelten für Wettkämpfe, die unter dem Patronat der Shotokan Karatedo International Austrian Federation (SKIAF) durchgeführt werden.

In diesem Text wird der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet. Die weibliche Form ist selbstverständlich immer mit eingeschlossen. Im Zweifelsfall gilt die englische Originalversion der SKIF, September 2005.

Die SKIAF kann Offizielle oder Wettkämpfer, die gegen die Wettkampfordnung verstoßen, vom Turnier ausschließen.

Ärztliche Versorgung

1. Auf Meisterschaften müssen ein Arzt sowie Sanitäter anwesend sein. Diese sind vom Sportwart bzw. Jugendsportwart zu organisieren.
2. Das Helferteam unterstützt gegebenenfalls den Arzt. Es ist ein Platz für die Versorgung von Verletzten einzurichten.

Wettkampfausstattung

Die SKIAF stellt die Wettkampfausstattung dem Ausrichter für die Meisterschaft zur Verfügung. Der Ausrichter koordiniert dies mit der Infrastruktur der SKIAF.

Die Wettkampfausstattung besteht wie folgt aus:

- Flaggen (rot und weiß, je 5 pro Kampffläche)
- Punktemappen (je 5 pro Kampffläche)
- Ausstattungsmaterial zur Aufzeichnung der Daten
- Uhr mit Stoppfunktion und Zeitsignal (Gong)
- rote Gürtel
- Handschützer
- Klebebänder

Allgemeines

Abwicklung und Bestimmungen

1. Wettkampfausschreibungen müssen drei Monate vorher ausgesendet werden. Um Terminkollisionen zu vermeiden, haben sich landesweite Turniere der SKIAF nach dem nationalen Wettkampfplan (Internationales Kyū-Turnier, Kawasoe shihan Memorial Cup, Österreichische Meisterschaft, Kinder- und Jugendcup) zu richten.
2. Die gesamte Planung und die Organisation für den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs liegen im Verantwortungsbereich der Sportwarte der SKIAF. Sie sind auch zuständig für die Einhaltung der Wettkampfordnung und der Durchführung der Kategorien bzw. dem Ablauf der Disziplinen.
3. Die Sportwarte der SKIAF unterstützen den Ausrichter. Sie sind diesem behilflich in vorbereitenden Arbeiten, die wichtig für den reibungslosen Ablauf und die Einhaltung des geforderten Standards nötig sind. Die Sportwarte können Kontrollen durchführen und gegebenenfalls die Nachbesserung vom Ausrichter verlangen.
4. Alle Meldungen müssen mindestens drei Tage vor dem Turnier (per E-Mail an registration@karate.at) eingehen. Bei verspäteten Meldungen wird das doppelte Startgeld als empfindliches Bußgeld eingezogen (Nachmeldungen sind davon nicht betroffen). Streichungen und Nachmeldungen müssen spätestens 30 Minuten vor Beginn des Turniers bekannt gegeben werden.
5. Auch wenn ein Verein keine Teilnehmer entsendet, muss dies gemeldet werden. Ein Versäumen wird mit 50,- Euro Strafe geahndet.
6. Die Mindestgebühr bei Turnieren der SKIAF beträgt 30,- Euro. Dies gilt auch für nicht teilnehmende Vereine. Ausgenommen von dieser Regelung sind Vereine, die weniger als zwei Jahre bestehen.
7. Alle Teilnehmer werden in einem Computer-Auslosungssystem erfasst.

Allgemeines

9. Für die Teilnahme an einem Kumite-Bewerb ist der Eintrag und die Unterschrift im Haftungsausschluss Pflicht. Die Überprüfung bzw. die Einholung der unterzeichneten (!) Haftungsausschlüsse übernimmt beim Kinder- und Jugendcup und beim Internationalen Kyū-Turnier der Jugendsportwart, bei der Österreichischen Meisterschaft und beim Kawasoe shihan Memorial Cup der Sportwart.
10. *Karateka*, die aus anderen Verbänden zum SKIAF wechseln, dürfen erst nach einem Jahr bei Meisterschaften starten.
11. Die SKIAF kommt auf für das Honorar bzw. die Kosten für die Verpflegung der Kampfrichter und des Helferteams (Listenführer, Zeitnehmer, Ansager), die Halle, die Pokale, Medaillen und Urkunden sowie Arzt und Rotes Kreuz. Die SKIAF ist berechtigt, während einer Meisterschaft auf ihre Kosten einen Verkaufsstand (Budoartikel) zu betreiben.
Vereinsangelegenheiten bei der Austragung von Meisterschaften sind: Eintritt, Plakate, Programm, Sponsoren, Werbung, Buffet und Verkaufsstand.

Organisation von Wettkämpfen

1. Ein Karate-Turnier kann Kata- und/oder Kumite-Wettkämpfe beinhalten.
2. Einzelne Wettkämpfer oder Mannschaften, welche sich beim Aufrufen ihres Namens nicht pünktlich auf der Wettkampffläche einfinden, verlieren das Recht auf Teilnahme für die jeweilige Kategorie (*kiken*).
3. Es ist sehr wichtig, dass sich die Teilnehmer zu Beginn und am Ende jedes Wettkampfes verbeugen. Geschieht dies nicht, muss der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer auffordern, evtl. zurückzukommen und sich korrekt zu verbeugen.
4. Wenn ein Wettkämpfer nach einer Wertung oder einem Sieg prahlt (z. B. die Faust hoch streckt, die Hände hoch reißt etc.), kann der Hauptkampfrichter die Wertung als Strafe aberkennen.

Allgemeines

Abänderung oder Aufhebung von Regeln

Nur das Technische Komitee der SKIF kann mit Zustimmung von Hirokazu Kanazawa *sōke* diese Regeln verändern oder modifizieren (internationale Regelung). Innerhalb der SKIAF können vorliegende Regeln nur mit Zustimmung der Technischen Kommission der SKIAF abgeändert werden.

Sonstiges

1. In Situationen, in welchen keine der vorliegenden Regeln Anwendung finden sowie in Situationen, in welchen Unklarheit über die Auslegung vorliegender Regeln besteht, beraten sich Seitenkampfrichter, Hauptkampfrichter, Chefkampfrichter (Tatami-Chef) und Obmann untereinander um eine Lösung zu finden. Die getroffene Lösung ist allen Offiziellen (Repräsentanten) mitzuteilen und wird öffentlich verkündet.
2. Alle *karateka*, seien dies Wettkämpfer (einschließlich Trainer, Betreuer und alle mit den Wettkämpfern in Beziehung stehenden Personen), Kampfrichter sowie andere Offizielle, müssen die Ideale des *Karatedō* befolgen. Diese Ideale sind: Guter Charakter, Aufrichtigkeit, Einsatz, Etikette und Selbstkontrolle (Selbstbeherrschung).
3. Jegliches Verhalten, welches das *Karatedō* in Verruf bringen könnte (einschließlich dem Verhalten von Trainern, Betreuern und allen mit den Wettkämpfern in Beziehung stehenden Personen), kann zur Disqualifikation des Wettkämpfers und/oder der Mannschaft (Team) führen.

Wettkampfororganisation

Wettkampfpersonal

Um spezifische Aufgaben zu erledigen und um den geregelten Ablauf der Meisterschaft zu unterstützen, organisieren die Sportwarte der SKIAF eine Anzahl von Helfern, welche an den entsprechenden Stellen eingesetzt werden.

1. Der **Listenfürher** (Kampfrichtertisch-Leiter) ist verantwortlich, dass die wesentlichen Daten sachgemäß festgehalten werden. Diese Daten bestehen aus (gilt für einen oder mehrere Teilnehmer):
 - Name des Wettkampfteilnehmers,
 - Name des Siegers des jeweiligen Wettkampfes,
 - vom Hauptkampfrichter angezeigte Wertungen, Strafen und Entscheide,
 - sämtliche weiteren für den jeweiligen Wettkampf wesentlichen Bemerkungen.
2. Der **Ansager** ist verantwortlich, dass die jeweiligen Teilnehmer rechtzeitig zur Wettkampffläche gerufen werden und dass die Ergebnisse des Kampfgerichts für alle betroffenen Personen des Turniers gut hörbar verkündet werden.
3. Der **Zeitnehmer** (Kumite-Wettkampf) ist verantwortlich, dass die ganze effektive Kampfzeit (normalerweise 2 Minuten) ausgenützt wird. Er hält die effektive Kampfzeit an, wenn der Kampf vorübergehend unterbrochen wird und lässt diese weiter laufen, wenn der Kampf fortgeführt wird.
4. Weitere Helfer sind um die folgenden Aufgaben besorgt, damit ein reibungsloser Ablauf des Wettkampfes sichergestellt ist:
 - (genereller) Ablauf des Wettkampfes (Turniers),
 - Verständigung mit den Teilnehmern,
 - Verständigung mit den Seitenkampfrichtern,
 - Vorbereitung der Wettkampffläche,
 - weitere vom Wettkampfveranstalter bestimmte Aufgaben.

Wettkampfororganisation

Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche muss eben und so beschaffen sein, dass Gefährdungen ausgeschlossen sind.
2. Die Wettkampffläche muss quadratisch mit einer Seitenlänge von jeweils acht Metern sein und – falls platztechnisch möglich – mit zusätzlichen zwei Metern auf allen Seiten als Sicherheitszone.
3. Die Wettkampffläche wird mit Klebeband auf dem Hallenboden markiert (Außenkante Klebeband bis Außenkante Klebeband = 8×8 m). Werden Matten ausgelegt, soll die ausgelegte Seitenlänge 10 Meter betragen (10×10 m). Innerhalb dieser Kampffläche ist eine 1-Meter-Begrenzung vor dem Kampfflächenrand mit Matten einer anderen Farbe auszulegen.
4. Die Ausgangspositionen der Wettkämpfer (und des Hauptkampfrichters) werden mit Klebeband (Länge: ca. 1 Meter) laut **Anhang I** markiert.

Anmerkungen

- a. Die Wettkampffläche kann bis zu einem Meter über Fußbodenniveau angehoben werden. Die Seitenlängen einer erhöhten Wettkampffläche müssen mindestens zwölf Meter (12×12 m) betragen, damit sowohl die Wettkampffläche als auch der Sicherheitsbereich Platz finden.
- b. Innerhalb eines Meters vom äußeren Umkreis der Sicherheitszone dürfen weder Reklamewände, noch Werbetafeln, -säulen o. ä. aufgestellt werden.
- c. Wenn Matten verwendet werden, müssen diese auf der Unterseite rutschfest sein sowie auf der Oberfläche einen niedrigen Reibungswert aufweisen. Sie sollten nicht so dick wie Judomatten sein, da diese typische Karate-Bewegungen behindern. Der Hauptkampfrichter muss sicherstellen, dass die einzelnen Mattenmodule sich während eines Wettkampfes nicht verschieben, da Lücken eine Gefahr für die Wettkämpfer darstellen und zu Unfällen führen können. Sie müssen von der SKIAF genehmigt sein.

Offizielle Bekleidung

Wettkämpfer und Offizielle müssen die von der SKIAF vorgeschriebene Bekleidung tragen.

Bekleidung der Kampfrichter

1. Innerhalb der SKIAF soll die Bekleidung der Kampfrichter der internationalen Verordnung möglichst nahe kommen. Die offizielle Bekleidung besteht aus:
 - marineblaues Sakko bzw. Blazer mit goldenen Knöpfen
 - lang- oder kurzärmeliges, weißes Hemd
 - (offizielle, rote) Krawatte ohne Krawattennadel oder für Frauen ein (offizielles) Tuch
 - einfarbige, graue Tuchhose (keine Jeans)
 - (silberne) Pfeife an einer Kordel
 - ungemusterte, schwarze Socken und schwarze Sandalen (*zōri*).
2. Das Tragen von sichtbarem Schmuck, Uhren etc. ist für Kampfrichter nicht gestattet. Frauen dürfen eine Haarklammer tragen.

Bekleidung der Wettkämpfer

1. Wettkämpfer müssen einen ungekennzeichneten, weißen *Karategi* ohne Streifen oder farblich abgesetzte Nähte tragen. Ein Vereins- bzw. Nationalabzeichen in der maximalen Größe von 10 × 10 cm darf auf der linken Seite der Gi-Jacke in Brusthöhe aufgenäht sein. Weiters dürfen nur die Etiketten des Herstellers auf dem *Karategi* sichtbar sein, dies jedoch nur an den üblichen Stellen, wie zum Beispiel an der rechten unteren Ecke der Jacke sowie am Bund der Hose.
2. Wenn zwei Wettkämpfer gleichzeitig gegeneinander antreten, muss einer einen roten Gürtel (*aka*) um die Hüften tragen. Der eigene Gürtel soll dabei nicht abgelegt werden.

Offizielle Bekleidung

3. Die mit festgezogenem Gürtel getragene Karategi-Jacke muss mit ihrer Gesamtlänge bis über die Hüfte reichen und darf maximal drei Viertel des Oberschenkels bedecken. Weibliche Wettkampfteilnehmer dürfen ein einfarbiges, weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
4. Die Ärmel der Karategi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens bis zur Hälfte bedecken.
5. Die Hosen müssen so lang sein, dass sie zwei Drittel des Schienbeins bedecken und dürfen nicht über die Fußknöchel reichen.
5. Die Wettkämpfer müssen saubere Haare haben und diese in einer Länge geschnitten sein, welche ein natürliches Kampfverhalten nicht behindern. Haarspangen und metallene Haarclips sind verboten. Diskrete Bänder oder Haargummi, die nur zum Binden von langem Haar, aber nicht der Verzierung dienen, sind zulässig.
7. Die Wettkämpfer haben auf kurz geschnittene Finger- und Fußnägel zu achten. Das Tragen von (metallinen) Gegenständen am Körper, welche zu Verletzungen führen könnten, ist verboten.
6. Diverse Schweiß- und Stirnbänder (*hachimaki*) sind nicht gestattet.

Anmerkungen

- a. Ungeachtet des Absatzes 1 kann das Organisationskomitee das Tragen von speziellen Etiketten oder Markenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen. Darüber hinaus kann das Anbringen einer Identifikationsnummer auf dem Rücken angeordnet werden.
- b. Betritt ein Wettkämpfer unsachgemäß gekleidet die Kampffläche oder widerspricht seine Ausrüstung vor dem Beginn eines Kumite-Wettkampfes den Regeln (z. B. fehlende Handschützer), wird ihm eine Minute Zeit eingeräumt, um die Kleidung bzw. Ausrüstung in Ordnung zu bringen. Falls der Regelverstoß während eines Kumite-Wettkampfes festgestellt wird, erhält der Wettkämpfer eine offizielle Verwarnung (*hansoku chūi*). Wettkämpfer, die nicht innerhalb einer Minute korrekt erscheinen, werden disqualifiziert.

Offizielle Bekleidung

- c. Sicherlich gibt es religiöse Gründe für das Tragen bestimmter Gegenstände wie z. B. Turbane oder Amulette. Wenn jemand solche Gegenstände zu tragen wünscht, muss dies dem Obersten Kampfgericht im Vorfeld eines Turniers mitgeteilt werden. Jeder Fall wird einzeln geprüft.
- d. Die Karategi-Jacke darf während eines Wettkampfes nicht ausgezogen werden.
- e. Sofern das Oberste Kampfgericht zustimmt, kann den Kampfrichtern gestattet werden, ihre Sakkos bzw. Blazer auszuziehen.

Schutzbestimmungen (Kumite-Wettkampf)

1. Zahnschutz (ausschließlich weiß oder transparent) ist obligatorisch, Tiefenschutz für Herren und Brustschutz für Frauen sind erlaubt. Die Wettkämpfer dürfen keine weitere Schutzausrüstung (z. B. Schienbeinschützer) tragen.
2. Jegliche Schutzausrüstung muss von der SKIAF (international: SKIF) genehmigt werden.
3. Der Gebrauch von elastischen Bandagen oder Stützverbänden aufgrund von Verletzungen muss nach Rücksprache mit dem offiziellen Turnierarzt vom Hauptschiedsrichter genehmigt werden.
4. Die Jackenärmel bzw. die Hosenenden des *karategi* dürfen nicht hochgekrempt sein.
5. Bei den Juniorenbewerben kann das Kampfgericht das Tragen von Handschützern anordnen. Im Wettkampf sind vom SKIAF (SKIF) genehmigte Handschützer zu tragen.
6. Das Tragen von Brillen ist verboten. Weiche Kontaktlinsen können jedoch auf eigene Verantwortung des Wettkämpfers getragen werden.
7. Das Kämpfen mit einer festsitzenden Zahnspange muss nach Rücksprache mit dem Turnierarzt durch die SKIAF genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt aber die volle Verantwortung für allfällige Verletzungen.

Einspruch und Rücktritt

Offizieller Protest gegen Entscheide

1. Wettkämpfer können nicht persönlich Einspruch gegen Entscheide des Kampfgerichts erheben.
2. Einspruch kann ausschließlich dann erhoben werden, wenn ein Entscheid von Haupt oder Seitenkampfrichter deutlich gegen die Wettkampffregeln oder die Bewertungsregeln verstößt. In diesen Fällen kann nur der offizielle Vertreter des betroffenen Wettkämpfers unmittelbar nach Feststellen der Regelwidrigkeit beim Kampfgericht-Obmann Einspruch gegen den Entscheid erheben.
3. Ein Berufungsgremium besteht aus dem Organisationskomitee und dem Obersten Kampfgericht. In angemessener Zeit werden alle Umstände untersucht, die zum Protest geführt haben und gegebenenfalls bei Hauptkampfrichter und/oder Seitenkampfrichtern eine Begründung über den Entscheid eingeholt. Nach Erwägung aller verfügbaren Fakten wird das Gremium einen Bericht erstellen und ist befugt eine angemessene Maßnahme zu veranlassen.

Rücktritt

Ein Wettkämpfer, welcher aufgrund anderer Gründe als Verletzung(en) unfähig ist, weiter am Wettkampf teilzunehmen, sowie ein Wettkämpfer, welcher um Erlaubnis bittet, den Wettkampf zu verlassen (*kiken*), wird zum Verlierer erklärt.

Kampfgericht

Das Kampfgericht für jeden Wettkampf besteht aus einem Hauptkampfrichter (*shūshin*), mehreren Seitenkampfrichtern (*fukushin*) und einem Kampfrichterobmann (*kansa*).

Diese werden vom Organisationskomitee der SKIAF oder vom Obersten Kampfgericht vor oder zum Zeitpunkt des Turnieres ernannt.

1. Einem Kata-Wettkampf wohnen grundsätzlich ein Hauptkampfrichter und vier Seitenkampfrichter bei. Auch sechs Seitenkampfrichter (bspw. in den Finalrunden) sind möglich. In Kata-Wettkämpfen kann der Hauptkampfrichter die Rolle des Kampfrichterobmanns übernehmen.
2. Einem Kumite-Wettkampf wohnen ein Kampfrichterobmann, ein Hauptkampfrichter und vier Seitenkampfrichter bei.
3. Zusätzlich unterstützen Listenführer/Schreiber, Zeitnehmer (Kumite-Wettkampf) und Ansager die Durchführung der Wettkämpfe.
4. Die Kampfrichter in einem Kata-Wettkampf sollen (soweit möglich) nicht dem selben Verein oder Verband angehören.
5. Der Hauptkampfrichter sitzt bei einem Kata-Wettkampf am Rand der Wettkampffläche mit dem Gesicht zu den Wettkämpfern.
6. Die vier Seitenkampfrichter sitzen jeweils an den vier Ecken der Wettkampffläche in der Sicherheitszone (beim Kata-Wettkampf können zwei weitere Seitenkampfrichter in der Mitte der beiden Seiten sitzen). Jeder Seitenkampfrichter hat eine rote und weiße Flagge, eine Wertungstafel (für den Kata-Wettkampf) und eine Pfeife (für den Kumite-Wettkampf).
7. Der Kampfrichterobmann wird außerhalb der Sicherheitsbereiches hinten rechts oder links vom Hauptkampfrichter platziert.
8. Ein Kampfrichter soll bei Kumite-Wettkämpfen (bei internationalen Turnieren) als Schreibaufsicht am Wettkampftisch, zwischen dem Listenführer und dem Zeitnehmer, sitzen.

Kampfgericht

Wechsel des Kampfgerichts

1. Zu Beginn eines Kumite-Wettkampfs steht der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche. Zu seiner Linken stehen zwei Seitenkampfrichter, zu seiner Rechten stehen der Kampfrichterobmann (beim Kumite-Wettkampf) und die beiden anderen Seitenkampfrichter.
2. Nach dem formalen Austausch von Verbeugungen durch die Wettkämpfer und die Kampfrichter tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter und der Kampfrichterobmann drehen sich nach innen und alle verbeugen sich zueinander. Danach nehmen alle ihre Positionen ein.
3. Beim Wechsel des gesamten Kampfgerichts gehen die Kampfrichter, die bis dahin im Einsatz waren, einen Schritt nach vorn, drehen sich um und stehen so dem ablösenden Kampfgericht gegenüber. Auf das Kommando des neuen Hauptschiedsrichters verbeugen sie sich voreinander und verlassen die Wettkampffläche in einer Reihe (es schauen alle in dieselbe Richtung).
4. Wenn einzelne Seitenkampfrichter wechseln, tritt der neu eingesetzte Seitenkampfrichter vor den bisherigen, beide verbeugen sich voreinander und tauschen dann ihre Positionen.

Begriffe und Handzeichen

Die vom Hauptkampfrichter bei der Durchführung eines Wettkampfes verwendeten Begriffe und Handzeichen sollen prinzipiell gemäß den Regeln in **Anhang III** sein. Für die Seitenkampfrichter gelten die angezeigten Flaggsignale in **Anhang IV**.

Entscheide

Wenn der Hauptkampfrichter einen Entscheid aufgrund der von den Seitenkampfrichtern angezeigten Wertung fällt, soll diese gestützt auf die im **Anhang V** aufgeführten Regeln sein.

Kampfgericht

Rechte und Pflichten

1. Chefkampfrichter, Hauptkampfrichter, Kampfrichterobmann und Seitenkampfrichter berücksichtigen folgende Richtlinien:
 - Kampfrichter müssen objektiv sein.
 - Kampfrichter verhalten sich unparteiisch und fair.
 - Kampfrichter zeichnen sich durch würdevolles Verhalten (auch gegenüber Wettkämpfern) und Selbstbeherrschung aus.
 - die Korrektheit, respektive deren Fehlen, in der Meinung und dem Verhalten der Kampfrichter bei der Durchführung und Bewertung von Wettkämpfen hat einen großen Einfluss auf den Ruf und das öffentliche Ansehen des *Karatedō*. Deren Meinung und Verhalten während eines Wettkampfes zeichnen sich demnach durch Bestimmtheit, Schnelligkeit und Angemessenheit aus.
2. Die Meinungsbildung und das Verhalten der Kampfrichter müssen aufgrund des großen Einflusses auf den Ablauf und den Ausgang des Wettkampfes schnell und präzise sein.
3. Haupt- und Seitenkampfrichter müssen ihre volle Aufmerksamkeit auf den Wettkampf richten: Sie müssen jeden Wettkämpfer sorgfältig beobachten und jede Handlung der Wettkämpfer korrekt bewerten.
4. Der Kontakt des Haupt- und der Seitenkampfrichter bleibt während des Wettkampfes auf den Kampfrichterobmann (*kansa*), die übrigen Kampfrichter und die betreffenden Wettkämpfer beschränkt.

Oberstes Kampfgericht

Das Oberste Kampfgericht setzt sich zusammen aus Chefkampfrichter, Hauptkampfrichter (des betroffenen Wettkampfes) und Kampfrichterobmann.

Die Rechte und Pflichten des Obersten Kampfgerichts sind wie folgt:

1. Gewährleistung der korrekten Vorbereitung jedes Turniers in Zusammenarbeit mit den Sportwarten der SKIAF, im Hinblick auf den Aufbau der Wettkampffläche, die Beschaffung und Aufstellung aller Ausrüstungsgegen-

Kampfgericht

- stände und notwendigen Einrichtungen, die Wettkampfdurchführung und -überwachung, Sicherheitsvorkehrungen etc.
- 2. Ernennung der Hauptkampfrichter für die jeweiligen Kampfflächen und die nötigen Massnahmen ergreifen, welche für die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe erforderlich sind.
- 3. Überwachung und Koordination der allgemeinen Leistungen der Kampfrichter.
- 4. Nominierung von Ersatz-Kampfrichtern und Helfern (falls notwendig).
- 5. Entscheidende Urteile während eines Wettkampfes in technischen Angelegenheiten abgeben, für die es in den Regeln keine klaren Bestimmungen gibt.

Chefkampfrichter

Die Rechte und Pflichten des Chefkampfrichters sind wie folgt:

1. Delegation, Ernennung und Überwachung der Haupt- und Seitenkampfrichter für alle stattfindenden Wettkämpfe in seinem zuständigen Bereich.
2. Überwachung der Leistungen der Haupt- und Seitenkampfrichter in ihren Zuständigkeitsbereichen, und dafür Sorge tragen, dass die ernannten Kampfrichter und Helfer ihren zuerteilten Aufgaben gewachsen sind.
3. Dem Hauptkampfrichter eine Unterbrechung des Wettkampfes befehlen, sobald der Kampfrichterobmann eine Zuwiderhandlung gegen die Wettkampfgeln signalisiert.

Hauptkampfrichter (*shūshin*)

Wettkämpfe werden ausschließlich durch die Anweisungen des Hauptkampfrichters geführt. Die Rechte und Pflichten der Hauptkampfrichter sind wie folgt:

1. Wettkämpfe leiten, einschließlich den Beginn, Unterbrechungen und das Ende eines Wettkampfes ankündigen.
2. Wertungen vergeben (Kumite-Wettkampf: *ippon* für präzise und für den Kampf entscheidende Techniken, respektive *waza ari* für Techniken, die nahezu als *ippon* wertbar sind).

Kampfgericht

3. Dem Chefkampfrichter, Obersten Kampfgericht oder Berufungsgremium gegebenenfalls die Grundlagen für einen Entscheid erklären.
4. Strafen erteilen und Verwarnungen aussprechen (vor, während und nach Wettkämpfen).
5. Die Meinung(en) der Seitenkampfrichter (durch Flaggen-Signale) einholen und entsprechend handeln.
6. Ankündigung von Verlängerungen.
7. Die Seitenkampfrichter zum Entscheid auffordern (*hantei*) und das Ergebnis bekanntgeben.
8. Den Gewinner verkünden.
9. Die Zuständigkeit des Hauptkampfrichters ist nicht ausschließlich auf die Kampffläche beschränkt, sondern erstreckt sich auch auf den unmittelbar umliegenden Bereich.
10. Der Hauptkampfrichter gibt alle Befehle und verkündet alle Entscheidungen.

Seitenkampfrichter (*fukushin*)

Die Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter wie folgt:

1. Sie assistieren dem Hauptschiedsrichter mittels Flaggen- und/oder Pfeifen-Signalen.
2. Stimmrecht, wenn eine Entscheidung getroffen werden muss.
3. Die Seitenkampfrichter beobachten aufmerksam die Handlungen der Wettkämpfer und geben ein Signal an den Hauptkampfrichter in den folgenden Fällen:
 - wenn eine wertbare Technik gesehen wird,
 - wenn ein Wettkämpfer eine unerlaubte Handlung und/oder Technik ausgeführt hat,
 - wenn eine Verletzung oder Krankheit eines Teilnehmers bemerkt wird,
 - wenn einer oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen (*jogai*),
 - in allen anderen Fällen, in denen es dem Seitenkampfrichter nötig erscheint, den Hauptkampfrichter auf etwas aufmerksam zu machen.

Kampfgericht

Kampfrichterobmann (*kansa*)

Der Kampfrichterobmann assistiert dem Chefkampfrichter und Hauptkampfrichter durch Beobachtung der stattfindenden Wettkämpfe. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampfbestimmungen übereinstimmen, muss der Obmann unverzüglich den Hauptkampfrichter anweisen, den Kampf zu unterbrechen und die Unstimmigkeit zu korrigieren.

Schreibaufsicht (Kumite-Wettkampf)

Die Schreibaufsicht führt in einem Kumite-Wettkampf separat Buch über die vom Hauptkampfrichter vergebenen Wertungen und überwacht gleichzeitig die Handlungen der ernannten Teilnehmer und Listenführer.

Anmerkungen

- a. Bei einem Entscheid (*hantei*) haben der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter jeweils eine Stimme.
- b. Die Kampfrichter dürfen in einem Kumite-Wettkampf nur das werten, was sie tatsächlich sehen. Eine Bewertung darf nicht nur auf gutes Timing und die geistige Vorstellung gestützt sein, dass eine Faust- oder Fußtechnik zu einer Wertung geführt hat. Wenn sie unsicher sind, ob eine Technik wirklich eine Trefferzone erreicht hat, sollen sie signalisieren, dass sie nichts sehen konnten (*mienai*).
- c. Kumite-Wettkampf: *Fujubun* (nicht gut genug, unzureichend.) bzw. *yowai* (zu schwach) basiert auf einer Meinung darüber, was man gesehen hat. *Mienai* (nichts gesehen) ist keine Meinung, sondern eine Tatsache!
- d. Innerhalb der SKIAF ist nur ein Kampfrichterobmann für alle Wettkämpfe verantwortlich.
- e. Innerhalb der SKIEF gilt vor Beginn eines Wettkampfes nachstehende Grußreihenfolge: *Shōmen ni rei*, *Shinpan ni rei*, *Otagai ni rei*. Am Ende eines Wettkampfes wird diese genau umgekehrt ausgeführt.

Kata-Wettkampf

1. Im Kata-Wettkampf gibt es Mannschafts- und Einzelbewerbe. Die Einzelbewerbe bestehen aus einzelnen Vorführungen, die nach Geschlecht getrennt sind. Eine Mannschaft besteht aus jeweils drei Personen und ist ausschließlich männlich oder weiblich.
2. Innerhalb der SKIAF sind gemischtgeschlechtliche Einzelbewerbe bzw. Mannschaften bei ausdrücklicher Turnierausschreibung oder mit Zustimmung des Obersten Kampfgerichts möglich.
3. Von den Wettkampfteilnehmern wird erwartet, dass sie sowohl Pflicht-Kata (*shitei kata*) als auch frei wählbare *kata* (*tokui kata*) während des Wettkampfes vorführen.
4. Der Kata-Wettkampf beinhaltet nur die *kata* der SKIAF laut **Anhang II**.

Einzelbewerbe

1. Kata-Einzelbewerbe werden mittels Flaggenentscheid rot/weiß (*kōhaku*) und/oder Punktesystem entschieden.
2. Die Vorrunden können im *Kōhaku*-System mit den Pflicht-Kata durchgeführt werden, bis die besten acht Wettkämpfer für das Finale (SKIF: 16 Wettkämpfer für das Halbfinale) bestimmt sind.
3. In den Finalbewerben wird das Punktesystem angewandt.
4. Sollte es zu einer sofortigen Finalrunde in einem Kata-Einzelbewerb kommen (weniger als acht Teilnehmer), kann das Oberste Kampfgericht anordnen, dass von jedem Wettkämpfer jeweils zwei *kata* (*Heian 2–5* oder *Bassai dai*, *Jion*, *Kankū dai*, *Enpi* sowie *tokui kata*) zu zeigen sind. Dabei wird nach der ersten Runde der Punktezweischenstand bekanntgegeben; in der zweiten Runde starten die Wettkämpfer in umgekehrter Reihenfolge (nur SKIAF).

Mannschaftsbewerb

1. Bei Kata-Mannschaftsbewerben wird nur das Punktesystem angewandt.
2. Bei nationalen Bewerben müssen alle Personen einer Mannschaft beim selben Verein gemeldet sein (siehe Anmerkungen zum Kata-Wettkampf).

Kata-Wettkampf

3. Es gelten dieselben Beurteilungskriterien wie beim Kata-Einzelbewerb.
4. Rhythmus und Timing einer *kata* dürfen nicht verändert werden, um die Bewegungen zu synchronisieren.
5. Die Wettkämpfer dürfen keine äußeren Zeichen für die Synchronität geben (z. B. übertriebene Geräusche oder Atmung).
6. Alle drei Wettkämpfer müssen die *kata* mit dem Blick in die gleiche Richtung und mit dem Gesicht zum Hauptkampfrichter beginnen.

Entscheidungskriterien

1. Bei der Bewertung einer Kata-Darbietung haben sich die Kampfrichter an das Buch „Karate: The Complete Kata“ (Kodansha International Ltd) von Hirokazu Kanazawa *sōke* zu halten.
2. Die *kata* muss mit Kompetenz ausgeführt werden und ein klares Verständnis der traditionellen Prinzipien zeigen, welche in ihr enthalten sind. Bei der Ausführung durch einen Wettkämpfer oder eine Mannschaft haben die Kampfrichter nicht nur die Gesamtleistung einer Kata-Darbietung zu bewerten, sondern auch die Details jeder Technik müssen berücksichtigt werden. Folgende Punkte sind in die Bewertung einzubeziehen:
 - eine realistische Demonstration der Bedeutung der *kata*,
 - Verständnis für die verwendeten Techniken (*bunkai*),
 - gutes Timing, Rhythmus, Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Fokus der Kraft (*kime*),
 - korrekte, angemessene Atmung zur Unterstützung des *kime*,
 - richtige Zentrierung der Aufmerksamkeit (*chakugan*) und der Konzentration,
 - korrekte Stellungen (*tachi waza*) mit richtiger Spannung in den Beinen und den Fußsohlen flach auf dem Boden,
 - angemessene Spannung im Unterbauch (*hara*) und keine Auf- und Abbewegung der Hüfte in der Bewegung,
 - korrekte Form/Ausführung der Technik (*kihon*).

Kata-Wettkampf

Punkt-Abzüge (durchschnittliche Richtwerte)

1. Keine Verbeugung am Anfang/Ende der *kata* (-0,1).
2. Unangemessene Bekleidung (*karategi* und Gürtel) (-0,1).
3. Falsche Fußbewegungen am Anfang/Ende der *kata* (-0,1).
4. Übertreten des Kampfflächenrandes (außer bei Flaggenentscheid mit gleichzeitig zwei Wettkämpfern) (-0,1).
5. Die Startposition der *kata* wird verfehlt (Toleranz ca. Schulterbreite) (-0,1).
6. Fehlender *kiai* (-0,1).
7. Zu starkes Atmen und Hikite-Geräusche (zurückziehende Hand) (-0,1).
8. Übertriebene Bewegungen (-0,1).
9. Übertriebener Rhythmuswechsel (-0,1).
10. Leichtes Zögern in der Bewegung (Technik) während der Darbietung (-0,1).
11. Offensichtlicher Stopp einer Bewegung während der Darbietung (-0,2).
12. Leichter Gleichgewichtsverlust, welcher aber sofort wieder korrigiert werden kann (-0,1 bis -0,3).
13. Eindeutiger Gleichgewichtsverlust, welcher aber sofort wieder korrigiert werden kann (-0,2 bis -0,4).
14. Vollständiger Gleichgewichtsverlust, welcher nicht mehr korrigiert werden kann (-0,3 bis -0,5).
15. Fehler während der Darbietung, aber der Wettkämpfer korrigiert diesen sofort und macht weiter (-0,2).
16. Die *kata* wurde zwar beendet, jedoch einige Bewegungen (Techniken) wurden in der falschen Reihenfolge gezeigt (-0,5).
17. Es wurde eine Anzahl von offensichtlichen Fehlern gemacht (-1,0).
18. Fehler in *kakiwake uke*, *manji uke*, *juji uke* (nicht gemäß SKIF) (-0,1); wenn mehrere Techniken falsch ausgeführt wurden (zum Beispiel *manji uke* und *kakiwake uke*) verdoppelt sich der Abzug (-0,2).
19. Bei Kata-Mannschaftsbewerben können für nicht synchrone Bewegungen oder bei der Verwendung von äußeren Zeichen für die Synchronität zusätzlich Punkte abgezogen werden (-0,1 bis -0,2).

Kata-Wettkampf

Wurden während der Kata-Darbietung Fehler gemacht, muss der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter vor dem Entscheid zu sich rufen (*fukushin shugo*), um den Abzug zu klären. Die Seitenkampfrichter sollen dem Hauptkampfrichter Fehler signalisieren.

Zusatzpunkte

Wenn schwierige Techniken – wie unten aufgeführt – exzellent ausgeführt wurden, können dem Wettkämpfer +0,1 bis +0,3 Punkte gutgesprochen werden.

1. *Empi: Jōhō kaiten tobi* (Sprung)
2. *Kankū dai: Nidan geri* (Doppelfußtritt)
3. *Kankū shō: Tobi ushiro geri* (Sprung mit Rückwärtsfußtritt)
4. *Unsu: Sempū tobi geri* (Sprung mit Drehung)
5. *Gankaku: Tsuru ashi dachi/Koshi gamae* (Drehung zum Einbeinstand)
6. Andere Techniken mit ähnlichem Schwierigkeitsgrad

Disqualifikation

1. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn er während der Darbietung einer *shitei* oder *tokui kata* anhält, die *kata* abändert, oder eine andere *kata* als die ausgeloste oder angekündigte zeigt.
2. Eine Disqualifikation folgt auch, wenn der Kampfrichter dem Wettkämpfer befiehlt, aufzuhören.

Anmerkungen

- a. *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 Gleichgewicht.
- b. Die Mitglieder des Mannschaft müssen alle Aspekte der *kata* beherrschen und zudem synchron sein.

Kata-Wettkampf

- c. Kommandos zum Start und zur Beendigung der Darbietung (innerhalb der SKIAF erlaubt), Aufstampfen mit den Füßen, Schlagen auf Brust, Arme oder *Karategi* sowie unangemessene Atemgeräusche in einer Kata-Mannschaft sind alles Beispiele für äußere Zeichen und müssen bei der Entscheidungsfindung von den Kampfrichtern berücksichtigt werden.
- d. Bei Österreichischen Meisterschaften sind sog. Kata-Gemeinschaften erlaubt, d. h. eine Kata-Mannschaft darf *karateka* auch aus anderen Vereinen aufnehmen, jedoch müssen der/die „fremde/n“ Teilnehmer ein Nahverhältnis – sprich regelmäßiges Training – zum startenden Verein haben! Die Kata-Gemeinschaften sind von der Vereinswertung ausgenommen und werden nicht zum Medaillenspiegel gezählt.

Durchführung von Kata-Wettkämpfen

Grundsätzlich wird in den Vorrunden eines Einzelbewerbes die Durchführung einer Pflicht-Kata (Wahl trifft der Hauptkampfrichter) und im Finale bzw. bei Mannschaftsbewerben eine *kata* nach freier Wahl (*tokui kata*) verlangt.

Flaggenentscheid rot/weiß (*kōhaku*)

1. Zu Beginn eines jeden *Kōhaku*-Bewerbes stellen sich beide Wettkämpfer (mit Blick zum Hauptkampfrichter) an die Markierung in der Wettkampffläche, wobei ein Wettkämpfer einen roten Gürtel trägt (*aka*).
2. Der Hauptkampfrichter wählt eine Pflicht-Kata aus und gibt diese den Wettkämpfern bekannt. Die beiden Wettkämpfer wiederholen deutlich den Namen der *kata* und beginnen nach dem Pfeifensignal des Hauptkampfrichters.
3. Nachdem beide Wettkämpfer die Pflicht-Kata gezeigt haben, verlangt der Hauptkampfrichter einen Entscheid (*hantei*), gefolgt von einem zweifachen Pfeifensignal (lang – kurz). Haupt- und Seitenkampfrichter heben gleichzeitig ihre Flaggen, um ihre Entscheidung (*aka/shiro*; kein *hikiwake*) anzuzeigen. Nachdem genügend Zeit gegeben wurde um die Stimmen zu zählen, werden die Flaggen nach einem kurzen Pfeifensignal wieder gesenkt.

Kata-Wettkampf

4. Der Hauptkampfrichter steht auf und zeigt den Entscheid (*aka/shiro no kachi*) auf der Basis, dass Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter jeweils nur eine Stimme haben (siehe Anhang V).
5. Wenn die *kata* nicht regelkonform gezeigt wurde, oder andere Regelwidrigkeiten beinhaltet hat, ruft der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu sich (*fukushin shugo*), um ein Urteil zu fällen.
6. Wenn ein Wettkämpfer disqualifiziert wird, so hebt der Hauptkampfrichter sofort die Flagge des anderen Wettkämpfers (Gewinner), ohne einen Entscheid von den Seitenkampfrichtern zu verlangen.

Punktesystem

1. Der aufgerufene Wettkämpfer (oder Mannschaft) stellt sich sofort auf die Markierung(en) und (der Mannschaftsführer) nennt den Namen der *tokui kata*. Der Hauptkampfrichter wiederholt den Namen der *kata*, woraufhin der (die) Wettkämpfer selbstständig beginnt (beginnen). Nach Vollendung der *kata* begibt (begeben) sich der (die) Wettkämpfer wieder auf die Markierung(en) und wartet (warten) auf die Bewertung durch die Kampfrichter.
2. Der Hauptkampfrichter verlangt einen Entscheid (*hantei*), gefolgt von einem zweifachen Pfeifensignal (lang – kurz). Haupt- und Seitenkampfrichter heben gleichzeitig ihre Punktekarte mit der rechten Hand in Richtung des Kampfrichtertisches.
3. Während der Ansager am Kampfrichtertisch die Punkte laut vorliest, werden diese gleichzeitig vom Listenführer erfasst. Danach gibt der Hauptkampfrichter ein kurzes Pfeifensignal, worauf alle Kampfrichter die Punktekarte wieder senken.
4. Nachdem der Kampfrichtertisch die Gesamtpunktzahl ermittelt hat, wird diese dem Wettkämpfer (der Mannschaft) mitgeteilt.

Kata-Wettkampf

5. Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter zu sich (*fukushin shugo*), wenn die *kata* erhebliche Abweichungen aufgewiesen oder ein Wettkämpfer eine andere *kata* als angekündigt gezeigt hat. Letzteres führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers (oder der Mannschaft). Kampfrichter sollen signalisieren, wenn sie Abweichungen feststellen.

Anmerkungen

- a. Die höchste und die niedrigste Punktezahl, welche von den fünf (oder sieben) Kampfrichtern angezeigt wurden, werden gestrichen. Die verbleibenden drei (oder fünf) Punkte werden zusammengezählt und bilden die Gesamtpunktezahl für den Wettkämpfer.
- b. Im Falle von Punktegleichstand zweier Wettkämpfer, ist zuerst die niedrigste Punktezahl der wertungsrelevanten Punkte entscheidend – der Wettkämpfer mit der höheren „niedrigsten Punktezahl“ gewinnt. Wenn diese niedrigsten Werte gleich sind, werden die höchsten Punkte im gleichen Verfahren verglichen – der Wettkämpfer mit der höheren „höchsten Punktezahl“ gewinnt. Falls auch diese Punkte identisch sind, findet nochmals ein Wettkampf statt.
- c. Bei einer Neuauflage (*sai shiai*) nach einem Unentschieden müssen die Wettkämpfer eine andere *kata* zeigen, als im vorigen Aufeinandertreffen.
- d. Sollte ein Wettkämpfer in einem Flaggenentscheid nicht antreten, nachdem er aufgerufen wurde, oder vorher von der Liste gestrichen worden sein, wird automatisch seinem Gegner der Sieg zugesprochen, ohne dass dieser eine *kata* zeigen muss.
- e. Sämtliche Kata-Darbietungen müssen innerhalb der Wettkampffläche begonnen werden.

Kumite-Wettkampf

1. Der Kumite-Wettkampf kann in Einzelkämpfe (*ippon shōbu* oder *ippon han shōbu*) und in Mannschaftskämpfe (*ippon shōbu*) unterteilt werden. Einzelkämpfe können in Gewichtsklassen und/oder offenen Kategorien durchgeführt werden. Der Begriff „Kampf“ beschreibt auch den individuellen Wettkampf zwischen zwei Wettkämpfern in einer Mannschaftsbegegnung.
2. Die Anzahl der Wettkämpfer, welche zu einem Kampf antreten, muss ungerade sein. Herren-Mannschaften bestehen aus insgesamt vier Mitgliedern (SKIF: insgesamt sieben), von denen jeweils drei (SKIF: fünf) in einer Runde teilnehmen. Damen-Mannschaften bestehen aus insgesamt drei Mitgliedern (SKIF: insgesamt vier). Jede Mannschaft muss die erste Runde mit mindestens drei Wettkämpfern beginnen. Die folgenden Runden müssen sie mit mehr als die Hälfte ihrer Wettkämpfer bestreiten, falls es Mannschaftsmitgliedern nicht möglich ist, weiter zu kämpfen.
3. Alle Wettkämpfer sind Mitglieder einer Mannschaft. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
4. Vor jeder Runde muss ein Mannschaftsvertreter/Betreuer ein Formular am Wettkampftisch abgeben, welches die Namen und Startreihenfolge der Wettkämpfer enthält. Die Startreihenfolge kann für jede neue Runde abgeändert werden, sofern die neue Reihenfolge vorher gemeldet wird. Ist sie jedoch einmal festgelegt, darf sie nicht verändert werden, bis die Runde beendet ist. Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn eines seiner Mitglieder oder deren Betreuer die Startreihenfolge oder die Zusammensetzung der Mannschaft ohne vorherige (vor der Runde) schriftliche Mitteilung wechselt.

Anmerkungen

- a. Wenn sich die Mannschaft vor einem Kampf aufstellt, müssen alle aktuellen Wettkämpfer präsent sein. Die Ersatzkämpfer und der Betreuer sind nicht einbezogen und sollen sich auf den für sie reservierten Platz begeben.
- b. Eine Mannschaft mit weniger als der notwendigen Anzahl von Wettkämpfern verliert das Recht auf Teilnahme (*kiken*).

Kumite-Wettkampf

- c. Es müssen alle Kämpfe, welche besetzt werden können, in ihrer Reihenfolge ausgetragen werden, d. h. wenn eine Mannschaft unvollständig ist, dürfen ihre Teilnehmer nicht taktisch gereiht werden (z. B. nur 1. Kampf und 3. Kampf).
- d. Die Liste der Startreihenfolge muss folgendes enthalten: Name des Landes oder Vereins, die der Mannschaft für diesen Kampf zugewiesene Farbe (*aka/shiro*) und die Namen (Identifikationsnummer) der Wettkämpfer nach Startreihenfolge aufgelistet. Die Liste muss durch den Betreuer oder einer dafür bestimmten Person unterschrieben sein.
- e. Bei Österreichischen Meisterschaften sind sog. Kampfgemeinschaften erlaubt, d. h. eine Kumite-Mannschaft darf *karateka* auch aus anderen Vereinen aufnehmen, jedoch müssen der/die „fremde/n“ Teilnehmer ein Nahverhältnis – sprich regelmäßiges Training – zum startenden Verein haben! Die Kampfgemeinschaften sind von der Vereinswertung ausgenommen und werden nicht zum Medaillenspiegel gezählt.

Kampfzeit

1. Die Dauer eines Kumite-Wettkampfes (Einzel und Mannschaft) beträgt zwei Minuten (effektive Kampfzeit) für weibliche und männliche Teilnehmer. Eine Verlängerung (*enchō sen*) dauert in der Regel eine Minute, ein Entscheidungskampf (*sai shiai*) in der Regel zwei Minuten.
2. Die effektive Kampfzeit beginnt, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf frei gibt (*hajime*), und wird jedes Mal angehalten, wenn der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft.
3. Der Zeitnehmer muss ein akustisches Signal mit einem Gongschlag geben und signalisiert damit „noch 30 Sekunden bis zum Kampffende“ (*ato shibaraku*, einzelner Signalton) oder „Zeit abgelaufen“ (zwei Signaltöne). Kampf- und Wertungszeit enden, wenn der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft (und nicht mit dem Schlussgong).

Kumite-Wettkampf

Wertung

1. Es gibt folgende Wertungen:
 - *Ippon* – entscheidende (kraftvolle und präzise) Technik
 - *Waza ari* – wertbare Technik
Eine Ippon-Wertung zählt mehr als zwei *waza ari*!
2. Eine Technik (*tsuki waza*, *uchi waza* und *keri waza*) ist nur dann wertbar, wenn sie direkt auf die Körperachse gerichtet und mit Wirkungspotential in eine der folgenden Trefferzonen ausgeführt wird.
 - *Jōdan* (Kopf inkl. Gesicht, Hals und Nacken)
 - *Chūdan* (Brust, Bauch und Rücken inkl. Rumpffseite)
3. Um eine Technik angemessen zu bewerten, berücksichtigen die Kampfrichter nicht nur die Technik in der entsprechenden Trefferzone, sondern auch die Kampfhaltung des Wettkämpfers. Eine kraftvolle Ausführung (*kime*) der Technik hat eine höhere Priorität als die Komplexität der Technik selbst.
4. Eine wertbare Technik, die zeitgleich mit dem Kommando „Yame“ des Hauptkampfrichters stattfindet, ist noch gültig. Eine wertbare Technik, die nach einer Unterbrechung oder dem Kampffende ausgeführt wird, ist nicht zulässig und kann zu einer Verwarnung des Angreifers führen.
7. Keine Wertungen werden für folgende Techniken vergeben:
 - Techniken, welche im Zurückgehen ausgeführt werden, während man angegriffen wird, und Techniken ohne Gleichgewicht und/oder *zanshin*.
 - *Oki zuki* (statischer Stoß) und *oki uchi* (statischer Schlag), welche zwar mit gutem Timing ausgeführt sein können, aber ohne Schnelligkeit und Kraft.

Entscheidungskriterien für *ippon*

1. *Ippon* kann gegeben werden, wenn die Technik entsprechend der folgenden Kriterien in eine Trefferzone ausgeführt wird:
 - gute Technik (Form und Körperhaltung),
 - kraftvolle Ausführung, volle Körperspannung (*kime*),
 - Achtsamkeit/Geistesgegenwart (*zanshin*), Kampfgeist,

Kumite-Wettkampf

- gutes Timing,
 - richtige Distanz,
 - korrekter Winkel zum Gegner (idealer Weise 90 Grad zur Trefferzone).
2. Wenn die Ausführung der Technik die obigen Kriterien nicht erfüllt, dann kann *ippon* auch in folgenden Fällen gegeben werden:
- Direkter Konter (*deai*), der einem gegnerischen Angriff zuvorkommt.
 - Gleichzeitiger/unmittelbarer Angriff, nachdem der Gegner sein Gleichgewicht verloren hat oder zu Boden geworfen wurde.
 - Wirksam ausgeführte Kombinationen (*renzoku waza*, wie z. B. *tsuki – tsuki, keru – tsuki, tsuki – keru* etc. oder Wurftechniken (*nage waza*).
 - Ein Angriff in dem Moment, wo der Gegner seinen Kampfgeist verliert, ungeschützt ist (z. B. dem Angreifer seinen Rücken zuwendet) oder keine Reaktion bzw. keinen Willen zeigt, den Angriff abzuwehren (*mubōbi*).
3. Erreicht ein Wettkämpfer während eines Kampfes zwei *waza ari*, werden beide Wertungen zusammen sodann als *ippon* angesehen (*awasete ippon*).

Anmerkungen

- a. Das Festhalten und Werfen des Gegners darf nur versucht werden, wenn eine effektive Angriffstechnik vorangegangen ist, oder als Gegenangriff, wenn zuvor der Gegner angegriffen und eine Wurf- oder Umklammerungstechnik versucht hat.
- b. Aus Sicherheitsgründen sind nur konventionelle Karate-Fegetechniken erlaubt, welche es nicht erfordern, den Gegner festzuhalten, wie z. B. *deashi barai, ko uchi gari, kani basami* etc ausgeführt werden. Nachdem ein Wurf ausgeführt wurde, soll der Hauptkampfrichter dem Wettkämpfer bis zwei Sekunden Zeit gewähren, um eine wertbare Technik anzubringen.
- c. Gute Technik (Form): Eine gut ausgeführte Technik soll Merkmale von möglicher Effektivität innerhalb traditioneller Karate-Auffassung zeigen.

Kumite-Wettkampf

- e. Kraftvolle Ausführung: bedeutet Kraft und Geschwindigkeit der Technik sowie der spürbare Wille die Technik erfolgreich durchzuführen.
- f. Achtsamkeit/Geistesgegenwart (*zanshin*): ist das Kriterium, welches bei der Wertungsvergabe am meisten übersehen 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 während der Ausführung einer Technik nicht ab und der Blickkontakt zum Gegner bleibt auch nach der Aktion bestehen. Wenn sich der Wettkämpfer nach einer wertbaren Technik vom Gegner abwendet, wird dies als „kein Zanshin“ betrachtet – die Wertung wird annulliert und eine Mubobi-Verwarnung (Verlust von Kampfgeist) ausgesprochen.
- g. Gutes Timing: bedeutet, eine Technik dann auszuführen, wenn sie den größtmöglichen Effekt verspricht.
- h. Richtige Distanz: bedeutet entsprechend, dass eine Technik genau aus der Distanz durchgeführt wird, wo sie das größte Potential hat. Wenn also eine Technik in dem Moment ausgeführt wird, in dem sich der Gegner schnell wegbewegt, wird die Wirksamkeit der Technik reduziert.
- i. Techniken, welche unterhalb der Gürtellinie platziert werden, können gewertet werden, solange diese oberhalb des Schambeins treffen. Der Hals und die Kehle sind erlaubte Trefferzonen – es ist jedoch kein Kontakt erlaubt! Eine Wertung kann also gegeben werden, wenn die Technik sauber kontrolliert ausgeführt und der Hals/die Kehle nicht berührt wurde.
- j. Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können gewertet werden. Der nicht wertbare Bereich der Schulter ist der Übergang vom Knochen des Oberarms zum Schulterblatt und Schlüsselbein.

Kumite-Wettkampf

- k. Das Signal für die abgelaufene Kampfzeit bedeutet das Ende möglicher positiver Wertungen in diesem Kampf. Das Schlussignal bedeutet jedoch nicht, dass keine Strafen mehr ausgesprochen werden können. Strafen können durch das Kampfgericht solange verhängt werden, bis beide Wettkämpfer dieser Runde die Kampffläche nach dem Kampfscheid verlassen. Danach können Strafen nur noch durch das Oberste Kampfgericht verhängt werden.
- m. *Ippon* darf nicht gegeben werden, wenn eine *Jōdan*-Fußtechnik ohne Kraft ausgeführt wurde, oder eine Technik nicht in einem Winkel von 90 Grad den Gegner getroffen hat. Allerdings kann in diesen Fällen *waza ari* gegeben werden.
- n. Für einen Tritt mit dem Schienbein gegen den Rücken darf keine Wertung vergeben werden. Dasselbe gilt, wenn das Bein, mit welchem die Fußtechnik ausgeführt wurde, vom Gegner festgehalten wird (= kein *zanshin*).

Gleichzeitig ausgeführte Techniken (*ai uchi*)

1. Führen beide Wettkämpfer gleichzeitig eine wertbare Technik aus (*ai uchi*), erfolgt keine Wertung. Wenn allerdings einer der Wettkämpfer eine wertbare Technik ausführt und der andere eine verbotene Technik (*hansoku*), so erhält Ersterer die Wertung und Letzterer eine Verwarnung oder Strafe.
2. Echte *ai uchi* sind selten! Einerseits müssen beide Techniken gleichzeitig ausgeführt werden, andererseits müssen diese wertbare effektive Techniken in der entsprechend guten Form sein etc. Zwei Techniken können durchaus gleichzeitig treffen, aber selten sind beide gleich effektiv wertbar. Der Hauptkampfrichter darf keine Situation als *ai uchi* werten, bei der nur einer der beiden Kämpfer wirklich einen Punkt bekommen hätte. Dies ist nicht *ai uchi*.

Kumite-Wettkampf

Sieg oder Niederlage

1. Sieg oder Niederlage wird aufgrund von *ippon han* (zwei *ippon* oder einen *ippon* plus einen *waza ari* oder drei *waza ari*) oder *ippon* (einen *ippon* oder zwei *waza ari*) im Einzelkampf, oder *ippon* im Mannschaftskampf, Sieg durch Kampfgerichtsentscheid, Niederlage durch Regelverstoß, Disqualifikation oder Rückzug zugesprochen.
2. Falls während der vorgegebenen effektiven Kampfzeit kein *ippon han/ ippon* gewertet wird oder falls keine Niederlage aufgrund Regelverstoßes, Disqualifikation oder Rückzug entschieden wird, wird der Entscheid (*hantei*) anhand folgender Kriterien getroffen:
 - erteilte(r) *waza ari*,
 - Verwarnung aufgrund Regelverstoß (*hansoku chūi*),
 - Anzahl Austritte aus der Kampffläche (*jogai ikkai*),
 - offizielle Verwarnungen werden beim Schlussscheid wie Minus-Waza ari gerechnet (sowohl *hansoku chui* wie *jogai ikkai*),
 - Vergleich der Kampfhaltung der Kämpfer,
 - Können und Geschick,
 - Ausmaß der Kraft des Kampfgeistes,
 - Anzahl der Angriffe,
 - Vergleich der Leistung hinsichtlich der gewählten Kampfstrategien.

Unentschieden und Verlängerung

1. Wenn in Einzelkämpfen Punktgleichheit besteht oder keine Punkte erzielt wurden, verkündet der Hauptkampfrichter sofort ein Unentschieden (*hikiwake*) und – falls erforderlich – die Verlängerung des Wettkampfes (*enchō sen*). Alle Punkte, Strafen und Verwarnungen aus der ersten Runde werden übernommen. Es gibt kein *sakidori ippon* („Sudden Death“), d. h. der Hauptkampfrichter kann den ersten Wettkämpfer, welcher eine Wertung erzielt, nicht zum Gewinner erklären.

Kumite-Wettkampf

2. Am Ende der Verlängerung (*enchō sen*) gewinnt der Wettkämpfer mit der höchsten Punktezahl. Wenn es erneut ein Unentschieden gibt, wird ein komplett neuer Entscheidungskampf (*sai shiai*) ausgetragen, wobei alle Wertungen und Strafen aus den vorangegangenen Runden gestrichen werden. Sollte im Entscheidungskampf wieder kein Kämpfer eine Wertung erzielen, oder wieder ein Gleichstand bestehen, wird per Kampfrichterentscheid (*hantei*) der Gewinner ermittelt. Es muss eine Entscheidung für rot (*aka*) oder weiß (*shiro*) aufgrund folgender Kriterien getroffen werden:
 - Haltung, Kampfgeist und Kraft, welche die Wettkämpfer gezeigt haben,
 - die technische und taktische Überlegenheit,
 - die Mehrzahl der Initiativen, die ein Kämpfer ergriffen hat.
3. Im Mannschaftskampf gibt es bei Unentschieden in den einzelnen Kämpfen keine Verlängerung (*enchō sen*).
4. Gewinner ist die Mannschaft, welche die meisten Kampfunden für sich entscheidet. Sollten beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen aufweisen, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Ippon-Wertungen. Alle Siege, welche aufgrund Regelverstoßes (*hansoku make*), Disqualifikation (*shikkaku make*) oder Rückzug des Gegners zugesprochen wurden, werden als „voller Ippon“ gewertet. Ein solcher *ippon gachi* wird höher bewertet als ein Sieg mit zwei *waza ari*.
Sollten beide Mannschaften dieselbe Anzahl von Ippon-Wertungen erzielt haben, gilt folgendes:
 - Die Gewinnermannschaft wird aufgrund der meisten *waza ari* ermittelt, jedoch werden nur gewonnene Kampfunden gewertet. (Die Punkte aus den verlorenen Kämpfen fließen nicht in die Wertung ein.)
 - Wenn dieses Ergebnis auch gleich ist, bestimmt jede Mannschaft einen Wettkämpfer für einen Entscheidungskampf. Die Gewinnermannschaft wird durch den Wettkämpfer entschieden, der den Kampf gewinnt.
 - Sollte auch dieser Kampf unentschieden enden, dann wird eine Verlängerung (*enchō sen*) mit allen Regeln des Einzelkampfes durchgeführt.

Kumite-Wettkampf

Anmerkungen

- a. Wenn der Ausgang eines Kampfes durch Entscheid (*hantei*) getroffen werden muss, tritt der Hauptkampfrichter an den Rand der Kampffläche, ruft „Hantei“ und pfeift anschließend zweimal (lang – kurz) mit seiner Pfeife. Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Entscheidung mittels Flaggen an. Danach kehrt der Hauptkampfrichter nach einem kurzen Pfiff (die Seitenkampfrichter senken wieder die Flaggen) zu seiner Ausgangsposition zurück und verkündet die Mehrheitsentscheidung.
- b. Für den Fall einer Stimmgleichheit nach einem Entscheidungskampf fällt schließlich der Hauptkampfrichter eine Entscheidung.

Verlassen der Kampffläche (*jogai*)

1. Außerhalb der Kampffläche ausgeführte Techniken, auch wenn sie technisch korrekt sind, werden nicht gewertet. Befindet sich jedoch der die Technik ausführende Wettkämpfer innerhalb der Wettkampffläche und hat der Hauptkampfrichter noch nicht „Yame“ gerufen, so ist die Technik gültig. Der Wettkämpfer, der sich außerhalb der Wettkampffläche befunden hat, erhält eine Verwarnung (*jogai*).
2. *Jogai* für Mattenflucht (sobald die Außenkante des Klebebands übertreten wird) besteht aus drei Stufen (*ikkai, nikai, sankai*), wobei die Strafen nur kontinuierlich steigend vergeben werden können.
 - Nach dem ersten Austritt aus der Kampffläche wird der Wettkämpfer mit „Jogai ikkai“ (*ikkai* = einmal, erste) persönlich verwarnt.
 - Nach dem zweiten Austritt aus der Kampffläche erhält der Wettkämpfer mit „Jogai nikai“ (*nikai* = zweimal, zweite) eine Strafe, indem dem Gegner ein *waza ari* gutgeschrieben wird.
 - Nach dem dritten Austritt aus der Kampffläche verliert der Wettkämpfer mit „Jogai sankai“ (*sankai* = dreimal, dritte) die Kampf. Der Gegner wird zum Gewinner erklärt.

Kumite-Wettkampf

Verbotene Handlungen und Techniken

1. Techniken, welche die Trefferzone mit überhöhtem Kontakt treffen. Führt ein Kontakt zu einer blutenden Verletzung – egal wie gut der Angriff ausgeführt wurde –, erhält der Angreifer auf jeden Fall eine Verwarnung wegen Regelverstößes (*hansoku chūi*).
2. Techniken mit Kontakt an der Kehle.
3. Angriffe gegen obere und untere Extremitäten (Arme und Beine), gegen Gelenke, in die Leistengegend oder gegen den Rist (Spann).
4. Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken (*teisho/nukite*).
5. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken, welche eine Verletzung zur Folge haben könnten (u. a. unterhalb der Taille fassen, um den Gegner hochzuheben, oder um ihm die Beine mit den Händen wegzuziehen), bei denen der Gegner nicht festgehalten wird, oder bei denen der Drehpunkt des Wurfs über der Hüfthöhe liegt.
6. Klares Verlassen der Kampffläche (*jogai*).
7. Kampfvermeidung, so dass dem Gegner jegliche Möglichkeit entzogen wird, eine Wertung zu erzielen.
8. Festhalten des Gegners oder der Versuch ihn zu werfen, ohne zuvor einen echten Angriff ausgeführt zu haben, außer wenn der Gegner zuerst versucht hat, zu greifen oder zu werfen.
9. Unnötiges Klammern, Ringen, Rempeln oder Festhalten des Gegners ohne eine Angriffstechnik zu versuchen.
10. Techniken, die aufgrund ihrer Natur zur Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe, egal ob sie treffen oder nicht. Unkontrollierte Techniken werden mindestens mit *keikoku* (Verwarnung) geahndet.
11. Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder dem Ellbogen.
12. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.

Kumite-Wettkampf

13. Beschimpfen oder Provokation des Gegners, die Anweisungen des Hauptkampfrichters nicht befolgen, unhöfliches Verhalten gegenüber den Kampfrichtern oder andere Verletzungen der Etikette. Falls im Mannschaftskampf ein Mitglied für eine dieser Verhaltensweisen mit *shikkaku* bestraft wird, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert.

Anmerkungen

- a. Kontakte sind grundsätzlich verboten und ziehen eine Strafe nach sich. Wenn der Gegner jedoch keine Anstalten gemacht hat, den Angriff abzuwehren, kann der Hauptkampfrichter diesem Wettkämpfer eine Mubobi-Verwarnung (Vernachlässigung der eigenen Sicherheit) erteilen.

Strafbestimmungen (*bassoku*)

Der Hauptkampfrichter kann eine Strafe gegen einen Wettkämpfer aussprechen, solange sich dieser noch am Wettkampfort (des Turniers) befindet. Nach dem Turnier können Strafen ausschließlich durch das Oberste Kampfgericht oder das Organisationskomitee der SKIAF verhängt werden.

1. *Keikoku* (Verwarnung) wird für geringe Regelverstöße vergeben, die nicht ernsthaft genug sind, um mit *hansoku chūi* oder *hansoku* bestraft zu werden.
2. *Hansoku chūi* (Verwarnung wegen Regelverstoßes) wird gewöhnlich für Regelverstöße ausgesprochen, für die im gleichen Wettkampf bereits *keikoku* erteilt wurde; kann aber auch direkt für schwere Regelverstöße gegeben werden, welche nicht *hansoku* verdienen.
3. *Hansoku* (Regelverstoß) wird nach einem sehr ernsthaften Verstoß verhängt oder wenn im gleichen Wettkampf bereits ein *hansoku chūi* ausgesprochen wurde. Dies führt zur Niederlage wegen Regelverstoßes (*hansoku make*) des Teilnehmers. Der verletzte Wettkämpfer erhält zusätzlich einen *ippon gachi* (wird höher gewertet als ein regulärer *ippon*). Ein Sieg aufgrund von *hansoku* wird auf der Teilnehmerliste vermerkt.

Kumite-Wettkampf

4. *Shikkaku* (Disqualifikation) ist ein Ausschluss aus dem gesamten Turnier, der Kategorie oder der Kampfrunde. Um das Strafmaß von *shikkaku* zu bestimmen, muss das Oberste Kampfgericht konsultiert werden.

Eine Disqualifikation kann ausgesprochen werden, wenn der Wettkämpfer

- die Anweisungen des Hauptkampfrichters missachtet,
- sich rücksichtslos, gefährlich oder böswillig verhält,
- eine Tat begeht, welche dem Ansehen und der Ehre des *Karatedō* schadet,
- im besten Wissen gegen die Regeln handelt,
- oder den Geist des Turniers verletzt.

Sollte in einem Mannschaftskampf ein Wettkämpfer mit *shikkaku* disqualifiziert werden, endet diese Begegnung mit einem *ippon gachi* für den Gegner.

Anmerkungen

- a. Eine Strafe kann sofort für einen Regelverstoß vergeben werden. Wird jedoch in einem Kampf eine Strafe einmal ausgesprochen, muss bei jedem weiteren Verstoß der selben Kategorie eine höhere Strafe zwingend erteilt werden. Es ist zum Beispiel nicht möglich, eine Verwarnung oder Strafe für übermäßigen Kontakt zu geben und dann nochmals dieselbe Verwarnung oder Strafe für das gleiche Vergehen.
- b. Wenn ein Wettkämpfer nach einer zuvor erreichten Wertung *hansoku* begeht, verliert er diese Wertung wieder und die Strafe wird, ungeachtet der Zeit zwischen den beiden Handlungen, ausgesprochen.
- c. *Shikkaku* kann direkt und ohne jede Verwarnung verhängt werden. Der Wettkämpfer selbst muss keine Verletzung der Regeln begangen haben; es genügt, wenn sich Trainer oder nicht am Kampf teilnehmenden Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers so verhalten, dass das Ansehen oder die Ehre des *Karatedō* 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*. *Shikkaku* muss öffentlich verkündet werden.

Kumite-Wettkampf

Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes

1. *Kiken* (Aufgabe/Verwirkung) ist eine Entscheidung, die getroffen wird, wenn ein Wettkämpfer beim Aufrufen nicht erscheint, nicht mehr weiterkämpfen kann, den Kampf abbricht, oder vom Hauptkampfrichter aus dem Wettkampf herausgenommen wird. Die Gründe für die Aufgabe können auch Verletzungen sein, die nicht durch Aktionen des Gegners verursacht wurden. *Kiken* wird höher gewertet als ein regulärer *ippon*.
2. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gegenseitig, oder leiden sie unter früheren Verletzungen und erklärt der Turnierarzt sie als nicht mehr kampffähig, wird derjenige Teilnehmer zum Gewinner des Kampfes erklärt, der die meisten Punkte bis dahin erreicht hatte. Sollte die Punktzahl gleich sein, wird ein Entscheid (*hantei*) das Resultat des Kampfes feststellen. In Mannschaftskämpfen verkündet der Hauptkampfrichter in diesen Fällen Unentschieden (*hikiwake*) und sollte die Situation in einem Entscheidungskampf (*sai shiai*) eintreten, wird durch *hantei* entschieden.
3. Wird ein Wettkämpfer nach Gutachten des Turnierarztes aufgrund einer Verletzung oder anderer körperlicher Beschwerden für kampfunfähig befunden, darf er an diesem Wettkampf nicht mehr teilnehmen.
4. Ein Wettkämpfer, der eine Begegnung durch Disqualifizierung seines Gegners aufgrund einer Verletzung gewonnen hat (*hansoku* aufgrund von übermäßigem Kontakt), darf nur mit Zustimmung des Turnierarztes am Wettkampf weiter teilnehmen.
6. Im Interesse der Sicherheit des Wettkämpfers gilt: Gewinnt ein Wettkämpfer zwei Kämpfe durch *hansoku* seiner Gegner, welche aufgrund unkontrollierter Techniken (die zu einer Verletzung führten) erteilt wurden, so scheidet der betroffene Wettkämpfer automatisch von allen weiteren Kumite-Wettkämpfen dieses Turniers aus.

Kumite-Wettkampf

Anmerkungen

- a. Erklärt der Arzt einen Wettkämpfer für kampfuntauglich, muss das Oberste Kampfgericht und die Turnierorganisation darüber informiert werden. Der Grad der Beeinträchtigung der Kampffähigkeit muss den anderen Kampfrichtern klar vermittelt werden.
- b. Der Hauptkampfrichter soll nur dann den Arzt rufen, wenn ein Wettkämpfer verletzt ist und medizinische Betreuung benötigt.
- c. Der Hauptkampfrichter muss den Wettkämpfer, welcher verletzt wurde, sorgfältig beobachten. Zum Beispiel liegt es in der Verantwortung des Hauptkampfrichters zu wissen, ob eine blutende Verletzung aufgrund des jetzigen oder eines früheren Kampfes verursacht wurde.
- d. Sollte in einem Mannschaftskampf ein Wettkämpfer *kiken* erhalten, wird dem Gegner ein *ippon gachi* gutgeschrieben.

Durchführung der Wettkämpfe

1. Beginn: Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nehmen ihre vorbestimmten Plätze ein und nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter „Ippon shōbu – hajime“ oder „Ippon han shōbu – hajime“. Dies beginnt den Wettkampf.
2. Unterbrechung und Fortsetzung: Der Hauptkampfrichter unterbricht den Wettkampf mit „Yame“. Gegebenenfalls befiehlt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern, ihre ursprünglichen Plätze einzunehmen (*moto no ichi*). Der Hauptkampfrichter kehrt zu seiner Position zurück und die Seitenkampfrichter zeigen ihr Urteil durch Flaggsignal an. Im Fall einer Wertung benennt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer (*aka, shiro*), den betroffenen Bereich (*chūdan* oder *jōdan*), die bewertete Technik (*tsuki, uchi* oder *keri*), und erteilt dann die Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter lässt dann den Kampf mit dem Ruf „Tszukete hajime“ fortsetzen.

Kumite-Wettkampf

3. Beendigung: Hat ein Wettkämpfer *ippon* (im Einzel- oder Mannschaftswettkampf) oder *ippon han* (im Einzelwettkampf) erreicht, beendet der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ und schickt die Wettkämpfer zurück zu ihren Ausgangspositionen. Er selbst kehrt ebenfalls zu seiner Position zurück. Der Gewinner wird dann durch den Hauptkampfrichter verkündet, indem er seine Hand zur Seite des Gewinners hebt und „Aka (Shiro) no kachi“ ruft. Der Kampf ist damit beendet.
4. Ist die Zeit abgelaufen (*soremade*) und hat keiner der Wettkämpfer *ippon* (im Einzel- oder Mannschaftswettkampf) oder *ippon han* (im Einzelwettkampf) erreicht, oder sind die Wertungen (*waza ari*) gleich, oder wurden keine Wertungen vergeben, beendet der Hauptkampfrichter den Wettkampf mit „Yame“ und kehrt zu seiner Position zurück. Danach tritt er rückwärts zum Rand der Kampffläche, um einen Entscheid (*hantei*) herbeizuführen. Im Falle eines Unentschieden (*hikiwake*) wird eine Verlängerung (*enchō sen*) ausgetragen, falls diese anzuwenden ist.
5. In folgenden Kampfsituationen unterbricht der Hauptkampfrichter vorübergehend den Wettkampf:
 - Wenn ein oder beide Wettkämpfer aus der Kampffläche treten – teilweise oder ganz – oder wenn mindestens einer der Seitenkampfrichter diesen Umstand durch Flaggsignal anzeigt (*jogai*).
 - Wenn der Hauptkampfrichter einen Wettkämpfer anweist, seinen *karategi* oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
 - Wenn ein Wettkämpfer im Begriff ist, gegen die Regeln zu verstoßen.
 - Wenn der Hauptkampfrichter der Auffassung 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 fortgesetzt werden kann.
 - Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner greift und nicht sofort eine wertbare Technik ausführt oder sofort wirft.

Kumite-Wettkampf

- Wenn ein oder beide Wettkämpfer zu Boden gehen oder geworfen werden und nicht sofort eine wertbare Technik folgt.
 - Wenn beide Wettkämpfer nicht auf ihren Füßen stehen oder nach einem Wurf bzw. Fall zu ringen beginnen.
 - Wenn zwei Seitenkampfrichter das gleiche Signal oder eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer anzeigen.
6. Verletzt sich ein Wettkämpfer, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf unverzüglich und leitet die notwendigen Schritte ein, um eine sofortige und angemessene Versorgung des Verletzten sicherzustellen. Zur Durchführung der Diagnose und Behandlung von Verletzungen ist nur der Turnierarzt befugt.
 7. Wenn ein Seitenkampfrichter durch Pfeifen- oder Flaggsignal anzeigt, eine wertbare Technik beobachtet zu haben, kann der Hauptkampfrichter dieses Signal nicht beachten und den Kampf ohne Unterbrechung weitergehen lassen.
 8. Wenn mindestens zwei Seitenkampfrichter durch Pfeifen- oder Flaggsignal anzeigen, eine wertbare Technik beobachtet zu haben, muss der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen, hält Rücksprache mit den Seitenkampfrichtern und fällt aufgrund dessen einen Entscheid.
 9. Ausschließlich der Hauptkampfrichter kann Kämpfe beenden oder vorübergehend unterbrechen. Niemand außer dem Hauptkampfrichter darf den Kampf eigenmächtig unterbrechen.

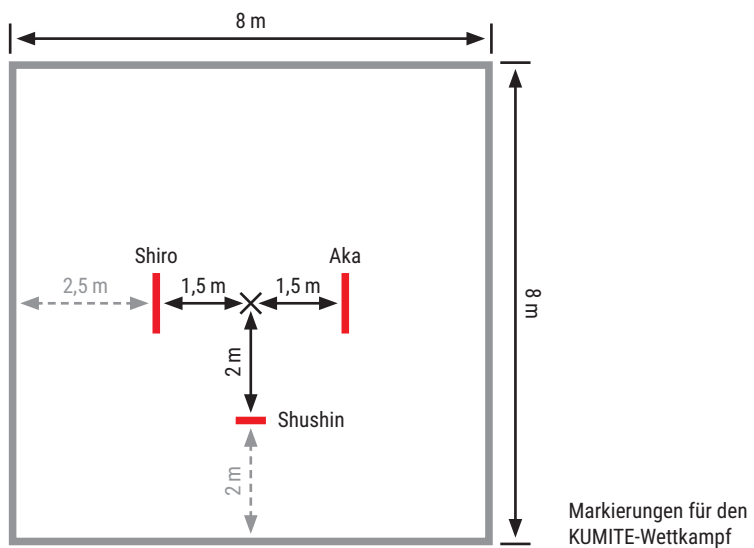
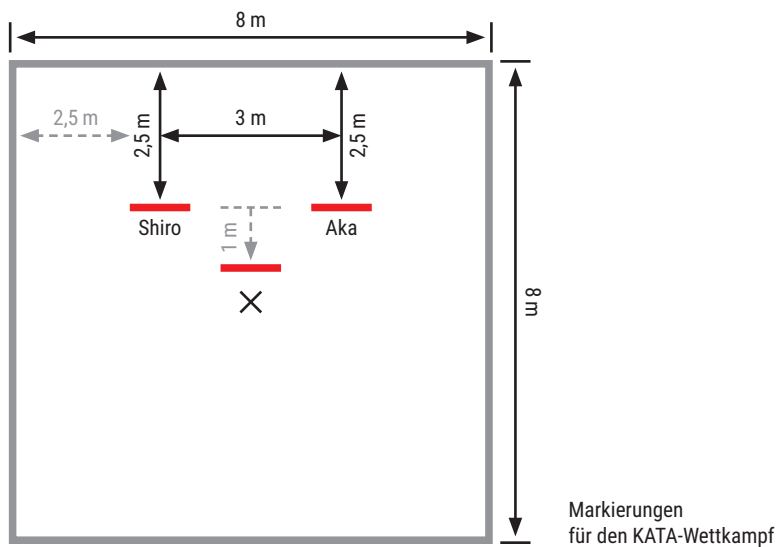
Anmerkungen

- a. Zu Beginn eines Wettkampfes ruft der Hauptkampfrichter beide Wettkämpfer zu ihren Ausgangspositionen (*nakae*). Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche vorzeitig, muss er zurück hinter den Kampfflächerand geschickt werden. Die Teilnehmer müssen sich korrekt voreinander verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend.

Kumite-Wettkampf

- b. Bei Wiederbeginn eines Wettkampfes soll der Hauptkampfrichter kontrollieren, dass beide Wettkämpfer an ihren Ausgangspositionen (hinter der Linie) stehen und gefasst sind. Wettkämpfer, 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.
- c. Wenn der Kampf an einen toten Punkt kommt, wobei keiner der Wettkämpfer mehr wertbare Techniken ausführt, kann der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen und die Wettkämpfer auf ihre Ausgangspositionen beordern, um dann den Kampf fortzusetzen.
- d. Im Verlauf eines Kumite-Wettkampfes ist das Betreuen („Coaching“) ausschließlich ab dem Moment gestattet, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ unterbricht und nur solange, bis der Hauptkampfrichter diesen mit „Tsukete hajime“ weiterführt.
- e. Kämpfen aufgrund eines administrativen Irrtums die falschen Wettkämpfer gegeneinander, so wird dieser Wettkampf, ungeachtet des Ergebnisses, annulliert und der Wettkampf wird mit den korrekt ausgelosten Wettkämpfern durchgeführt.

Anhang I – Wettkampffläche



Anhang II – Kata

Pflicht-Kata (shitei kata)

Taikyoku shodan
 Heian shodan
 Heian nidan
 Heian sandan
 Heian yondan
 Heian godan

Frei wählbare kata (tokui kata)

Bassai dai
 Kankū dai
 Enpi
 Jion

Andere kata

Bassai shō
 Kanku shō
 Jitte
 Chinte
 Ji'in
 Unsu
 Meikyo
 Hangetsu
 Gankaku
 Sōchin
 Nijushiho
 Wankan
 Gojushiho dai
 Gojushiho shō

Die kata Tekki shodan, Tekki nidan, Tekki sandan, Gankaku shō und Nijuhachiho sind bei Turnieren der SKIAF nicht als Wettkampf-Kata zugelassen.

Anhang III – Begriffe und Handzeichen

Begriffe und Handzeichen des Hauptkampfrichters (HKR) im *kumite shiai*

Shomen ni rei
„Gruß nach vorne“
Beide Handflächen werden nach vorne (Richtung kamiza) gestreckt.



Otagai ni rei
„Gruß zum Gegenüber“
Die senkrecht gehalten, offenen Hände werden zueinander geneigt.



Shobu hajime
„Beginnt den Kampf“
Die Arme liegen am Körper. Nach dem Kommando tritt der HKR einen Schritt zurück.



Yame
„Aufhören“
Mit dem Kommando macht der HKR eine Abwärtsbewegung mit der offenen Hand.



Tsuzukete hajime
„Fortsetzung des Kampfes“
Der HKR steht in einer Vorwärtsstellung. Beim Kommando „Tsuzukete“ streckt er seine Arme aus, mit den Handflächen nach außen zu den Wettkämpfern gerichtet. Wenn er „Hajime“ sagt, dreht er die Handflächen und bringt sie schnell zueinander, während er gleichzeitig zurücktritt.



Moto no ichi
„Zurück zur Ausgangsposition“
Der HKR zeigt mit den Händen zu den beiden Ausgangspositionen der Wettkämpfer.



(Fukushin) Shugo
„Zusammenkunft“
Der HKR winkt mit einer Hand (mit beiden Händen) einen (alle) Seitenkampfrichter zu sich.

Anhang III – Begriffe und Handzeichen



Torimasan
„Keine Wertung“
HKR kreuzt die Arme und macht eine schneidende Bewegung, Handflächen nach unten.



Waza ari
Der Arm wird schräg abwärts zur Seite jenes Wettkämpfers gestreckt, welcher eine „halbe Wertung“ erzielt hat.



Ippon
Der Arm wird schräg aufwärts zur Seite jenes Wettkämpfers gehoben, welcher eine „volle Wertung“ erzielt hat.



Hayai
„Frühere Technik“
Die Fingerspitzen (Seite des Schnelleren) zeigen in die Handfläche der anderen Hand.



Ai uchi
„Gleichzeitige Techniken“
Die Fäuste werden vor der Brust zusammengebracht.



Ma ai
„Distanz“
Die Handflächen werden bei schlechter Distanz (Timing) vor der Brust zueinander gehalten.



Ukete masu
„Technik geblockt“
Der HKR platziert eine offene Hand auf den anderen Arm.



Nukete masu
„Technik vorbei“
Die geschlossene Faust wird vor dem Körper oder am Kopf vorbei geführt.



Yowai
„Technik zu schwach“
Die flache Hand wird von oben nach unten vor dem Körper geführt.

Anhang III – Begriffe und Handzeichen



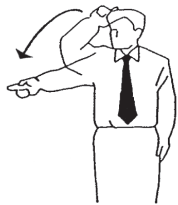
Jogai
„Verlassen der Kampffläche“
Mit dem Zeigefinger zum Rand der Kampffläche deuten.



Mubobi
„Selbstgefährdung“
Die Hand berührt die Wange.



Ikkai / Nikai / Sankai
„Einmal / Zweimal / Dreimal“
Der Zeigefinger wird auf der Seite des Betroffenen gerade nach oben gehalten.



Keikoku
„Verwarnung“
Mit dem Zeigefinger schräg nach unten in Richtung des Betroffenen deuten.



Hansoku chui
„Verwarnung“
Mit dem Zeigefinger horizontal in Richtung des Betroffenen deuten.



Hansoku
„Regelverstoß“
Mit dem Zeigefinger schräg nach oben in Richtung des Betroffenen deuten.



Atatte masu
„(zu harter) Kontakt“
Die Faust (Seite des Täters) zeigt in die Handfläche der anderen Hand.



Muki ryoku
„Kampfvermeidung“
Mit dem Zeigefinger nach unten zeigen und kreisende Bewegung ausführen.



Shikkaku
„Disqualifikation“
Mit dem Zeigefinger schräg oben in Richtung zum Täter zeigen und dann nach hinten.

Anhang III – Begriffe und Handzeichen



Hikiwake
„Unentschieden“
Die Arme vor der Brust kreuzen und dann nach unten strecken, Handflächen nach vorne.



Aka/Shiro no kachi
„Sieg für Rot/Weiß“
Der HKR hebt seinen Arm schräg nach oben auf die Seite des Gewinners.



Kiken
„Startverzicht“
Mit dem Zeigefinger abwärts zum aufgebenden Kämpfer zeigen.

Weitere Begriffe

Ato shibaraku – „Noch ein bisschen Zeit“

Ein hörbares Signal wird vom Zeitnehmer 30 Sekunden vor dem tatsächlichen Ende gegeben.

Tsuzukete – „Weiterkämpfen“

Die Wiederaufnahme des Kampfes wird befohlen, wenn eine nicht angeordnete Unterbrechung durch einen Kämpfer vorliegt.

Enchō sen – „Kampfverlängerung“

Der Hauptkampfrichter eröffnet den Kampf erneut mit dem Kommando „Shobu hajime“.

Hantei – „Entscheid“

Der Hauptkampfrichter ruft die Seitenkampfrichter zu einem Entscheid auf. Nach einem zweifachen Pfeifensignal (lang – kurz) zeigen die Seitenkampfrichter ihr Urteil durch Flaggensignal an und der Hauptkampfrichter gleichzeitig durch Armzeichen.

Anhang IV – Flaggensignale

**Torimasen**

„Keine Wertung“

Die Flaggen werden vor dem Körper gekreuzt.

**Waza ari**

Die Flagge wird zur Seite jenes Wettkämpfers gestreckt, welcher eine „halbe Wertung“ erzielt hat.

**Ippon**

Die Flagge wird aufwärts zur Seite jenes Wettkämpfers gehoben, welcher eine „volle Wertung“ erzielt hat.

**Hayai**

„Frühere Technik“

Die entsprechende Flagge zeigt auf die andere Flagge.

**Ai uchi**

„Gleichzeitige Techniken“

Die Flaggen zeigen vor der Brust zueinander.

**Ma ai**

„Distanz“

Beide Flaggen werden gerade nach vorne gehalten.

**Ukete masu**

„Technik geblockt“

Eine Flagge wird auf dem anderen Arm plaziert.

**Nukete masu**

„Technik vorbei“

Die Flagge wird vor dem Körper oder am Kopf vorbei geführt.

**Yowai**

„Technik zu schwach“

Die Flagge wird von oben nach unten vor dem Körper geführt.

Anhang IV – Flaggensignale

**Jogai**„Verlassen der Kampffläche“
Mit der Flagge auf den Rand der Kampffläche klopfen.**Mubobi**„Selbstgefährdung“
Die entsprechende Flagge an die Wange halten.**Mienai**„Nichts gesehen“
Beide Flaggen werden vor das Gesicht gehalten.**Keikoku**

„Verwarnung“

Die entsprechende Flagge waagrecht vor dem Körper kreisen.

**Muki ryoku**

„Kampfvermeidung“

Die Flagge senkrecht nach unten halten und kreisen.

**Hikiwake**„Unentschieden“
Beide Flaggen werden über dem Kopf gekreuzt.**Hansoku chui**

„Verwarnung“

Die Flagge senkrecht nach oben halten und kleine Kreise ziehen.

**Hansoku**

„Regelverstoß“

Die Flagge senkrecht nach oben halten und große Kreise ziehen.

Anhang V – Entscheide (*hantei*)

Beispiel-Tabelle für Entscheide

SKR	SKR	SKR	SKR	HKR	Entscheid HKR
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	□	○
○	○	○	○	×	○
○	○	○	□	○	○
○	○	○	□	□	○
○	○	○	□	×	○
○	○	○	×	○	○
○	○	○	×	□	○
○	○	○	×	×	○
○	○	□	□	○	○
○	○	□	□	□	□
○	○	□	□	×	×
○	○	□	×	○	○
○	○	□	×	□	×
○	○	□	×	×	×
○	○	×	×	○	○
○	○	×	×	□	×
○	○	×	×	×	×

Anhang V – Entscheide (*hantei*)

Beispiel-Tabelle für Entscheide

SKR	SKR	SKR	SKR	HKR	Entscheid HKR
○	□	×	×	○	×
○	□	×	×	□	×
○	□	×	×	×	×
○	×	×	×	○	×
○	×	×	×	□	×
○	×	×	×	×	×
×	×	×	×	○	×
×	×	×	×	□	×
×	×	×	×	×	×

○ eine Flaggenfarbe

□ Gegenfarbe

× Unentschieden (nur beim Kumite-Wettkampf)

Anmerkungen

- Der Hauptkampfrichter kann zwei oder mehr Wertungen der Seitenkampfrichter nicht überstimmen.
- Ein Unentschieden (*hikiwake*) ist keine Enthaltung, sondern eine Wertung wie *aka* oder *shiro*.

Anhang VI – *Hansoku, Jogai, Mubobi*

Hansoku (Regelverstoß)

1. Regelverstoß	„Keikoku“ für den Täter
2. Regelverstoß	„Hansoku chui“ für den Täter / „Waza ari“ für den Gegner
3. Regelverstoß	„Hansoku“ für den Täter / „Ippon gachi“ für den Gegner

Jogai (Verlassen der Kampffläche)

1. Verlassen	„Jogai ikkai“ für den Täter
2. Verlassen	„Jogai nikai“ für den Täter / „Waza ari“ für den Gegner
3. Verlassen	„Jogai sankai“ für den Täter / „Ippon gachi“ für den Gegner

Mubobi (Selbstgefährdung)

1. Selbstgefährdung	„Mubobi ikkai“ für den Täter
2. Selbstgefährdung	„Mubobi nikai“ für den Täter / „Waza ari“ für den Gegner
3. Selbstgefährdung	„Mubobi sankai“ für den Täter / „Ippon gachi“ für den Gegner

Anmerkungen

- a. Die japanischen Begriffe *Ikkai*, *nikai* und *sankai* bedeuten „einmal“, „zweimal“ und „dreimal“.