



**Wettkampfordnung AJKA Germany
Stand 24. Januar 2012
(geänderte Absätze sind rot markiert)**

Anm. zu letzten Änderungen:

1. Allgemein: Berücksichtigung des Doppel-KO-Systems als zweites Standard-Wettkampfsystem
2. Jiyu-Ippon-Kumite: Klarstellungen zu Bestrafungen; Klarstellung, dass bei Regelverstößen grundsätzlich der Angriff zu wiederholen ist, es sei denn, dass eine Beeinflussung des Wettkampfverlaufs ausgeschlossen erscheint
3. Jiyu-Ippon-Kumite: Verzicht auf Mitteilung der Angriffshöhe; somit dürfen sämtliche erlaubten Trefferflächen in allen Angriffsstufen (Jodan, Chudan, Gedan) mit der mitgeteilten Technik angegriffen werden
4. Shobu-Ippon: Anlehnung der erlaubten Schutzausrüstung an WUKF-Reglement; Verzicht auf Ippon-Faustschützer ist jetzt Ausnahme
5. Ergänzung des Anhangs: Darstellung der Kommandos und Flaggenzeichen lt. aktuellem WUKF-Reglement

INHALT

1. Grundsätze	4
2. Regeln für Kata-Flaggensystem	4
3. Regeln für Kata-Punktesystem	5
4. Kata-Team	5
6. Jiyu-Ippon-Kumite	6
7. Shobu Ippon.....	8
8. Kumite-Team (Ippon).....	9
9. Kumite-Team Rotation (Ippon).....	9
Anhang 1 - Allgemeine Wettkampfregeln der WUKF	11
Anhang 2 - Liste der Kata gem. WUKF-Reglement 2010.....	18
Anhang 3 - Kata-Regeln der WUKF	19
Anhang 4 - WUKF Shobu Ippon Regeln.....	23

1. Grundsätze

- (1) Diese Wettkampfordnung nebst Anhang regelt den Turnierverlauf von Wettkämpfen, die durch den Shotokan Ryu in Deutschland e.V. ausgetragen werden. Ihre Einhaltung überwacht der vom Veranstalter ernannte Leiter des Kampfgerichts.
- (2) Im Falle sich widersprechender Regeln gilt:
 - Vorrang haben die in der jeweiligen Ausschreibung niedergelegten besonderen Regelungen
 - vor den nachfolgend unter Ziff. 2 bis 9 dieser Wettkampfordnung vorgesehenen allgemeinen Regelungen,
 - die durch die in den Anhängen 1 bis 4 wiedergegebenen WUKF-Wettkampfregeln entweder auf Grund konkreter Verweisung in Ziff. 2 bis 9 oder – soweit keine anderslautenden besonderen oder allgemeine Regelungen getroffen sind – ergänzend gelten.
- (3) Sollten während eines Wettkampfes unvorhergesehene Situationen eintreten, die im Wettkampfglement gemäß vorstehend Abs. (2) nicht geregelt sind, unterbricht der Hauptkampfrichter den jeweiligen Kampf und legt die Frage unverzüglich dem Leiter des Kampfgerichts vor. Dieser wird nach Rücksprache mit den Kampfrichtern unverzüglich eine Festlegung treffen, wie diese Situationen für die Dauer des Wettkampfes zu behandeln ist.
- (4) Gegen Tatsachenentscheidungen von Schiedsrichtern ist ein Protest ausgeschlossen. Gegen Verstöße gegen das Wettkampfglement muss unmittelbar nach Kenntnismahme durch den zuständigen Betreuer schriftlich oder zur Niederschrift Protest am zuständigen Wettkampftisch eingelegt werden. In dem Protest, muss die Regel, die verletzt wurde, bezeichnet sein. Wettkämpfer sind selbst zum Protest nicht berechtigt. Der Hauptkampfrichter kann einem berechtigten Protest abhelfen, indem die angegriffene Entscheidung korrigiert oder – wenn dies nicht mehr möglich ist – die Begegnung wiederholt wird. Hilft der Hauptkampfrichter dem Protest nicht ab, legt er ihn zur endgültigen Entscheidung dem Leiter des Kampfgerichts vor.
- (5) Den Wettkämpfern bzw. ihren Betreuern obliegt es, nach einem Sieg, diesen am Wettkampftisch zu bestätigen, um Fehler in der Listenführung auszuschließen.

2. Regeln für Kata-Flaggensystem

- (1) **Der Kata-Wettbewerb im Flaggensystem wird unabhängig von der Teilnehmerzahl im einfachen KO-System bzw. im Doppel-KO-System durchgeführt; ggf. werden Freilose vergeben.**
- (2) Jeweils 2 Wettkämpfer zeigen gleichzeitig die vom Hauptkampfrichter vorgegebene Kata.
- (3) Der Hauptkampfrichter wählt die Kata aus den in der **Kata-Liste der WUKF (Anhang 2)** genannten Shitei-Kata in Abhängigkeit von dem Wettkämpfer mit der niedrigsten Graduierung aus. Dabei sollen - wiederum in Abhängigkeit von der Graduierung der Teilnehmer - die Anforderungen nach Möglichkeit von Runde zu Runde gesteigert werden.
- (4) Die Wettkämpfer bestätigen die Vorgabe des Hauptkampfrichters laut und deutlich durch Wiederholung des Namens der Kata und nehmen dann die Ausgangsposition „Yoi“ selbstständig ein.
- (5) Die Ausführung der Kata erfolgt unmittelbar nach dem Kommando „Hajime“ bzw. dem Pfiff des Hauptkampfrichters.

- (6) Die Bewertung erfolgt durch einen Hauptkampfrichter, der von zwei, vier oder sechs Seitenkampfrichtern unterstützt wird. Das Urteil erfolgt durch Hantei. Jeder Kampfrichter hat dabei eine Stimme. Der Hauptkampfrichter zeigt seine persönliche Wertung nicht an, sondern gibt sogleich das Ergebnis bekannt, das sich unter Hinzurechnung seiner Stimme ergibt.
- (7) Im Hinblick auf die Bewertungskriterien gelten die **WUKF-Kata-Regeln (Anhang 3)**.

3. Regeln für Kata-Punktesystem

- (1) Der Kata-Wettbewerb im Punktesystem wird in der Stilrichtung Shotokan gemäß den **Kata-Regeln der WUKF (Anhang 3)** durchgeführt, soweit nachfolgend nicht anders geregelt.
- (2) Grundsätzlich werden drei Runden durchgeführt, bis maximal 16 Teilnehmern in der Kategorie entfällt die erste Runde.
- (3) Die Auswahl der Kata hat für die jeweiligen Runden in Übereinstimmung mit den Möglichkeiten in der Übersicht zur **Kata-Liste der WUKF (Anhang 2)** zu erfolgen.
- (4) Für die 2. Runde qualifizieren sich die besten 16 und für die 3. Runde die verbleibenden besten 4 Teilnehmer.
- (5) Die Platzierungen werden nach Maßgabe der Summe der Resultate der 2. und 3. Runde vergeben.
- (6) Sollte es zu einem Stechen kommen, kann eine bereits gezeigte Kata wiederholt werden, nicht jedoch die unmittelbar zuvor gezeigte Kata.

4. Kata-Team

- (1) Die Wettbewerbe werden ausschließlich im Punktesystem analog der Einzelwettbewerbe nach dem Kata-Regeln der WUKF durchgeführt.
- (2) In Bezug auf die Anzahl der einzustudierenden Kata gelten folgende Besonderheiten:
 - in den Altersklassen der Kinder kann in jeder Runde dieselbe Kata gezeigt werden;
 - in allen übrigen Kategorien muss in jeder Runde eine andere Kata gezeigt werden;
 - bei einem Stechen darf eine zuvor gezeigte Kata wiederholt werden; wird eine andere Kata gezeigt, ist diese nicht für eine etwaige nächste Runde gesperrt.

5. Kihon-Ippon-Kumite

- (1) **Der Wettbewerb im Kihon-Ippon-Kumite wird unabhängig von der Teilnehmerzahl im einfachen KO-System bzw. im Doppel-KO-System durchgeführt; ggf. werden Freilose vergeben.**
- (2) Die Bewertung erfolgt durch einen Hauptkampfrichter, der von zwei, vier oder sechs Seitenkampfrichtern unterstützt wird. Das Urteil erfolgt durch Hantei. Jeder Kampfrichter hat eine Stimme. Der Hauptkampfrichter zeigt seine persönliche Wertung nicht an, sondern gibt sogleich das Ergebnis bekannt, das sich unter Hinzurechnung seiner Stimme ergibt.
- (3) Die Kampfrichter überwachen die Einhaltung der zulässigen Techniken und des Reglements. Im Übrigen wird der Kampfverlauf nach dem Kommando „Hajime“ bzw. dem Pfeif-Signal des Hauptkampfrichters selbstständig durchgeführt.

- (4) Die Wettkämpfer wählen nacheinander (erst Aka/danach Shiro) zwei Angriffstechniken aus den vorgegebenen Techniken aus.
- (5) Ist der Gegner maximal ein Orangegurt, darf der Angreifer auswählen aus Oi-Zuki Jodan / Oi-Zuki Chudan / Mae-Geri (zwei Techniken aus drei).
- (6) Ist der Gegner mindestens ein Grüngurt, darf zusätzlich ausgewählt werden aus Mawashi-Geri und Yoko-Geri Kekomi (zwei Techniken aus fünf).
- (7) Der erste Angreifer (Aka), wählt den Abstand zum Gegner und geht vor dem ersten Angriff aus Shizentai zurück in Gedan-Barai Kamae. Die Seitenwahl ist für jeden Angriff frei. Eine einmal eingenommene Ausgangsposition darf nicht mehr gewechselt werden. Nach jedem Angriff kehren die Wettkämpfer in die Ausgangsposition (Shizentai) zurück. Bevor der zweite Angreifer (Shiro) beginnt, kehrt der erste Angreifer (Aka) auf die Ausgangsmarkierung zurück. Anschließend wählt der zweite Angreifer (Shiro) seinen Abstand zum Gegner und führt seine Angriffe wie beschrieben aus.
- (8) Die Angriffstechnik einschließlich der Angriffshöhe (z.B. Mae Geri - Chudan) muss vor dem Angriff unmittelbar nach Einnahme der Ausgangsposition Gedan-Barai-Kamae laut und deutlich angesagt werden.
- (9) Der Angriff darf erst durchgeführt werden, wenn der Gegner die Bezeichnung der Angriffstechnik laut wiederholt hat bzw. mit „Oss“ bestätigt hat. Es wird in die Bewertung einbezogen, wieviel Zeit der Verteidiger benötigt, um die Angriffstechnik zu bestätigen.
- (10) Der Verteidiger ist in der Wahl von Block und Kontertechnik frei. Im Hinblick auf Kontrolle, zulässige Trefferflächen und unerlaubte Techniken gelten die Kumite-Regeln (Ippon) der WUKF ergänzend.
- (11) Kämpfe werden ausschließlich durch Hantei entschieden. Wertungen werden nicht erteilt.
- (12) Bei Hikiwake gibt der Hauptkampfrichter eine übereinstimmende entscheidende Technik für beide Wettkämpfer vor. Die Seitenwahl bleibt frei. Der Hauptkampfrichter hat dafür Sorge zu tragen, dass eine abschließende Entscheidung getroffen wird und darf durch seine Stimme kein erneutes Hikiwake herbeiführen.
- (13) In die Bewertung soll das Angriffs und Verteidigungsverhalten einbezogen werden. Bewertungskriterien für den Angriff sind richtige Distanz, Schnelligkeit und Kontrolle (=Kime). Bewertungskriterien für die Verteidigung sind Reaktion, Timing, Distanz und Kontrolle (=Kime) sowie ergänzend der Schwierigkeitsgrad der gezeigten Verteidigung (Körperverschiebung; Wahl der Kontertechnik).
- (14) Finten sind nicht erlaubt.

6. Jiyu-Ippon-Kumite

- (1) Der Wettbewerb im Jiyu-Ippon-Kumite wird unabhängig von der Teilnehmerzahl im einfachen KO-System bzw. im Doppel-KO-System durchgeführt; ggf. werden Freilose vergeben.

- (2) In jedem Kampf wird mindestens eine Runde komplett durchgeführt. kommt es dabei zu keinem Sieg durch Wertung, wird eine zweite Runde durchgeführt. Mangels Sieg durch Wertung ergeht anschließend Hantei. Im Fall von Hikiwake wird eine dritte Runde durchgeführt. Mangels Sieg durch Wertung ergeht wiederum Hantei; der Hauptkampfrichter hat in diesem Fall dafür Sorge zu tragen, dass eine abschließende Entscheidung getroffen wird und darf durch seine Stimme kein erneutes Hikiwake herbeiführen.
- (3) In jeder Runde sind die Wettkämpfer je einmal Angreifer und einmal Verteidiger (zuerst Aka, dann Shiro).
- (4) Aka und Shiro müssen in jeder Runde eine andere Angriffstechnik wählen. Diese darf aus Oi-Zuki / Mae-Geri / Yoko-Geri Kekomi und Mawashi-geri ausgewählt werden. In jeder Runde ist eine andere Technik zu wählen.
- (5) Nach dem Kommando „Hajime“ nehmen die Wettkämpfer eine freie Stellung (JiyuKamae) ein. Die Seitenwahl ist frei.
- (6) Die Angriffstechnik muss laut und deutlich angesagt werden. Die Wettkämpfer dürfen erst anfangen, sich in ihren Positionen zu bewegen, wenn der Gegner die Bezeichnung der Angriffstechnik laut wiederholt hat bzw. mit „Oss“ bestätigt hat.
- (7) Nach der Bestätigung der Angriffstechnik können sich die Wettkämpfer innerhalb der Kampffläche bewegen, wobei Schrittwechsel und Finten erlaubt sind; Finten dürfen jedoch für sich genommen keine Techniken darstellen..
- (8) Der Angreifer muss seinen Angriff innerhalb von 10 Sekunden ausführen. Der Verteidiger muss sich dem Kampf stellen. Das Ende der Zeit wird durch den Gong signalisiert. Nach ertönen des Gongs soll der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, eine bereits begonnene Aktion wird noch abgewartet. Nur Aktionen, die bis zur Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter erfolgt sind, können gewertet werden. Bei Verletzung der Zeitregel wird derjenige Kämpfer bestraft, auf dessen Verhalten die Zeitüberschreitung im Wesentlichen beruht. Im Zweifel ist dies der Angreifer.
- (9) Der Verteidiger ist in der Wahl seines Gegenangriffs frei; Blocktechniken sind nicht zwingend. Im Hinblick auf Kontrolle, zulässige Trefferflächen, unerlaubte Techniken und die Wahrung der eigenen Sicherheit gelten die Regeln für Shobu Ippon der WUKF (Anhang 4) ergänzend.
- (10) Der Angreifer muss seinen Angriff mit hinreichendem Einsatz ausführen. Er darf nach Ausführung des Angriffs eine defensive Kamae-Haltung einnehmen und dabei den normalen Kampf-abstand wiederherstellen, den Gegenangriff dabei aber weder aktiv blocken, noch aktiv ausweichen.
- (11) Es ist dem Verteidiger ausdrücklich erlaubt, dem Angriff mit Kizami-zuki, Gyaku-zuki oder Ura-ken-uchi zuvor zu kommen (Deai), wenn der Angreifer den Verteidiger – ohne seinen Angriff auszuführen – derart bedrängt bzw. sich so dicht annähert, dass der Verteidiger seine Technik mit einem einfachen Gleitschritt sicher ins Ziel bringen kann. Muss der Verteidiger hingegen einen Schritt machen, um den Angreifer zu erreichen, liegen die Voraussetzungen für Deai nicht vor.
- (12) Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf jeweils nach dem Gegenangriff, insbesondere auch dem Zuvorkommen im Sinne von Abs. (11), spätestens aber 1 Sekunde nach dem An-

griff sowie bei Verlassen der Kampffläche. Die Wettkämpfer kehren dann auf ihre Ausgangsposition zurück.

- (13) Verstöße der Wettkämpfer gegen die Kampfregeln der Abs. (4) bis (13) werden in Übereinstimmung mit den allgemeinen WUKF Shobu Ippon Regeln (Anhang 4) durch Ermahnung, Verwarnung und Disqualifikation geahndet. Eine Ermahnung (Atenai) kommt für jede Art von Regelverstoß je einmal in Betracht. Für den zweiten Verstoß gegen dieselbe Regel ist eine Verwarnung (Chui) auszusprechen. Bei absichtlichen Verstößen soll ohne vorherige Ermahnung mit Chui oder Hansoku bestraft werden. Eine Verwarnung (Chui) kann in einem Kampf nur einmal ausgesprochen werden, unabhängig davon, welche Regelverstöße geahndet werden. Bestrafungen wegen Heraustretens werden gesondert gemäß Abs. (14) behandelt. Nach jedem Regelverstoß ist der Angriff zu wiederholen, es sei denn, dass eine Beeinflussung des Kampfverlaufs zum Nachteil des Gegners ausgeschlossen erscheint. Beruht die Wiederholung auf einem Regelverstoß des Angreifers, muss erneut dieselbe Angriffstechnik gewählt werden.
- (14) Bei Heraustreten aus der Kampffläche gelten die allgemeinen Shobu-Ippon-Regeln mit der Maßgabe, dass nach der Unterbrechung die Zeit für den Angreifer von neuem beginnt und die Chance erhalten bleibt. Die gewählte Angriffstechnik darf dabei nicht gewechselt werden.
- (15) Treffer im Angriff werden unmittelbar mit Waza-ari oder Ippon (unter den Voraussetzung des Shobu-Ippon-Reglements) bewertet.
- (16) Treffer im Gegenangriff werden grundsätzlich nur mit Waza-ari bewertet, es sei denn der Verteidiger kommt dem Angreifer zulässiger Weise zuvor (Deai). In letztgenanntem Fall kann auch der Verteidiger Ippon (unter den Voraussetzung des Shobu-Ippon-Reglements) erhalten.
- (17) Kämpfe werden in der ersten Runde durch Ippon, Awasete-Ippon oder Disqualifikation entschieden, ab der zweiten Runde auch durch Hantei. Ippon bzw. Awasete-Ippon entscheiden den Kampf nur zum Ende einer Runde und unter der Voraussetzung, dass der Gegner die Wertung bis dahin nicht ausgeglichen hat. Ippon kann nur durch Ippon und nicht durch Awasete-Ippon ausgeglichen werden.
- (18) Ein Waza-ari in der ersten Runde ergibt zusammen mit einem Waza-ari in der zweiten Runde Awasete-Ippon, was den Kampf aber wiederum nur zum Ende der zweiten Runde entscheiden kann.
- (19) Wertungen aus den ersten beiden Runden werden nicht in die dritte Runde (Verlängerung) übertragen.

7. Shobu Ippon

- (1) Shobu Ippon wird im einfachen KO-System bzw. im Doppel-KO-System durchgeführt, unabhängig von der Teilnehmerzahl. Der Kampf wird als Ein-Punkt-Kampf in erster Linie durch Ippon oder zwei Waza-ari innerhalb der Kampfzeit von 2 Minuten („Running Clock“) entschieden. Im Fall von Hikiwake wird zunächst ein weiterer Kampf (Sai Shiai) durchgeführt. Bei erneutem Hikiwake findet Encho Sen („Sudden Death“) statt. Es gelten die **WUKF Shobu Ippon Regeln (Anhang 4)**, soweit nachfolgend nichts anderes bestimmt ist.
- (2) Die Finalrunde in der Kategorie der Senioren wird abweichend als Drei-Punkt-Kampf (drei Ippon o. sechs Waza-ari) mit einer Kampfzeit von drei Minuten durchgeführt, in den übrigen Kategorien nur, wenn dies ausdrücklich in der Ausschreibung vorgesehen ist.

- (3) Beim Wettbewerb im Kinder-Bereich ist jede physische Einwirkung der Technik auf den Körper des Gegners, die über ein Berühren des Gi hinausgeht, untersagt. Insbesondere ist es untersagt den Kopf zu berühren. Verstöße können zur sofortigen Disqualifikation führen.
- (4) Brustschutz b. Frauen und Tiefschutz b. Männer sind Pflicht.
- (5) Mundschutz ist unter 18 Jahren Pflicht, sonst dringend empfohlen.
- (6) **Faustschützer sind laut WUKF-Reglement (spezielle Ippon-Schützer) erlaubt. Im Junioren- und Seniorenbereich kann der Veranstalter den Einsatz von Faustschützern in der Ausschreibung untersagen.**

8. Kumite-Team (Ippon)

- (1) Der Kumite-Team-Wettbewerb wird im einfachen KO-System gemäß **WUKF-Reglement (Anhang 4)** durchgeführt. Ziff. 7 Abs. (3) bis (6) gelten entsprechend.
- (2) Teams bestehen aus 3 Startern. Ein Ersatzstarter kann benannt werden.
- (3) Wird der Kumite-Team-Wettbewerb in einer „**Mixed**“-Kategorie ausgetragen, besteht ein Team aus zwei männlichen und einem weiblichen Starter. In diesem Fall können ein weiblicher und ein männlicher Ersatzstarter benannt werden.
- (4) Die Reihenfolge, in der die Team-Mitglieder zum Kampf antreten, ist vorher der Tischbesatzung schriftlich mitzuteilen. Im „Mixed“-Wettbewerb startet der weibliche Starter zwingend an zweiter Stelle.
- (5) Die Einwechslung eines Ersatzstarters ist nur im Zusammenhang mit der jeweiligen Meldung nach Abs. (4) möglich. Mit der Einwechslung wird der ausgewechselte Starter zum Ersatzstarter und kann in der nächsten Runde unter Beachtung von Satz 1 erneut ausgewechselt werden.
- (6) Die einzelnen Wettkämpfe zwischen den antretenden Teams werden in der vorbestimmten Reihenfolge mit einer Kampfzeit von jeweils zwei Minuten als Ein-Punkt-Kämpfe durchgeführt.
- (7) Ein Team kann nur antreten, wenn es mindestens noch aus zwei Startern besteht.

9. Kumite-Team Rotation (Ippon)

- (1) Der Kumite-Team-Wettbewerb wird im einfachen KO-System gemäß **WUKF-Reglement (Anhang 4)** durchgeführt. Ziff. 7 Abs. (3) bis (6) gelten entsprechend.
- (2) Um Unterschied zum Kumite-Team-Wettbewerb (vorstehend Ziff. 8) treten die Wettkämpfer nicht nacheinander in Einzelwettkämpfen an, sondern die Team-Begegnung wird insgesamt wie ein Einzelwettkampf (Ziff. 7) – jedoch mit der Maßgabe einer Kampfzeit von 3 Minuten („Running Clock“) als Drei-Punkt-Kampf (3 Ippon oder 6 Waza-ari) – durchgeführt. Für die Zwecke des Einzelreglements, insbesondere Bestrafungen, gelten alle Team-Mitglieder als ein Wettkämpfer.

- (3) Der Betreuer kann nach seinem Belieben während der Kampfzeit und nach Ablauf von mindestens 15 Sekunden den jeweils aktiven Starter für das Team austauschen bzw. wieder einsetzen.
- (4) Eine Auswechslung wird dem Hauptkampfrichter durch den Zuruf „Change“ bzw. „Wechsel“ signalisiert. Darauf unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, sobald es die Situation gestattet. Eine laufende Aktion soll nicht unterbrochen werden.
- (5) Alle Starter müssen innerhalb der drei Minuten mindestens einmal im Einsatz gewesen sein. Dies gilt bei vorzeitiger Kampfbeendigung für das obsiegende Team im Zeitpunkt des Erreichens der Maximalpunktzahl (3 Ippon / 6 Waza-ari). Ein Verstoß führt zum Sieg des jeweils anderen Teams. Haben beide Teams bei Ablauf der Kampfzeit gegen die Regelung nach Satz 1 verstoßen, ergeht Entscheidung durch Hantei.
- (6) Auf den Ersatzstarter kann nur für die nächste Runde zugegriffen werden, d.h. in einer Runde dürfen stets nur drei Starter zum Einsatz kommen.
- (7) Die Teilnahme erfordert zwingend die Anwesenheit eines Betreuers an der Kampffläche. Ohne Betreuer ist eine Teilnahme nicht möglich.

Anhang 1 - Allgemeine Wettkampffregeln der WUKF

Alle teilnehmenden Wettkämpfer und Kampfrichter müssen sich entscheiden, an welchem Kumite-System sie teilnehmen möchten: Shobu Ippon oder Shobu Sanbon.

Erklärung für die Wettkämpfer:

- Ein Wettkämpfer der Kategorie „Veteran“ darf in den Kategorien „Senior“ und „Veteran“ antreten.
- Ein Wettkämpfer der Kategorie „Senior“ darf nicht in der Kategorie „Veteran“ antreten.
- Ein Wettkämpfer der Kategorie „Junior“ darf in der Kategorie „Senior“ in Kata und Kumite antreten.
- Ein Wettkämpfer der Kategorie „Kadett“ darf in den Kategorien „Junior“ und „Senior“ antreten, aber nur in Kata.
- Kinder („Children“) im Alter von 13 bis 14 Jahren können in der Kategorie „Kadett“ antreten, aber nur in Kata.
- Jeder Verband darf maximal 1 Team und maximal 4 Einzelwettkämpfer je Kata- und Kumite-Kategorie registrieren.

Allgemeine Wettkampffregeln

Kapitel 1 – Das Kampfgericht

Artikel 1: Die Kampfrichter

Die leitenden Kampfrichter („Chief Referee“), die Hauptkampfrichter („Referee“), die Spiegelkampfrichter, die Seitenkampfrichter und die Tischkampfrichter („Jury Table Judge“) werden folgendermaßen ausgewählt:

1. Der leitende Kampfrichter wird vom WUKF-DC (WUKF Directing Committee) ernannt. Die Hauptkampfrichter, die Spiegelkampfrichter, die Seitenkampfrichter und der Tischkampfrichter werden für jede Kampffläche vor oder während des Wettkampfes vom jeweiligen leitenden Kampfrichter ernannt.
2. Das WUKF-DC kann, wenn nötig, andere Systeme anwenden.

Artikel 2: Pflichten der Kampfrichter

Der leitende Kampfrichter, die Hauptkampfrichter, die Spiegelkampfrichter, die Seitenkampfrichter und das Tischkampfgericht müssen immer folgendes bedenken:

1. Sie müssen objektiv, unparteiisch und fair sein.
2. Sie müssen würdevoll auftreten und sich sowohl gegenüber den Wettkämpfern, als auch den anderen Offiziellen gegenüber respektvoll verhalten.
3. Ihr Handeln während des Wettkampfes muss nachdrücklich, aufgeweckt, genau, schnell, selbstsicher und präzise sein, und sie müssen ein Verhalten an den Tag legen, dass eines WUKF-Offiziellen würdig ist.
4. Sie müssen ihre volle Aufmerksamkeit auf den Wettkampf richten, jeden Wettkämpfer genau beobachten und jede Aktion der Wettkämpfer korrekt bewerten. Während des Wettkampfes dürfen Sie mit niemandem, außer dem leitenden Kampfrichter, den anderen Kampfrichtern und den jeweiligen Wettkämpfern sprechen.

Artikel 3: Befugnisse und Pflichten des leitenden Kampfrichters

1. Er trifft die endgültigen Entscheidungen.
2. Er muss darauf achten, dass der Wettkampf entsprechend dieser Regeln abgehalten wird und muss anhand dieser Regeln entscheiden, falls irgendein außergewöhnlicher Vorfall auftreten sollte.
3. Vor dem Wettkampf ernennt er die Hauptkampfrichter, die Spiegelkampfrichter, die Seitenkampfrichter und das Tischkampfgericht. Sollte es nötig werden, einen von diesen während des Wettkampfes auszuwechseln, stoppt er sofort den Wettkampf und benennt ohne Verzögerung eine Ersatzperson.
4. Er muss konsultiert werden, wann immer ein Hauptkampfrichter Entscheidungsschwierigkeiten hat. Für jede Kampffläche wird vom WUKF-DC ein leitender Kampfrichter ernannt.

Artikel 4: Befugnisse und Pflichten der Hauptkampfrichter

Die Hauptkampfrichter sind befugt:

1. Wettkämpfe zu leiten, inklusive Start und Ende.
2. Mit Hilfe der anderen Richter eine Entscheidung zu treffen.
3. Wenn nötig, die Gründe für solche Entscheidungen zu erklären.
4. Fouls anzuzeigen.
5. Warnungen auszusprechen (vor, während und nach dem Wettkampf)
6. Andere Disziplinarmaßnahmen zu verhängen (einen Wettkämpfer [evtl. zeitweilig] vom Wettkampf auszuschließen)
7. Ratschläge der Spiegel- und/oder Seitenkampfrichter anzunehmen.
8. Anhand der Richttabelle (Anhang III) über einen durch Mehrheit entschiedenen Sieg zu entscheiden
9. Die Dauer eines Wettkampfes zu verlängern.

Artikel 5: Befugnisse und Pflichten der Spiegel- und Seitenkampfrichter

1. Die Spiegel- und Seitenkampfrichter sind befugt:
 - a. Dem Hauptkampfrichter zu assistieren.
 - b. Bezüglich verschiedener Situationen ihre Meinung kundzutun.
 - c. Per Flagge, Hand und/oder Pfeife ihre Bewertung bezüglich der Leitung und Entwicklung des Wettkampfes zu signalisieren.
 - d. Ihr Recht wahrzunehmen, ihre Wertung bezüglich eines Wettkampfausganges abzugeben.
2. Die Kampfrichter müssen, von ihrem Blickwinkel aus, die Aktionen der Wettkämpfer genau beobachten. In den folgenden Situationen müssen sie dem Hauptkampfrichter ihre Meinung sofort durch den Einsatz von Pfeife oder Flagge signalisieren:

- a. Wenn sie vor dem Hauptkampfrichter eine Verletzung oder Krankheit eines Wettkämpfers bemerken.
- b. Wenn sie eine ihrer Meinung nach mit Ippon oder Waza-ari zu bewertende Aktion erkennen.
- c. Wenn es so scheint, als ob einer der Wettkämpfer gleich eine verbotene Aktion und/oder Technik ausführen wird oder bereits ausgeführt hat.
- d. Wenn beide oder einer der Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat.
- e. Jederzeit, wenn es nötig erscheint, die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf etwas zu lenken.

Im Spiegel-System dürfen nicht beide Kampfrichter den Wettkampf leiten. Einer von beiden muss der Hauptkampfrichter sein.

3. Beide Kampfrichter müssen jederzeit die jeweilige sportliche Leistung der Wettkämpfer beurteilen und sich unabhängig von einander eine eigene Meinung bilden.
4. Wenn der Hauptkampfrichter „Hantei“ fordert, muss jeder Kampfrichter auf die vorgeschriebene Art und Weise seine Meinung abgeben. In dem Fall, in dem sich die Meinung des Hauptkampfrichters von den anderen Kampfrichtern unterscheidet, können die Kampfrichter die Bewertung des Hauptkampfrichters unter Zusammenrechnung ihrer Stimmen überstimmen. Die endgültige Entscheidung wird nach dem Mehrheitsprinzip getroffen.

Artikel 6: Der Tischkampfrichter: Listenführer, Zeitnehmer, Ansager

1. Kampfrichter werden zum als Listenführer, Zeitnehmer und Ansager ernannt.
2. Der Tischkampfrichter trägt die Verantwortung für das offizielle Resultat des Wettkampfes.

Artikel 7: Begriffe und Zeichen

Die Begriffe und Zeichen, die von den Richtern während des Wettkampfes verwendet werden müssen, sind im Anhang I spezifiziert.

Artikel 8: Signale

1. Die Signale, die während des Wettkampfes von den Spiegel- und Seitenkampfrichtern per Hand, Flagge und/oder Pfeife verwendet werden müssen, sind im Anhang II spezifiziert.
2. Die Pfeifesignale des Hauptkampfrichters haben folgende Bedeutung:
 - a. lang/normal + kurz/kräftig = Hantei
 - b. kurz/kräftig = das Kommando zum Senken der Flaggen oder der Wertungstafeln

Artikel 9: Entscheidungen

1. Wenn der Hauptkampfrichter eine Entscheidung anhand der Signale der Spiegel- und Seitenkampfrichter trifft, so gelten dafür die Regeln im Anhang III.
2. Entscheidungsangelegenheiten, die nicht in diesen Regeln vorgeschrieben sind, müssen zwischen den Richtern diskutiert werden und die so erzielte Entscheidung muss dem Obersten Kampfrichter und dem WUKF-DC zur Zustimmung vorgetragen werden. Alle Offiziellen werden von dieser Entscheidung in Kenntnis gesetzt und eine öffentliche Bekanntgabe wird erfolgen.

Kapitel 2 – Allgemeines

Artikel 1: Größe der Kampfflächen

1. Kumite: Grundsätzlich sind die Kampfflächen für die Kategorien „Junior“, „Senior“ und „Veteran“ 8x8 Meter groß und für die Kategorie „Children“ mindestens 6x6 Meter groß. Es sollten bevorzugt Tatami genutzt werden.
2. Kata: Die Kampffläche muss groß genug sein, damit die Wettkämpfer die Kata ohne Behinderung ausführen können.
3. Die Kampffläche muss durch Grenzmarkierungen gekennzeichnet sein. Für Kumite und Kata siehe Anhang IV.

Artikel 2: Bekleidung und Erscheinungsbild

1. Die Wettkämpfer müssen einen sauberen, weißen und unverzierten Karate-Gi tragen.

PS: Eine Sponsorenwerbung ist auf der Rückseite des Gis erlaubt. Sie muss auf Schulterhöhe sitzen und darf maximal 30x15 cm groß sein.

2. In Kumite-Wettkämpfen und im Kata-Flaggensystem muss zur Unterscheidung je einer der Wettkämpfer einen weißen bzw. roten Gurt um die Hüften tragen, der seinen Farb- bzw. Schwarzgurt ersetzt. In Kumite-Wettkämpfen müssen die Wettkämpfer auch farblich zum jeweiligen Gurt passende Faustschoner tragen.
3. Die Wettkämpfer müssen ihre Nägel kurz halten und dürfen keine metallischen Gegenstände oder ähnliches am Körper tragen, an denen sie oder ihre Gegner sich verletzen könnten.
4. Ohne die Zustimmung des Wettkampfarztes dürfen die Wettkämpfer keine Bandagen oder Stützen tragen.
5. Die folgenden Regeln gelten für den Einsatz von Schutzausrüstung:
 - a. Weiße bzw. rote Faustschoner (mit einer Dicke von max. 2 cm) sind bei Kumite Shobu Sanbon-Wettkämpfen Pflicht. Bei Shobu Ippon-Wettkämpfen dürfen spezielle, vom WUKF-DC genehmigte Faustschoner getragen werden.
 - b. Schienbeinschoner dürfen im Kumite Shobu Sanbon-Wettkämpfen getragen werden.
 - c. Spannschoner sind verboten.
 - d. In Shobu Sanbon-Wettkämpfen ist das Tragen von Zahnschutz Pflicht. Kämpfer, die keinen Zahnschutz tragen können, müssen dafür ein ärztliches Attest vorlegen und den Grund beweisen.
 - e. Im Männer-Kumite ist das Tragen eines Tiefschutzes Pflicht.
 - f. Im Frauen-Kumite ist das Tragen eines Brustschutzes Pflicht.
 - g. Das Tragen von Brillen ist beim Kumite nicht erlaubt.
 - h. Weiche bzw. wasserdurchlässige Kontaktlinsen können auf eigene Verantwortung des Kämpfers getragen werden.
 - i. Im Kinder-Kumite müssen weibliche Wettkämpferinnen der Altersklasse 6-7-8 und 9-10 eine schriftliche Erlaubnis der Eltern vorlegen, wenn sie auf den Brustschutz verzichten wollen.
6. Die gesamte Schutzausrüstung muss vom WUKF-DC genehmigt sein (siehe Anhang V).

Artikel 3: Offizielle Bekleidung

Richter:

1. Die Kampfrichter müssen die offizielle vom WUKF-ExBo bestimmte Kleidung tragen. Diese Kleidung muss bei allen Wettkämpfen, Kursen und Prüfungen getragen werden. Die offizielle Kleidung sieht wie folgt aus:
 - a. Ein navy-blauer Blazer mit 2 silbernen Knöpfen.
 - b. Ein weißes WUKF-Shirt.
 - c. Eine rote WUKF-Krawatte.
 - d. Hellgraue Hose.
 - e. Dunkelblaue oder schwarze Socken.
 - f. Schwarze Gymnastikschuhe.

Wettkämpfer:

- a. Die Wettkämpfer müssen einen sauberen, weißen und unverzierten Karate-Gi tragen. Eine Sponsorenwerbung ist oben auf der Rückseite des Gis erlaubt.
- b. Ein Landesabzeichen ist erlaubt.
- c. Frauen dürfen unter der Gi-Jacke ein einfarbiges, weißes T-Shirt tragen.
- d. Die Jacke muss, auch nach dem Anlegen des Gurtes, so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt.
- e. Die Ärmel der Jacke müssen die Hälfte des Unterarmes bedecken und dürfen nicht umgekrempelt sein.
- f. Die Hosen müssen 2/3 des Schienbeines bedecken.
- g. Der Gurt muss so lang sein, dass nach dem korrekten Anlegen auf beiden Seiten ca. 15 cm herunterhängen.
- h. Jeder Wettkämpfer muss saubere Haare haben. Diese müssen so geschnitten sein, dass sie den Wettkampf nicht behindern.
- i. Hachimaki sind nicht erlaubt.
- j. Die Wettkämpfer müssen ihre Nägel kurz halten und dürfen keine metallischen Gegenstände am Körper tragen, an denen sich ihre Gegner verletzen könnten.
- k. Muslimische Frauen dürfen einen weißen Schal oder Chador tragen.

Coach:

Die Betreuer müssen während des gesamten Wettkampfes einen Trainingsanzug, versehen mit einem Legitimationskennzeichen, auf dem man den Verband und die Nationalität ablesen kann, tragen.

Die WUKF-Offiziellen oder der Leiter des Wettkampfes dürfen jeden Offiziellen oder Wettkämpfer, der sich nicht an diese Regeln hält, zurückweisen.

Artikel 4: Mitarbeiter

[entfällt]

Artikel 5: Wettkampf-Ausstattung

Die Art, Anzahl und Benutzung der Ausstattung wird vom Gastgeber des Wettkampfes wie folgt vorbereitet:

- a. Flaggen (rot und weiß, 5 pro Kampffläche)
- b. Wertungstafeln (7 pro Kampffläche)
- c. Aufzeichnungsmaterial (Trefferlisten, Aufzeichnungsbögen, Stifte, Taschenrechner etc.)
- d. Rote und weiße Gürtel
- e. Stoppuhren und Zeitsignalgeräte.

Artikel 6: Widersprüche gegen Entscheidungen und Korrekturen von Entscheidungen

1. Wettkämpfer können nicht selbst gegen die Entscheidung der Kampfrichter Widerspruch einlegen.
2. Nur unter Berufung darauf, dass eine von den Kampfrichtern getroffene Entscheidung gegen die Wettkampffregeln oder die Wertungsregeln verstößt, kann der Coach des betroffenen Teams unmittelbar nach der Entdeckung des Verstoßes beim leitenden Kampfrichter gegen die Entscheidung Protest einlegen.
3. Wenn der leitende Kampfrichter vom Coach des Teams, zu dem der Wettkämpfer gehört, einen Protest gegen eine Entscheidung erhält, so muss er selbst diesen Protest überprüfen und kann von den Kampfrichtern eine Erklärung verlangen. Wenn er die angegriffene Entscheidung für offenkundig unzutreffend hält, kann er von den Richtern verlangen, dass sie ihre Entscheidung korrigieren. Die endgültige Entscheidung bedarf der Zustimmung des WUKF-DC. Bevor der Trainer einen offiziellen Protest einlegt, muss eine Gebühr von 100,- € einbezahlt werden. Wird dem Protest stattgegeben, wird die Gebühr erstattet.
4. Um Aufzeichnungsfehler zu vermeiden, muss der Gewinner jedes Wettkampfes den Sieg beim Tischkampfrichter bestätigen, bevor er sich von der Wettkampffläche entfernt.

Artikel 7: Verletzungen oder Unfälle während eines Wettkampfes

1. Wenn sich ein Wettkämpfer verletzt, muss der Hauptkampfrichter den Wettkampf sofort stoppen, dem Verletzten helfen und gleichzeitig den Wettkampfarzt rufen lassen. Die Behandlung der Verletzung soll den Wettkampfverlauf nicht übermäßig unterbrechen.
2. Wenn ein Wettkämpfer mit einer kleinen Verletzung, die nicht schwerwiegend genug ist, ihn vom Kämpfen abzuhalten, den Wettkampf nicht fortführen möchte oder darum bittet, den Wettkampf beenden zu dürfen, so wird er zum Verlierer erklärt.
3. Wenn eine oder mehrere Kumite-Verletzungen, die man keinem der beiden Wettkämpfer anlasten kann, einen Wettkämpfer kampfunfähig machen oder wenn sich beide Wettkämpfer gleichzeitig eine Verletzung zuziehen, an der beide schuld sind, so wird der Wettkämpfer zum Verlierer erklärt, der den Wettkampf beendet. Wenn beide Wettkämpfer den Wettkampf beenden und die Verletzungsur-sache niemandem angelastet werden kann, so wird der Wettkampf mit Hantei entschieden.
4. Wenn der Wettkampfarzt einen Wettkämpfer durch eine Verletzung oder andere physische Einschränkung für kampfunfähig erklärt und dieser dadurch den Wettkampf nicht fortführen kann, so muss der Hauptkampfrichter den Wettkampf beenden und den verletzten Wettkämpfer vom Wettkampf suspendieren. Wenn sein Gegner schuld an der Verletzung ist, so wird er zum Gewinner erklärt. Wenn die Verletzung nicht auf seinen Gegner zurückzuführen ist, so wird er zum Verlierer erklärt.
5. Ein Wettkämpfer, der einen Wettkampf durch die Disqualifikation des an der Verletzung schuldigen Gegners gewinnt, darf ohne Erlaubnis des Wettkampfarztes an keinem weiteren Wettkampf teilnehmen.

6. Entscheidungen betreffend Verletzungen, Unfälle oder über die physische Verfassung der Wettkämpfer trifft einzig und allein der Wettkampfarzt.

Artikel 8: Vorzeitiges Ausscheiden

Ein Wettkämpfer, der aus anderen als aus Verletzungsgründen nicht mehr am Wettkampf teilnehmen kann oder darum bittet, den Wettkampf beenden zu dürfen, wird zum Verlierer erklärt.

Artikel 9: Sonstiges

1. Sollte eine unvorhergesehene Situation eintreten, die nicht durch diese Regeln erfasst ist, oder wenn irgendeine Situation eintritt, bei denen die Anwendung dieser Regeln unklar ist, so haben der Tischkampfrichter, die Seitenkampfrichter, der Hauptkampfrichter und der leitende Kampfrichter zu beratschlagen, wie die Situation zu lösen ist. Die Entscheidung muss vom WUKF-ExBo genehmigt werden. Alle Offiziellen werden von diesen Entscheidungen in Kenntnis gesetzt und eine öffentliche Bekanntgabe wird erfolgen.
2. Alle Karate-Ka, egal, ob sie Wettkämpfer (einschließlich Trainer, Manager oder mit dem Wettkämpfer anderweitig verbundene Personen), Richter oder andere Offizielle sind, müssen die Ideale des Karate-Do befolgen: Guter Charakter, Aufrichtigkeit, Bemühen, Höflichkeit und Selbstkontrolle.
3. Jedes Verhalten, das dazu führen könnte, Karate in Verruf zu bringen (auch das Verhalten der Coaches, Betreuer oder mit dem Wettkämpfer anderweitig verbundener Personen), kann mit einer Strafe oder der Disqualifikation des Wettkämpfers/Teams geahndet werden. Der Coach bekommt durch den Leiter des Wettkampfes einen speziellen Aufenthaltsort nahe der Tatami zugewiesen.

Anhang 2 - Liste der Kata gem. WUKF-Reglement 2010

Gruppe 1 - SHITEI	Gruppe 2 - SENTEI	Gruppe 3 - TOKUI
HeianShodan	Bassai Dai	Jiin
HeianNidan	Empi	TekkiNidan
HeianSandan	Kanku Dai	TekkiSandan
HeianYondan	Jion	Gankaku
HeianGodan	Hangetsu	BassaiSho
TekkiShodan		KankuSho
		Sochin
		Nijushiho
		Gojushiho Dai
		GojushihoSho
		Chinte
		Unsu
		Meikyo
		Wankan
		Jitte

Auswahlmöglichkeiten für Runden

	1. Runde	2. Runde	3. Runde
Kinder I	Shitei	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei
Kinder II	Shitei	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei/Tokui*
Kinder III	Shitei	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei/Tokui*
Kinder IV	Shitei	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei/Tokui*
Kadetten - Veteranen	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei/Tokui	Shitei/Sentei/Tokui

*Tokui-Kata nur für Braun-/Schwarzgurte und ohne Gojushiho Dai/Sho, Unsu

Anhang 3 - Kata-Regeln der WUKF

Artikel 1: Wettkampffarten

1. Es gibt folgende Wettkampffarten:
 - a. Einzelwettkampf
 - b. Teamwettkampf
2. Das System für Einzel- und Teamwettkämpfe sieht folgendermaßen aus:
3. Punkte-System: Jedem einzelnen Wettkämpfer/Team werden Punkte zugesprochen und der Wettkämpfer/das Team mit den meisten Punkten gewinnt.
4. Ein Team besteht aus 3 Wettkämpfern und einem Reservekämpfer.
5. Das System kann vom WUKF-DC geändert werden (z. B. Flaggensystem).

Artikel 2: Beurteilung eines Wettkampfes

1. Die Wettkämpfer werden durch ein Kampfgericht bestehend aus einem Hauptkampfrichter und 4 oder 6 Seitenkampfrichtern bewertet.
2. Alle Wettkämpfe werden ausschließlich nach den Anweisungen des Hauptkampfrichters durchgeführt.

Artikel 3: Beginn und Ende der Wettkämpfe

1. Beginn
 - a. Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer beim Tischkampfgericht den Namen der Kata hinterlassen, die sie laufen werden.
 - b. Wenn ein Wettkämpfer durch den Ansager aufgerufen wird, muss er sich sofort in die Kampffläche begeben, sich vor dem Hauptkampfrichter verbeugen und den Richtern deutlich den Namen der Kata nennen, die er laufen wird.
 - c. Der Hauptkampfrichter wird den Namen der Kata deutlich wiederholen.
 - d. Danach wird der Wettkämpfer mit der Vorführung beginnen und wird sich, nachdem er fertig ist, zur Ausgangsposition zurückbegeben und dort die Entscheidung der Richter abwarten.
2. Ende
 - a. Nachdem die Kata beendet wurde, fordert der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zur Entscheidung (Hantei) auf. Sofort und gleichzeitig heben der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter ihre Wertungstafeln. Der Ansager ruft diese Wertungen klar und deutlich dem Schriffführer zu.
 - b. Der Schriffführer muss die vorgetragenen Wertungen in die entsprechenden Formulare eintragen und den Endstand folgendermaßen berechnen: Von den 7 (5) Wertungen werden die höchste und die niedrigste gestrichen und die verbleibenden 5 (3) werden addiert.
 - c. Der Ansager verkündet klar und deutlich die verbleibende totale Punktzahl.
 - d. Nach der Bekanntgabe der Entscheidung verbeugt sich der Wettkämpfer vor dem Hauptkampfrichter und verlässt die Kampffläche.

Artikel 4: Kata-Arten

Einzel- und Teamwettkampf

Kinder 6/7/8 Jahre alt

Weiß- bis Orangegurt – 1., 2. und 3. Runde: Kata Shitei. (Die Wettkämpfer dürfen in allen Runden die gleiche Kata wiederholen.)

Grün- bis Schwarzgurt – 1. Runde: Kata Shitei – 2. und 3. Runde: Kata Shitei oder Sentei. (Die Wettkämpfer dürfen nicht die gleiche Kata laufen, die sie in der vorherigen Runde gelaufen sind.)

Kinder 9/10 Jahre alt

Weiß- bis Orangegurt – 1., 2. und 3. Runde: Kata Shitei. (Die Wettkämpfer dürfen in allen Runden die gleiche Kata wiederholen.)

Grün- bis Blaugurt – 1. Runde: Kata Shitei – 2. und 3. Runde: Kata Shitei oder Sentei. (Die Wettkämpfer dürfen nicht die gleiche Kata laufen, die sie in der vorherigen Runde gelaufen sind.)

Braun- bis Schwarzgurt – 1. Runde: Kata Shitei – 2. Runde: Kata Shitei oder Sentei – 3. Runde: Kata Tokui. (Die Wettkämpfer dürfen nicht die gleiche Kata laufen, die sie in der vorherigen Runde gelaufen sind.)

Im Shotokan-Stil nicht erlaubt: Gojushiho Dai/Sho und Unsu

Im Shito Ryu-Stil nicht erlaubt: Ciantanyara No Kushanku, Anan, Unshu, Suparimpei und Gojushiho

Kinder 11/12 Jahre alt

Entspricht Altersklasse 9/10 Jahre.

Kinder 13/14 Jahre alt

Entspricht Altersklasse 9/10 Jahre.

Teilnehmer der Kinder-Kategorien müssen erst die Basis-Katas lernen und nach und nach erst die höheren Katas.

Kadetten, Junioren und Senioren

- a. Es gibt nur Kata-Team-Kategorien für Junioren und Senioren.
- b. 1. Runde (Wertungen 5.0 – 7.0): Die 16 höchstbewerteten Wettkämpfer kommen in die nächste Runde. Die Teilnehmer müssen eine festgelegte Shitei oder Sentei Kata (Yo sen Kata) laufen. Die Wahl muss vorher mitgeteilt werden, damit sie offiziell notiert werden kann. Sollten weniger als 16 Wettkämpfer starten, so kann diese Runde weggelassen werden, so dass es ein 2-Runden-Wettkampf stattfindet.
- c. 2. Runde (Wertungen 6.0 – 8.0): Von 16 Wettkämpfern erreichen 8 das Finale. Die Wettkämpfer müssen eine festgelegte Shitei, Sentei oder Tokui Kata (Yo sen Kata oder Kessho sen Kata) laufen. Die Wettkämpfer dürfen nicht dieselbe Kata wie in der vorherigen Runde laufen. Die Wahl muss vorher mitgeteilt werden, damit sie offiziell notiert werden kann.
- d. 3. Runde (Finale) (Wertungen 7.0 – 9.0): Die 4 Wettkämpfer können ihre Shitei, Sentei oder Tokui Kata (Yo sen Kata oder Kessho sen Kata) aus den bei der WUKF anerkannten Katas auswählen. Die Kata des Finales darf nicht dieselbe sein, wie in der 1. oder 2. Runde. Die Wahl muss vorher mitgeteilt werden, damit sie offiziell notiert werden kann.

Falls es in der 1. oder 2. Runde einen Gleichstand gibt, so wird die niedrigste Wertung den verbleibenden 3 Wertungen hinzu addiert, um den Rang festzulegen. Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, so wird die maximale Wertung den verbleibenden 3 Wertungen hinzu addiert. Wenn weiterhin Gleichstand besteht, müssen

die Wettkämpfer eine weitere Kata laufen, die nicht in dieser Runde von ihnen gezeigt wurde. Wenn immer noch kein Gewinner zu ermitteln ist, so treffen die Kampfrichter eine Entscheidung basierend auf der letzten gezeigten Kata.

Die verbleibenden Wertungen aus Runde 2 und 3 werden zum Endergebnis aufaddiert. Wenn Gleichstand herrscht, so müssen die Wettkämpfer eine weitere Kata laufen, die nicht in der 3. Runde gezeigt wurde. Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, so wird die niedrigste Wertung zur Summe addiert. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, so wird die höchste Wertung zur Summe addiert. Wenn es immer noch keinen Gewinner gibt, so treffen die Kampfrichter eine Entscheidung basierend auf der letzten gezeigten Kata.

Rengokai-Kategorie: Es wurde eine Rengokai-Kategorie eingeführt. In dieser Kategorie starten alle Kata-Wettkämpfe, für deren Stil nicht mindestens 4 Wettkämpfer (aus mind. 2 Ländern) zusammengekommen sind.

Artikel 5: Entscheidungskriterien

Bei Kata-Wettkämpfen wird jede Vorführung nicht nur mit gut oder schlecht beurteilt, sondern entsprechend den essentiellen Elementen auf Basis folgender 2 grundlegender Kriterien bewertet:

1. Grundlagen-Darbietung: Die folgenden grundlegenden Punkte müssen bei jeder Kata-Vorführung erscheinen:
 - a. Kata-Abfolge.
 - b. Krafteinsatz.
 - c. Anspannung und Entspannung.
 - d. Kontrolle von Geschwindigkeit und Rhythmus.
 - e. Richtung der Bewegungen.
 - f. Verstehen der einzelnen Kata-Techniken.
 - g. Verständnis des Kata Bunkai.
 - h. Etikette.
 - i. Embusen.
 - j. Blickrichtung.
 - k. Stellungen.
 - l. Koordination.
 - m. Stabilität und Balance.
 - n. Perfektion.
 - o. Harmonie.
 - p. Pausen.
 - q. Kiai.
 - r. Atmung.
 - s. Konzentration.
 - t. Kampfgeist.

2. Fortgeschrittene Darbietung: Die Kampfrichter berücksichtigen die spezifischen wichtigen Punkte und den Schwierigkeitsgrad einer Kata.

Die Bewertung basiert auf:

- a. Der Meisterschaft der Techniken.
- b. Dem Schwierigkeitsgrad einer Kata und das Risiko, das mit der Vorführung einhergeht.
- c. Der Budo-Einstellung des Wettkämpfers.

Artikel 6: Minuspunkte und Disqualifikation

1. Minuspunkte: In den folgenden Fällen werden Punkte abgezogen:
 - a. Bei einem minimalen, schnell behobenen Zögern während einer flüssigen Aufführung sollten 0,1 Punkte vom Endstand abgezogen werden.
 - b. Bei einer kurzzeitigen, aber bemerkbaren Pause sollten 0,2 Punkte abgezogen werden.
 - c. Für ein kurzzeitiges, schnell behobenes Verlieren der Balance sollten 0,1 - 0,2 Punkte abgezogen werden.
2. Disqualifizierung:
 - a. Wenn die falsche Kata gezeigt wird.
 - b. Wenn die Kata modifiziert wird.
 - c. Wenn die Kata unterbrochen wird.
 - d. Wenn der Wettkämpfer vollständig die Balance verliert oder hinfällt.
 - e. Wenn der Wettkämpfer die Kata eines anderen Stils läuft.

Artikel 7: Kata-Liste

[siehe Anhang 2]

Anhang 4 - WUKF Shobu Ippon Regeln

Ippon Kumite

Ein-Punkt-Kampf: Um zu gewinnen muss der Wettkämpfer innerhalb der Kampfzeit und vor seinem Gegner einen Ippon oder 2 Waza-ari erzielen.

Artikel 1: Wettkampfformen:

1. Einzelwettkampf

Einzelwettkämpfe werden durch Shobu Ippon entschieden.

„Shobu Ippon“ ist grundsätzlich ein 1-Punkt-Kampf, mit Ausnahme von Finalkämpfen die durch drei Ippon bzw. sechs Waza-ari innerhalb des Zeitlimits entschieden werden können.

2. Teamwettkampf:

Ein Team umfasst 3 Wettkämpfer (männlich oder weiblich) und 1 Reservewettkämpfer.

Ein Team darf nur dann antreten, wenn es (noch) aus mindestens 2 Wettkämpfern besteht.

Vor jedem Team-Wettkampf muss ein Vertreter des Teams beim Tischkampfgericht ein Formular einreichen, auf dem die Namen und die Kampfreihenfolge der Teammitglieder festgelegt sind. Vor jeder Runde kann die Kampfreihenfolge geändert werden. Sie kann aber nicht mehr korrigiert werden, wenn sie einmal festgelegt wurde. Der Einsatz des Reservewettkämpfers stellt eine Änderung der Kampfreihenfolge dar.

Die einzelnen Kämpfe zwischen den einzelnen Teams müssen in der vorher bestimmten Reihenfolge abgehalten werden.

Der Sieger wird auf Grundlage des Ausgangs der Einzelkämpfe ermittelt.

Der Sieger des Team Matches wird anhand der Anzahl der gewonnenen Kämpfe des jeweiligen Teams ermittelt.

Es gelten mit absteigender Bedeutung folgende Kriterien:

Anzahl der Siege

Anzahl der Ippon

Anzahl der Waza-aris (nur von gewonnenen Kämpfen)

Extrakampf

Wenn nach Anwendung der vorstehenden Entscheidungskriterien Gleichstand besteht, muss die Entscheidung anhand eines Extrakampfes zwischen je einem Vertreter der Teams erzielt werden. Wenn auch dieser Wettkampf zum Gleichstand führt, so muss ein weiterer Wettkampf (Sai Shiai) stattfinden. Wenn dies immer noch kein eindeutiges Ergebnis hervorbringt, müssen die Kampfrichter eine Entscheidung fällen.

Siege, die in Folge eines Fouls, durch Disqualifizierung oder freiwilliges Ausscheiden des Gegners errungen werden, zählen als 1 Ippon.

3. Ippon Team Rotation Match

Es gelten die folgenden Kategorien:

Kadetten 15 bis 17 Jahre

Junior 18 bis 20 Jahre
Senior 18 bis 35 Jahre
Meister ab 36 Jahre

Für die Vergabe von Punkten gelten die allgemeinen Shobu-Ippon-Regelungen.

Ablauf

Alle Team-Mitglieder müssen während der Kampfzeit mindestens einmal kämpfen. Der Coach kann den aktiven Wettkämpfer zu jedem ihm passenden Zeitpunkt austauschen und dabei auch einen bereits ausgewechselten Wettkämpfer wieder einsetzen. Der Ersatzkämpfer darf an Stelle eines verletzten Kämpfers in der nächsten Runde eingesetzt werden.

Die Kampfzeit beträgt 3 Minuten bei laufender Uhr. Während der Kampfzeit wird das Team zum Sieger erklärt, dass 3 Ippon oder 6 Waza-ari erzielt.

Wenn nach Ablauf der Kampfzeit kein klarer Sieger feststeht, stoppt der Hauptkampfrichter das Match mit dem Kommando „Soremade“ und fordert „Hantei“.

Ein Team (männlich oder weiblich) besteht aus 3 Wettkämpfern und 1 Ersatzstarter.

Es werden nur Teams zugelassen, die mindestens aus drei Wettkämpfern bestehen.

Artikel 2: Start, Unterbrechung und Ende von Wettkämpfen

Start: Zu Beginn eines Kumite-Wettkampfes steht der Hauptkampfrichter am äußeren Rand der Kampffläche. Die Seitenkampfrichter stehen zu seiner Linken und seiner Rechten. Nachdem sich die Wettkämpfer und die Richter formell voreinander verbeugt haben (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), tritt der Hauptkampfrichter einen Schritt zurück, die Seitenkampfrichter wenden sich nach innen und verbeugen sich voreinander. Dann begeben sich die Seitenkampfrichter an die vier Ecken der Kampffläche. Der Wettkampf startet, indem der Hauptkampfrichter „Shobu Ippon Hajime“ ruft.

Unterbrechung: Durch den Ruf „Yame“ unterbricht der Hauptkampfrichter den Wettkampf zeitweise und beordert die Wettkämpfer zurück an ihre Plätze. Durch den Ruf „Tsuzukete Hajime“ setzt der Hauptkampfrichter den Wettkampf fort.

Der Zeitnehmer muss durch einen Gong oder einen Summtön die Signale anzeigen: nach 30 Sekunden Atoshibaraku (1 Signal) und Zeit vorbei (2 Signale).

Ende: Nachdem der Hauptkampfrichter den Wettkampf angehalten hat, beendet er den Wettkampf durch den Ruf „Soremade“. Mangels Ippon am Ende der Wettkampfzeit tritt der Hauptkampfrichter an den Rand der Tatami zurück, wo er alle Seitenkampfrichter sehen kann und fordert „Hantei“. Anschließend begibt er sich zurück in die Kampffläche um die Entscheidung bekannt zu geben. Nachdem sich die Wettkämpfer und Richter formal voreinander verbeugt haben (Otagai ni Rei – Shomen ni Rei) ist der Wettkampf vorbei.

Artikel 3: Dauer eines Wettkampfes

Ein Wettkampf dauert 2 Minuten (Kampfzeit). Im Shobu-Ippon wird eine laufende Uhr verwendet, die nur auf die ausdrückliche Anweisung des Hauptkampfrichters gestoppt wird. Die Dauer von Finalrunden (3 Ippon 6 Waza-ari) beträgt 3 Minuten. Vor dem Turnier kann das WUKF-DC die Dauer von Wettkämpfen verändern.

Artikel 4: Verlängerungen

Bei Gleichstand bei einem Einzel-Wettkampf findet ein weiterer Kampf (Sai Shiai) statt.

Alle Belohnungen und Strafen werden nicht mit in den Sai Shiai genommen. Dieser zählt als ganz neuer Kampf.

Sollte am Ende des Sai Shiai der Kampf immer noch unentschieden sei, findet „Encho Sen“ (sudden death) statt, bei dem der erste Wettkämpfer, der eine Wertung erzielt, zum Sieger erklärt wird.

Wird das Enchosen ohne Wertung nach zwei Minuten beendet, wird durch Hantei allein auf Basis des Kampfverlaufs im Encho Sen entschieden.

Artikel 5: Gewinn oder Niederlage

Über Gewinn oder Niederlage wird durch Ippon, Sieg durch Entscheidung, Niederlage durch ein Foul, Disqualifikation oder freiwilliges Ausscheiden entschieden.

Artikel 6: Trefferzonen

Die Trefferzonen werden wie folgt eingeschränkt:

Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, Brust, Seiten, Rücken (außer Schultern).

Eine wirksame Technik, die in dem Moment ausgeführt wird, in dem das Zeit-Vorbei-Signal ertönt, wird mit in die Wertung genommen.

Ein Angriff, auch ein wirksamer, der nach dem Zeit-Vorbei-Signal endet, wird nicht als solcher anerkannt und darf auch nicht die Basis für Entscheidungen bilden.

Jogai: Techniken, die außerhalb der Kampffläche ausgeführt werden, sind nicht gültig. Wenn der Wettkämpfer, der die Technik ausgeführt hat, sich jedoch während des Ausführens der Technik in der Kampffläche aufhielt, so ist sie gültig. Der Zeitpunkt, zu dem Yame gerufen wurde, hilft, zu entscheiden, ob sich ein Jogai ereignet hat. Wenn Aka eine wirksame Technik ausführt und dann sofort die Kampffläche verlässt, muss Yame im Moment des Treffens gerufen werden. Das Verlassen der Kampffläche erfolgt dann außerhalb der Wettkampfzeit und wird nicht bestraft.

Wenn Akas Versuch nicht erfolgreich war, wird kein Yame gerufen und Jogai wird vermerkt. Wenn Shiro die Fläche verlässt, sofort nachdem Aka einen wirksamen Angriff getätigt hat, dann wird sofort nach dem Treffer Yame gerufen und das Jogai von Shiro wird nicht vermerkt. Wenn Shiro die Kampffläche in dem Moment in dem Aka trifft, verlässt oder schon verlassen hat (während Aka innerhalb der Fläche bleibt), so wird sowohl Akas Treffer gewertet, als auch Shiros Jogai.

Wenn die Gegner gleichzeitig treffen, so wird dies nicht gewertet (Aiuchi).

Artikel 7: Kriterien, nach denen Ippon oder Waza-ari vergeben werden

Ein Ippon wird unter folgenden Voraussetzungen gewährt:

Wenn eine exakte, kraftvolle Technik, die als entscheidend angesehen wird, gegen eine erlaubte Trefferzone abgeliefert wurde und folgende Bedingungen erfüllt: Haltung, Kampfgeist, Kraft, Zanshin, Timing, Distanz.

Wirksame Techniken, die unter folgenden Bedingungen abgeliefert werden, zählen als Ippon:

Wenn ein Angriff mit perfektem Timing in dem Moment ausgeführt wurde, in dem der Gegner beginnt, sich zum Angreifenden zu bewegen.

Wenn ein Angriff in dem Moment ausgeführt wird, in dem der Angreifer den Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht hat.

Wenn eine Kombination aufeinander folgender, wirksamer Angriffe erfolgt.

Für die Kombination von Tsuki- und Geri-Techniken.

Für die Kombination von Tsuki-/Geri- und Nage-Techniken.

Wenn der Gegner seinen Kampfgeist aufgegeben hat und dem Angreifer den Rücken zukehrt.

Wirksame Angriffe gegen ungeschützte Körperteile des Gegners.

Ein Waza-ari wird vergeben, wenn eine Technik angewandt wurde, die fast einer Technik entspricht, die für einen Ippon nötig wäre. Die Richter müssen in erster Linie auf Ippons achten und Waza-ari nur ersatzweise vergeben.

Artikel 8: Entscheidungskriterien (Hantei)

Wenn während der Wettkampfzeit kein Ippon vergeben wurde, keine Niederlage durch Disqualifikation (Hansoku) oder durch Ausscheiden (Kiken) erfolgte, so erfolgt die Entscheidung (Hantei) unter Berücksichtigung folgender Kriterien:

- Nach vergebenen Waza-aris.
- Nach vergebenen Verwarnungen.
- Nach der Anzahl der Kampfflächenübertretungen.
- Nach Vergleich der Kampfeinstellung.
- Nach Fähigkeiten und Fertigkeiten.
- Nach Vergleich von Kraft und Kampfgeist.
- Nach der Anzahl der Angriffe.
- Nach strategischer Überlegenheit.
- Nach Fairness.

Artikel 9: Verbotenes Verhalten und verbotene Techniken

Folgendes Verhalten und folgende Techniken sind verboten:

- Unkontrollierte Angriffe
- Techniken mit übertriebenem Kontakt in Bezug auf die jeweilige Trefferfläche.
- Angriffe auf Arme oder Beine.
- Techniken mit der offenen Hand, die zum Gesicht führen; Empi Uchi, Hiza Geri und Atama Uchi.
- Angriffe zur Leiste.
- Angriffe zum Hüft-, Kniegelenk, Spann und zu den Schienbeinen.
- Griffe (außer es folgt sofort eine Technik), Festhalten oder unnötiges Anrempeln des Gegners.
- Gefährliche Würfe.
- Zeitverschwendung.
- Jedwedes unsportliche Verhalten, wie z. B. Beschimpfungen, Provokationen oder unnötige Äußerungen.

- Jedwedes Verhalten, welches Karate in Verruf bringen könnte (das schließt das Verhalten der Coaches, Manager und Personen ein, die mit dem Wettkämpfer verbunden sind).
- Vernachlässigung der eigenen Sicherheit (Mubobi).
- Jedwede Unhöflichkeiten und unnötige Handlungen sind strengstens verboten.
- Übertriebene Aktionen und Reaktionen (z. B. das Vortäuschen von Verletzungen) sind verboten und werden bestraft.

Artikel 10: Strafen und Disqualifikation

Wenn ein Wettkämpfer gerade ein verbotenes Verhalten ausführen will oder schon ausgeführt hat, muss der Hauptkampfrichter eine Ermahnung aussprechen oder eine Verwarnung („chui“) verhängen.

Wenn ein Wettkämpfer den Kampf meidet, muss der Hauptkampfrichter eine Ermahnung aussprechen oder eine Verwarnung verhängen.

Wenn ein Wettkämpfer die eigene Sicherheit vernachlässigt, muss der Hauptkampfrichter eine Ermahnung aussprechen oder eine Verwarnung verhängen.

Wenn ein Wettkämpfer bereits eine Ermahnung erhalten hat und das nicht gewünschte Verhalten nochmals zeigt oder ein Regel verletzendes Verhalten an den Tag legt, so kann der Hauptkampfrichter aufgrund bereits verhängter Verwarnungen seine Niederlage verkünden.

Wenn ein Wettkämpfer eines der folgenden Verhalten zeigt, so muss der Hauptkampfrichter die Niederlage dieses Wettkämpfers verkünden:

- Nichtbeachtung der Befehle des Hauptkampfrichters.
- Wenn einer der Wettkämpfer so sehr überreagiert, dass der Hauptkampfrichter ihn als Gefahr für seinen Gegner ansieht.
- Wenn das Verhalten eines Wettkämpfers als böswillig und absichtlich die Regeln verletzend angesehen wird.
- Anderes Verhalten, welches die Wettkampffregeln schwer verletzt.

Es gibt folgende Bestrafungen:

- Ermahnung: Atenai (ohne Strafe).
- Offizielle Verwarnung: Chui.
- Disqualifikation: Hansoku.

Wenn ein Wettkämpfer wiederholt die Kampffläche verlässt:

- Beim 1. Mal muss dem Wettkämpfer eine Ermahnung (Jogai) ausgesprochen werden.
- Beim 2. Mal muss der Wettkämpfer eine Offizielle Verwarnung (Jogai Chui) erhalten.
- Nach dem 3. Mal wird der Wettkämpfer disqualifiziert (Jogai Hansoku).

Jedes regelwidrige Verhalten von mit dem Wettkämpfer verbundenen Personen, z. B. Trainer, Manager, Fans, kann die Disqualifikation des Wettkämpfers oder Teams nach sich ziehen.

Folgende Verwarnungen/Strafen werden nicht akkumuliert:

Atenai, Chui, Hansoku.

Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.

Der Einsatz von Bestrafungen ist im Kampfverlauf zu steigern.

Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner bei Ausführung der Technik verletzt, so darf kein Punkt vergeben werden, soweit dafür eine Bestrafung zu verhängen wäre.

Kommandos des Hauptkampfrichters



Shobu Ippon Hajime

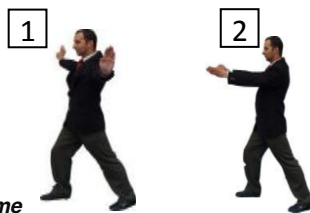
Das Match beginnt. Der Hauptkampfrichter steht an der offiziellen Linie.

ATOSHI BARAKU: 30 Sekunden vor Ende des Matches. Ein hörbares Signal soll vom Zeitnehmer gegeben werden.



Yame

Unterbrechung des Matches. Der Hauptkampfrichter schlägt mit einer Hand noch unten. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit.



Tzutukete Hajime

Fortsetzung des Matches. Der Hauptkampfrichter steht an der offiziellen Linie, geht zurück in Zenkutsu-dachi und bewegt die Ballen der Hände auf einander zu.

SOREMADE: Ende des Matches. Der Hauptkampfrichter deutet mit dem Ballen der Hand und ausgestrecktem Arm zwischen die Wettkämpfer.

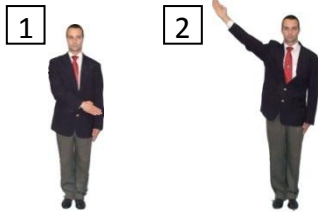
MOTONOICHI: Ausgangsposition. Die Wettkämpfer, Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter begeben sich auf ihre jeweilige Position.



Fukushin Shugo

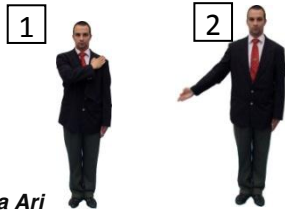
Kampfrichter-Beratung. Der Hauptkampfrichter deutet mit dem Arm auf den/die jeweiligen Seitenkampfrichter.

HANTEI: Entscheidung. Der Hauptkampfrichter fordert durch Signal mit der Pfeife die Seitenkampfrichter auf, durch Flaggenzeichen ihre Entscheidung zu verkünden.



Ippon

Ein Punkt. Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm hoch über die Schulter nach oben zur Seite des jeweiligen Wettkämpfers.



Waza Ari

Halber Punkt: Der Hauptkampfrichter streckt seinen Arm leicht nach unten zu der Seite des jeweiligen Wettkämpfers.



Waza Ari /Awasete Ippon

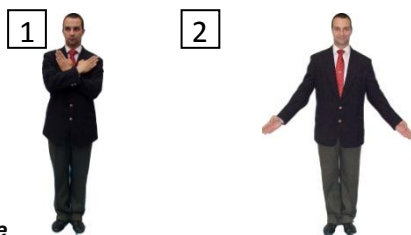
AWASETE IPPON: Zwei

Waza-ari werden als Ippon gewertet.



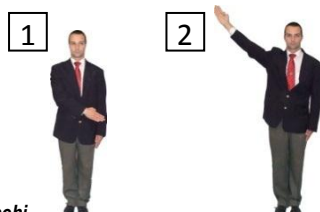
Aiuchi

Gleichzeitiger Treffer. Kein Punkt. Der Hauptkampfrichter bringt seine Fäuste gegeneinander.



Hikiwake

Unentschieden. Der Hauptkampfrichter streckt beide Arme zur Seite, leicht nach unten gerichtet, wobei die Handfläche nach oben zeigen.



Aka (Shiro) no Kachi

Sieg für rot (weiß). Der Hauptkampfrichter hebt den Arm auf Seite des Gewinners.



Shobu Hajime Zweite Verlängerung (ENCHOSEN). Der Hauptkampfrichter startet den Kampf mit dem Kommando „Shobu Hajime“.

1



2



Torimassen Nicht ausreichend für eine Wertung. Ähnlich HIKIWAKE, wobei die Handflächen aber nach unten zeigen.



Atenai(Shiro) Ermahnung. Der Hauptkampfrichter hebt die Faust, bedeckt mit der anderen Hand auf Brusthöhe in Richtung des Betroffenen.

1



2



Chui Offizielle Verwarnung: Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel auf die Füße des Betroffenen.

1



2



Hansoku Foul/Disqualifikation. Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger auf das Gesicht des Betroffenen und verkündet den Sieg des Gegners.



Jogai Heraustreten aus der Kampffläche. Der Hauptkampfrichter zeigt mit dem Zeigefinger im 45°-Winkel auf die Seitenlinie der Kampffläche des Betroffenen.



Uke Imasu

Technik geblockt. Die offene Hand berührt den Ellenbogen des entgegengesetzten Arms.



Nukete Imasu

Technik vorbei. Eine geschlossene Hand wird vor dem Körper zur Seite bewegt.



Yowai

Technik zu schwach. Eine offene Hand wird nach unten bewegt.



Hayai

Schneller bzw. erster. Die offene Hand berührt den Ballen der anderen Hand mit den Fingern.



Maai

Schlechte Distanz. Beide Hände werden aufeinander zu gerichtet, parallel zum Fußboden angehoben.



Mubobi

Ermahnung für Vernachlässigung der eigenen Sicherheit. Der Hauptkampfrichter deutet mit dem Zeigefinger in der Luft in einem 60°-Winkel auf die Seite des Betroffenen.

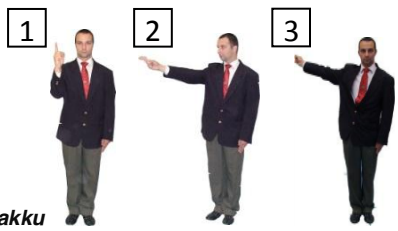


2



Kiken

Disqualifikation (Aufgabe / Verletzung). Der Hauptkampfrichter deutet mit dem Zeigefinger auf den Platz des Wettkämpfers.



Shikkaku

SHIKKAKU: Disqualifikation vom Wettkampf: Der Hauptkampfrichter deutet mit dem Finger auf das Gesicht des Betroffenen und dann über diesen hinweg nach hinten zum Außenbereich.

Flaggenzeichen der Seitenkampfrichter



Ippon



Waza Ari



Torimasen



Aiuchi



Uke Imasu



Nukete Imasu



Mienai



Maai



Jogai



Atenai



Chui



Hansoku

Anhang II – Regeln für Entscheidungen

Wenn zwei Seitenkampfrichter Shiro (Aka) einen Punkt zusprechen, ein Seitenkampfrichter keinen Punkt gibt und ein weiterer nichts gesehen (Mienai) zeigt, muss der Hauptkampfrichter (wenn er den Punkt nicht geben will) die beiden Seitenkampfrichter konsultieren, die einen Punkt geben wollen. Danach fordert er zur erneuten Entscheidung auf und verkündet die endgültige Entscheidung.