



---

# World Karate Federation

# Swiss Karate Federation

## Kumite-Wettkampf

### Schriftliche Prüfung für Kumite - Kampfrichter

Version Januar 2018

Dieser Fragebogen muss zusammen mit dem Antwortbogen an die Prüfer zurückgegeben werden.

***Bitte nehmen Sie weder Beschriftungen noch Markierungen auf dem Fragebogen vor.***

***Die Antworten sind nur auf dem dafür vorgesehenen Antwortbogen einzutragen. Stellen Sie unbedingt sicher, dass Ihr Name und Ihre Nummer sowie alle weiteren benötigten Angaben auf jeder einzelnen Seite des Antwortbogens notiert sind.***

Während der Prüfung dürfen sich keinerlei zusätzliche Unterlagen oder Bücher auf Ihrem Tisch befinden. Es ist untersagt, mit anderen Prüfungskandidaten zu sprechen oder deren Antworten abzuschreiben. Verstösse führen automatisch zum Ausschluss von der Prüfung und zum Nichtbestehen.

Bei Unklarheiten in Bezug auf die korrekte Vorgehensweise oder bei sonstigen Fragen zur Prüfung wenden Sie sich ausschliesslich an einen Prüfer.

Die Prüfungsergebnisse aus Theorie und Praxis werden dem nationalen Verband des Kandidaten übersandt.

## **KUMITE-PRÜFUNG «RICHTIG ODER FALSCH»**

*Markieren Sie auf dem Antwortbogen das entsprechende Feld mit einem «X». Eine Frage ist nur dann mit «richtig» zu beantworten, wenn sie in allen Situationen als richtig gelten kann; andernfalls muss sie als falsch angesehen werden. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.*

1. Kampffläche und Sicherheitszone messen zusammen acht mal acht Meter.
2. Der Athlet darf die Flagge oder das Wappen seiner Nation auf der linken Brust seiner Karate-Gi-Jacke tragen, vorausgesetzt das Gesamtmass beträgt nicht mehr als 8cm mal 12cm.
3. Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
4. Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
5. Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
6. Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Athleten zu lang und ein passender Ersatz kann nicht rechtzeitig gefunden werden, darf der Referee gestatten, die Ärmel nach innen aufzukrempeln.
7. Athleten dürfen ein oder zwei schlichte Haar- bzw. Zopf gummi tragen. Schleifen, Perlen oder andere Verzierungen sind verboten.
8. Ohringe sind gestattet, wenn sie mit Tape abgeklebt werden.
9. Metallische Zahnspangen dürfen auf eigenes Risiko des Athleten getragen werden, wenn sie vom Referee und vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
10. Athleten müssen sich ordnungsgemäss zu Beginn und am Ende des Kampfes voreinander verneigen.
11. Der Coach darf die Team-Aufstellung während einer Runde ändern.
12. Wird im Einzelkampf ein Athlet verletzt kann der Coach einen Ersatz stellen, wenn er zuvor das Organisationskomitee darüber informiert.
13. Haben zwei Teams gleich viele Siege, ist das nächste Entscheidungskriterium zur Ermittlung des Gewinners die jeweilige Punktzahl, wobei sowohl die gewonnenen als auch die verlorenen Kämpfe berücksichtigt werden.
14. Haben zwei Teams gleich viele Siege und gleich viele Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt.
15. Kommt ein Wettkämpfer unangemessen gekleidet auf die Wettkampffläche, wird er nicht sofort disqualifiziert.

16. Disqualifikation durch Kiken bedeutet, dass die Wettkämpfer aus dieser Kategorie disqualifiziert werden.
17. Der Coach muss während des gesamten Wettbewerbes gut sichtbar seinen offiziellen Ausweis mit sich führen.
18. Die Kampfzeit beträgt bei männlichen Senioren drei Minuten und bei Frauen, Junioren und Jugendlichen zwei Minuten.
19. Bei den Medaillenkämpfen im Einzel beträgt die Kampfzeit für männliche Senioren drei Minuten und für die Frauen zwei Minuten.
20. Unter 21 Jahren beträgt die Kampfzeit im Kumite männlich immer drei Minuten und im Kumite weiblich immer zwei Minuten.
21. Ein Wettkämpfer muss die Jacke nicht wechseln, wenn die Bindebänder seines Gis während des Kampfes abgerissen werden.
22. Eine Jodan-Fusstechnik, der es etwas an Zanshin mangelt, kann mit Ippon bewertet werden, da es sich um einen technisch anspruchsvollen Angriff handelt.
23. Eine schnelle Kombination aus einer Chudan-Fusstechnik und einem Tsuki, welche beide einzeln wertbar sind, wird mit Ippon bewertet.
24. In Senioren-Kämpfen muss eine leichte Berührung mit dem Faustschutz an der Kehle nicht verwahrt oder bestraft werden, solange dadurch keine Verletzung verursacht wird.
25. Ein Tritt in die Leiste wird nicht bestraft, vorausgesetzt der Angreifer hat es nicht absichtlich getan.
26. Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.
27. Wenn innerhalb der letzten 15 Sekunden eines Kampfes SENSHU zurückgezogen wird, kann kein weiterer SENSHU an einen der beiden Wettkämpfer vergeben werden.
28. Sollte ein Wettkämpfer, dem SENSHU zugesprochen wurde, innerhalb der letzten 15 Sekunden eines Kampfes eine Verwarnung der Kategorie 2 wegen Kampfverweigerung erhalten, verliert dieser Wettkämpfer automatisch den Vorteil von SENSHU.
29. In der Kategorie 1 wird Keikoku gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das Foul des Gegners leicht beeinträchtigt sind.
30. In der Kategorie 1 kann Hansoku-Chui direkt, oder nach einer Verwarnung, oder Keikoku erteilt werden.
31. Hansoku-Chui wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das gegnerische Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.

32. Um SENSHU wegzunehmen, muss der Referee zuerst das Zeichen für die zutreffende Verwarnung zeigen, gefolgt von dem Zeichen für SENSHU und dann das Zeichen für die Annullierung (Torimasen), um die Unterstützung der Judges zu erbitten.
33. Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui sind Verwarnungen.
34. Hansoku wird für ernsthafte Regelverstöße erteilt.
35. Shikakku kann erst nach einer Verwarnung erteilt werden.
36. Handelt ein Athlet böswillig, ist Shikakku die richtige Strafe und nicht Hansoku.
37. Handelt ein Athlet böswillig, ist Hansoku die richtige Strafe.
38. Einem Athleten kann Shikakku erteilt werden, wenn das Verhalten seines Coachs oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.
39. Shikakku muss öffentlich verkündet werden.
40. Wettkämpfer, die eine Verletzung vortäuschen, werden mit den härtesten Strafen belegt, bis hin zur lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.
41. Es gibt fünf Wertungskriterien.
42. Im Falle von Shikakku kann die Referee Kommission weitere Sanktionen beschliessen, falls sie dies für gerechtfertigt hält.
43. Zeigen zwei Judge Ippon für AKA und die anderen beiden Ippon für AO an, gibt der Referee beide Wertungen.
44. Zeigen nach Yame drei Judge nichts und der vierte Ippon für AO an, gibt der Referee die Wertung.
45. Es ist nicht möglich, eine Verwarnung bei übermässigem Kontakt zu geben und dann eine weitere Verwarnung dergleichen Stufe für einen zweiten Fall von übermässigem Kontakt.
46. Wenn der Coach nach der ersten Verwarnung weiterhin eingreift, wird der Referee den Kampf unterbrechen, sich dem Coach wieder nähern und ihn auffordern, die Tatami zu verlassen.
47. Punktet AKA genau dann, während AO aus der Kampffläche tritt, kann sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 erteilt werden.
48. Wurde ein Athlet aus der Kampffläche gestossen, wird Jogai erteilt.
49. Artikel 10 besagt: Wenn ein Athlet fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht unmittelbar wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Referee dem Zeitnehmer mit einem Pfeifen, den Zehn-Sekunden-Countdown zu starten.

50. Die «Zehn-Sekunden-Regel» besagt, dass der Zeitnehmer die Uhr stoppt, sobald der Athlet wieder vollständig aufrecht steht und der Referee den Arm hebt.
51. Jeder Athlet, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, scheidet automatisch aus dem Turnier aus.
52. Verletzen sich zwei Athleten gleichzeitig gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, gewinnt derjenige mit der höheren Punktzahl.
53. Ein Athlet, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Referee «Yame» ruft, erhält kein Jogai.
54. Athleten können nicht mehr punkten oder bestraft werden, wenn bereits das Schlussignal des Kampfes ertönt ist.
55. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnet oder bestraft, ausser der Fehler liegt beim Getroffenen selbst.
56. Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfen dürfen Jodan-Fusstechniken minimal berühren (Hautberührung → Skin Touch), vorausgesetzt, es kommt dabei zu keiner Verletzung.
57. Bei Senioren-Wettkämpfen ist für Jodan-Fausttechniken eine leichte Berührung erlaubt, für Jodan-Fusstechniken gilt eine grössere Toleranz.
58. Ein Athlet darf nicht mehr kämpfen, wenn ihm der Sieg durch Hansoku der Kategorie 1 zugesprochen wurde und er zum zweiten Mal einen Kampf auf diese Weise gewinnt.
59. Ein Wettkämpfer kann beim Kansa (Match Supervisor) Protest einlegen, wenn ein administrativer Fehler vorliegt.
60. Schlechtes Benehmen eines Coachs führt nicht dazu, dass Shikkaku gegen seinen Wettkämpfer ausgesprochen wird und dieser vom Kampf ausgeschlossen werden muss.
61. Sehen die Judge eine Wertungstechnik, zeigen sie diese sofort per Flaggenzeichen an.
62. Die Verwendung von Bandagen ist gestattet, wenn sie vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
63. Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Referee, vier Judges und einem Match Supervisor/Kansa.
64. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Athlet keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
65. Der Referee gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.
66. Zeigen zwei Judges eine Wertung für den gleichen Athleten an, kann der Referee darauf verzichten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er glaubt, dass sie sich irren.

67. Zeigen drei Judges eine Wertung für AKA an, muss der Referee den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
68. Zeigen zwei oder mehr Judges eine Wertung für den gleichen Kämpfer an, muss der Referee den Kampf unterbrechen.
69. Die Kampfzeit läuft, sobald der Referee das Startsignal gibt und wird gestoppt, sobald er «Yame» ruft oder wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
70. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Referee, vier Judges, einem Match Supervisor/Kansa und einem Score Keeper.
71. Rutscht ein Athlet aus und fällt hin und sein Gegner bringt unverzüglich eine wertbare Technik an, erhält dieser Ippon.
72. Nur der Coach eines Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter ist berechtigt Protest zu erheben.
73. Überhört der Referee das Schlussignal, pfeift der Kansa/Match Supervisor.
74. Jeglicher Protest gegen die Anwendung der Regeln muss vom Coach spätestens eine Minute nach dem Ende des Kampfes bekannt gegeben werden.
75. Gibt im Einzelkampf ein Athlet freiwillig auf, erhält er Kiken und der Gegner acht Punkte zusätzlich.
76. Wachsamkeit oder Zanshin ist der Zustand ununterbrochener Konzentration, der auch nach dem Ausführen der Technik anhält.
77. Wenn der Organisator vor der Aufstellung eine Überprüfung der Ausrüstung durchführt, ist es dennoch die Verantwortung des Kansas sicherzustellen, dass die Ausrüstung den Regeln entspricht.
78. Ein Athlet innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Athleten ausserhalb der Kampffläche punkten.
79. «ATO SHIBARAKU» bedeutet «noch 15 Sekunden zu kämpfen».
80. «ATO SHIBARAKU» bedeutet «noch 10 Sekunden zu kämpfen».
81. Eine Hautberührung (Skin Touch) an der Kehle ist nur in den Senioren-Wettbewerben gestattet.
82. Steht es nach Ablauf der Kampfzeit 0:0, wird der Sieger durch Hantei ermittelt.
83. Bei übermässigem Kontakt nach mehrmaligem gescheitertem Blocken ist Mubobi zu erwägen.
84. Ein Athlet kann für Übertreiben bestraft werden, auch wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.

85. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma usw., sind nur dann gestattet, wenn der Athlet den Gegner festhält und so eine sichere Landung ermöglicht.
86. Aufzeichnungen, die über das Spiel geführt werden, werden zu offiziellen Aufzeichnungen, sofern der Kansa/Match Supervisor dies genehmigt.
87. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die gegen die Wettkampfbregeln verstösst, pfeift der Kansa/Match Supervisor unverzüglich.
88. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er ausser Atem ist (Atemnot als Folge einer Technik) oder einfach nur auf einen Aufprall reagiert, auch wenn die Technik einen Punkt des Gegners verdient hat.
89. Im Team-Wettkampf gibt es keinen Entscheidungskampf.
90. Möchte der Referee die Judge zu einer Strafe für Kontakt befragen, kann er kurz mit ihnen sprechen, während der Arzt sich um den verletzten Athleten kümmert.
91. In Jugend-Wettbewerben ist nur ein ganz leichter Kontakt an der Gesichtsmaske wertbar.
92. Wettkämpfer, die durch einen Aufprall ausser Atem sind, sollten vor Wiederaufnahme des Kampfes Zeit haben, Luft zu holen.
93. Der Match Supervisor (Kansa) muss pfeifen, wenn die Judges einen Punkt übersehen.
94. Ein Athlet, der bereits Hansoku-Chui in der Kategorie 2 erhalten hat und dann die Wirkung eines leichten Kontaktes übertreibt, erhält Hansoku.
95. Hansoku-Chui wird für das Vortäuschen einer Verletzung erteilt.
96. Hansoku-Chui wird für das erstmalige Übertreiben einer Verletzung erteilt.
97. Zeigen nach «Yame» zwei Judges Yuko für AO und einer Yuko für AKA an, kann der Referee AKA eine Wertung erteilen.
98. Ein Athlet kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt Hansoku erhalten.
99. Eine Technik, die nach «Yame» ausgeführt wird, darf keine Wertung erhalten und kann bestraft werden, selbst wenn sie effektiv ist.
100. In Jugend-Wettbewerben dürfen Jodan-Fusstechniken leicht berühren (Skin Touch), vorausgesetzt, sie verursachen keine Verletzung.
101. Vor dem Beginn eines Kampfes bzw. einer Runde sollte sich der Mattenchef /Tatami Manager die medizinische Karte der Athleten anschauen.
102. Unterläuft bei der Listenführung ein Fehler und die falschen Athleten kämpfen, kann dies nachträglich nicht geändert werden.
103. Eine wirkungsvolle Technik, in dem Moment, wenn das Schlussignal ertönt, ist wertbar.

104. Wird ein Athlet durch eigenes Verschulden (Mubobi) verletzt, sehen die Kampfrichter von einer Strafe für den Gegner ab.
105. Der Kansa hat kein Stimmrecht, ob eine Wertung gültig war oder nicht.
106. Yuko wird für Fausttechniken zum Rücken erteilt.
107. Der Kansa kann vom Referee eine Kampfunterbrechung verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, dass den Judges entgangen ist.
108. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Referees widersetzt, erhält Hansoku.
109. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Referees widersetzt, erhält Shikakku.
110. Der Mattenchef /Tatami Manager weist den Referee an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoss gegen die Wettkampffregeln sieht.
111. Bei einer Kombination, in der die erste Technik Yuko und die zweite Technik eine Strafe verdient, soll beides erteilt werden.
112. Rutscht ein Athlet aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr und sein Oberkörper befindet sich am Boden, wenn der Gegner punktet, erhält dieser Ippon.
113. Es ist nicht möglich, im Liegen zu punkten.
114. Ein Athlet, der nicht die von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese anzulegen.
115. Ein Athlet, der im Kumite verletzt und unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, kann nicht am Kata-Wettkampf teilnehmen.
116. Ein verletzter Athlet, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.
117. Zeigt ein Athlet nach Kampfbende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Referee auch dann noch Shikakku erteilen.
118. Der Kansa/Match Supervisor hat bei Shikakku eine Stimme.
119. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Männer drei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
120. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Frauen zwei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
121. Fasst ein Athlet seinen Gegner und bringt nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf an, ruft der Referee «Yame».
122. Ist ein Judge sich nicht sicher, ob eine Technik eine Zielregion erreicht hat, zeigt er nichts an.

123. Ein Athlet, der mit seinem Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält Hansoku.
124. Wenn eine Aktion eines Wettkämpfers als gefährlich eingestuft wird und vorsätzlich gegen die Regeln für verbotenes Verhalten verstößt, erhält der Wettkämpfer Shikkaku.
125. Unterbricht der Referee den Kampf, weil er eine Wertung gesehen hat und die vier Judges zeigen nichts an, kann der Referee die Wertung erteilen.
126. Bei einem deutlichen Regelverstoss stoppt der Kansa den Kampf und weist den Referee an, den Fehler zu korrigieren.
127. Zeigen zwei Judges Yuko für AKA und ein Judge Waza-Ari für AO an und der Referee will Waza-Ari für AO geben, sollte er den vierten Judge nach seiner Meinung fragen.
128. Zeigen bei Hantei drei Judges einen Sieg für AKA und der vierte Judge zusammen mit dem Referee einen Sieg für AO an, muss er AKA den Sieg zusprechen.
129. Sieht ein Judge ein Jogai, klopft er mit der entsprechenden Flagge auf den Boden und zeigt dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.
130. Zeigt ein Judge eine Wertung für AO an, muss der Referee den Kampf unterbrechen.
131. Kommt ein Athlet nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Referee ihm «Kiken» und dem Gegner «Kachi».
132. Wird ein Athlet geworfen und landet teilweise ausserhalb der Kampffläche, ruft der Referee sofort «Yame».
133. Der Kansa muss pfeifen, wenn die Judges den Referee nicht unterstützen, wenn er eine Verwarnung oder Strafe für Kat.1 oder Kat.2 vorschlägt. (Doppel von 163)
134. Der Athlet sollte nicht auf der Tatami untersucht werden.
135. Der Kansa muss pfeifen, wenn die Judges die Flaggen in den falschen Händen halten.
136. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Athleten.
137. Nach einem Wurf räumt der Referee höchstens zwei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Wertung ein.
138. Punktet ein Athlet mit einem starken Seitentritt und stösst seinen Gegner damit aus der Kampffläche, gibt der Referee ihm Waza-Ari und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe in der Kategorie 2 für Jogai.
139. Wird offiziell Protest eingelegt, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis die Entscheidung vorliegt.
140. Die Judges sitzen an den Ecken der Tatami innerhalb der Sicherheitszone.

141. Ignoriert der Referee das Wertungssignal von zwei oder mehr Judges für einen Athleten, muss der Kansa pfeifen.
142. Erteilt der Referee eine Wertung für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der Kansa das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
143. Überhört der Referee das Schlussignal, pfeift der Score Keeper.
144. Wird ein Athlet regelkonform geworfen, rutscht aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr auf den Beinen und der Gegner punktet dann, lautet die Wertung Ippon.
145. Will der Referee Shikakku erteilen, ruft er die Judges für eine kurze Beratung zu sich.
146. Wird ein Athlet während eines laufenden Kampfes verletzt und benötigt medizinische Versorgung, werden hierfür drei Minuten eingeräumt, anschliessend entscheidet der Referee, ob der Athlet für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
147. Ein Athlet, der die Kampffläche verlässt (Jogai), wenn noch weniger als 15 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens Keikoku.
148. Wurde eine Wertung dem falschen Kämpfer zugesprochen, korrigiert der Referee dies, indem er sich dem betreffenden Athleten zuwendet, das Zeichen Torimasen ausführt und dann die Wertung dem Gegner erteilt.
149. Punktet ein Athlet mit einem gut kontrollierten Chudan-Geri und schlägt seinem Gegner dann ins Gesicht und verletzt ihn leicht, wird Waza-Ari und eine Verwarnung erteilt.
150. Wurde ein verletzter Sportler medizinisch versorgt und der offizielle Arzt sagt, dass der Athlet weiterkämpfen kann, darf der Referee sich nicht darüber hinwegsetzen.
151. Der Referee kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die Judges nichts anzeigen.
152. Wurde der Kampf unterbrochen und die vier Judges geben unterschiedliche Signale, erteilt der Referee Torimasen und eröffnet den Kampf wieder.
153. «Kampfvermeiden» bezieht sich auf Situationen, in denen ein Athlet seinem Gegner keine Möglichkeit lassen will, zu punkten, indem er mit seinem Verhalten Zeit schindet.
154. Verletzten sich in einem Entscheidungskampf einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, wird der Sieger per Hantei ermittelt.
155. Verletzten sich in einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, verkündet der Referee Hikiwake.
156. Verlässt ein zurückliegender Athlet bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (Jogai), wenn noch weniger als 15 Sekunden zu kämpfen sind, erhält er mindestens Hansoku-Chui in der Kategorie 2.

157. Techniken, die unter dem Gürtel landen, können nicht punkten.
158. Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können punkten.
159. Tritt AKA AO versehentlich gegen die Hüfte und AO kann nicht weiterkämpfen, erhält AO Kiken.
160. Ist ein Athlet offensichtlich ausser Atem, stoppt der Referee den Kampf, um ihn verschnaufen zu lassen.
161. Erzielt ein Athlet eine klare Führung von acht Punkten, wird ihm der Sieg zugesprochen.
162. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Athlet zum Sieger ernannt, der die meisten Punkte erzielt hat.
163. Der Kansa muss pfeifen, wenn die Judges den Referee nicht unterstützen, wenn er eine Verwarnung oder Strafe für Kat.1 oder Kat.2 vorschlägt. (Doppel von 133)
164. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Hansoku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
165. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Kiken, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
166. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Shikaku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
167. Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird nur dann erteilt, wenn der Athlet durch sein eigenes Verschulden oder durch seine eigene Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wurde.
168. Ein Athlet, der selbstverschuldet getroffen wird und die Trefferwirkung übertreibt, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi oder für Übertreiben, aber nicht für beides.
169. Führt ein Athlet eine guten Chudan-Fusstechnik aus und der Gegner fängt das Bein, kann keine Wertung erteilt werden.
170. Ein Athlet führt eine Jodan-Fusstechnik aus, die alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand zum Schutz und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Referee kann Ippon erteilen, da die Technik nicht richtig geblockt wurde.
171. Ein männliches Team kann mit nur zwei Athleten starten.
172. Zugelassene Werbung der WKF befindet sich auf dem linken Ärmel der Karate-Gi-Jacke.
173. Nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, den Gi des Athleten mit Werbung zu versehen.
174. Ein Kumite-Athlet, der Kiken erhält, kann in diesem Turnier nicht mehr antreten.
175. Einen Entscheidungskampf gibt es nur in Team-Wettkämpfen.

176. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Referee einem Wettkämpfer eine Punktwertung gibt und dem Gegner Mubobi.
177. Ein weibliches Team kann mit nur zwei Athletinnen starten.
178. Der Referee darf nicht die gleiche Nationalität haben wie die Athleten; für einen der Judge ist dies aber zulässig, wenn beide Coach einverstanden sind.
179. Der Kansa/Match Supervisor stellt sich zusammen mit Referee und Judges auf.
180. Die Coaches sitzen ausserhalb der Sicherheitszone, auf jeweils auf der Seite ihrer Kämpfer mit Blick zum Wettkampftisch.
181. Der Kansa braucht sich nicht einzumischen, wenn der Referee einem Wettkämpfer eine Punktwertung und dem anderen eine Übertreibung der Kategorie 2 gibt.
182. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht in jeder Runde, vorausgesetzt alle haben die erforderliche Lizenz.
183. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht nur in den Medaillenkämpfen in jeder Runde.
184. Der Referee kann sich auf der gesamten Tatami, einschliesslich der Sicherheitszone, bewegen.
185. Weibliche Athleten müssen einen Brustschutz tragen.
186. Weibliche Athleten müssen keinen Brustschutz tragen, wenn sie den Körperschutz tragen.
187. Die roten und blauen Gürtel müssen frei sein von jeglichen persönlichen Bestickungen oder Beschriftungen.
188. Persönliche Stickereien oder Beschriftungen auf den roten und blauen Gürteln sind nur im Kata-Wettkampf erlaubt.
189. Die Athleten müssen einen weissen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönliche Bestickung tragen.
190. Persönliche Stickereien auf dem Karate-Gi sind nur in den Medaillenkämpfen gestattet.
191. Um Wertungen, Verwarnungen und/oder Strafen zu erteilen, benötigt der Referee das entsprechende Signal von mindestens zwei Judges.
192. Zeigen zwei Judges eine Meinung an, die der Meinung der beiden anderen Judges über den gleichen Athleten widerspricht, entscheidet der Referee was erteilt wird.
193. Zeigen zwei Judges eine Wertung und die anderen beiden eine Verwarnung für den gleichen Athleten an, fragt der Referee den Mattenchef/Tatami Manager um Rat.

194. Die Judges können Wertungen und Verwarnungen nicht anzeigen, bevor der Referee den Kampf unterbricht.
195. Der Referee wartet immer die Meinung der Judges ab, bevor er eine Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt.
196. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, wird die niedrigere Wertung erteilt.
197. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, wird die höhere Wertung erteilt.
198. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, erteilt der Referee Torimasen.
199. Punktet ein Athlet vor «Yame» mit mehreren aufeinander folgenden Techniken, müssen die Judges, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken, die höhere Wertung anzeigen.
200. In Team-Wettkämpfen, wenn es nach dem Extra-Kampf keine Punkte gibt, oder wenn es Punktegleichstand ohne SENSHU gibt, wird das Match durch Hantei entschieden.
201. Jogai liegt vor, wenn ein Athlet die Kampffläche verlässt und dies nicht vom Gegner verursacht wurde.
202. Weglaufen, Kampfvermeiden und/oder Zeitschinden während ATO SHIBARAKU wird mindestens mit Hansoku-Chui verwarnt.
203. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 2.
204. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 1.
205. Der Kansa braucht sich nicht einzumischen, wenn der Referee eine Wertung für eine Technik abgibt, die nach «Yame» oder nach Ablauf der Zeit ausgeführt wurde.
206. Yuko heisst ein Punkt.
207. Waza-Ari heisst zwei Punkte.
208. Ippon heisst drei Punkte.
209. Es ist die Pflicht des Match Supervisors/Kansas, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten zugelassene Ausrüstung tragen.
210. Es ist die Pflicht des Tatami Managers/Mattenchefs vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten zugelassene Ausrüstung tragen.
211. Die Coaches müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Athleten oder Teams am Wettkampftisch vorlegen.
212. Waza-Ari wird für Chudan-Fusstechniken erteilt.

213. Yuko wird für alle Tsukis und Uchis zu den sieben Zielregionen erteilt.
214. Ippon wird für Jodan-Geris und Wertungstechniken am geworfenen, gefallenen oder anderweitig am Boden befindlichen Gegner erteilt.
215. Im Einzel-Wettkampf gibt es ein Unentschieden. (Doppel von 260)
216. Eines der Entscheidungskriterien ist die technische und taktische Überlegenheit der Wettkämpfer.
217. Es gibt vier verbotene Verhaltensweisen in Kategorie 1 und elf in Kategorie 2.
218. Vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knie oder Ellbogen sind ein Vergehen der Kategorie 1.
219. Keikoku wird gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
220. Der Chef-Coach einer Delegation kann bei einem Mitglied des Kampfgerichtes Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
221. Bei einer Kumite-Kampffläche werden in einem Meter Entfernung zum Mittelpunkt zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Athleten.
222. Die Bindebänder der Jacke müssen gebunden sein.
223. Jacken ohne Bindebänder dürfen nicht getragen werden.
224. Im Einzel darf nach der Auslosung ein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.
225. In den Finals müssen die männlichen Coaches einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte tragen.
226. In den Finals tragen weibliche Coach entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben.
227. In den Finals dürfen weibliche Coach keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
228. Der Score Keeper muss den Match Area Controller rufen, wenn die Anzeigetafel nicht die richtigen Informationen anzeigt.
229. Die Wettkämpfer haben keinen Anspruch auf eine Zeitspanne zwischen den Spielen, die der regulären Kampfzeit entspricht, um sich auszuruhen.
230. Passivität kann nicht bei weniger als 15 Sekunden Kampfzeit erteilt werden.
231. Passivität kann bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit gegeben werden.
232. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Referee einem Wettkämpfer eine Wertung gibt, der sich ausserhalb der Tatami befindet.

233. Das Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist nur erlaubt, um umgehend eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
234. Das Fassen des Gegners mit beiden Händen ist im Kampf zu keiner Zeit gestattet.
235. Es ist die Aufgabe des Tatami Managers, die Mitglieder des Videobeweis-Gremiums zu benennen.
236. Es ist die Aufgabe des Kansas, die Mitglieder des Videobeweis-Gremiums zu benennen.
237. Judges zeigen nur Punkte und Jogai selbstständig an.
238. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Referee eine Wertung für eine Technik abgibt, die nach «Yame» oder nach Ablauf der Kampfzeit ausgeführt wurde.
239. Die Judges geben ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen ab, die der Referee anzeigt.
240. Die Judges können Kategorie 2 anzeigen, wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat.
241. Der Referee ruft «Yame», wenn ein Athlet seinen Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
242. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Grad des Kontakt Kat. 1, dass das Panel entschieden hat, nicht korrekt ist.
243. Wenn ein Athlet den Gegner fasst, räumt der Referee ihm einige Sekunden Zeit ein, um einen Wurf oder andere Technik zu machen.
244. Der Kansa hat kein Recht zu beurteilen, ob eine Wertung gültig war oder nicht.
245. Der Referee kann den Kampf unterbrechen und eine Wertung ohne Zustimmung der Judges erteilen.
246. Wenn der Referee den Arzt in einer 10-Sekunden-Regelsituation nicht ruft, muss der Kansa die Pfeife blasen und die Flagge heben.
247. Das Siegerteam ist dasjenige mit den meisten Siegen ohne denen die mit SENSHU gewonnenen wurden.
248. Die roten und blauen Gürtel dürfen nicht länger als dreiviertel des Oberschenkels lang sein.
249. Weibliche Coaches dürfen vom WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung, wie sie auch Kampfrichterinnen verwenden, tragen.
250. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die Technik wertbar war, ist Hansoku.
251. Bis zu drei diskrete Gummibänder sind auf einem einzelnen Pferdeschwanz erlaubt.

252. Die Disqualifikation durch Kiken bedeutet, dass Wettkämpfer aus dieser Kategorie disqualifiziert werden, obwohl die Teilnahme an einer anderen Kategorie davon nicht betroffen ist.
253. Wettkämpfer haben Anspruch auf eine Ruhepause zwischen den Kämpfen, die der regulären Kampfzeit entspricht. Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung wird die Pause auf fünf Minuten verlängert.
254. Endet im Einzel ein Kampf mit Punktegleichstand, aber einer der beiden Wettkämpfer die «erste alleinige Führungswertung» (SENSHU) erzielt hat, wird er zum Sieger erklärt.
255. Unter «erste alleinige Führungswertung» (SENSHU) wird verstanden, dass ein Wettkämpfer erstmalig in einem Kampf bei einer Aktion eine Wertung erzielte, bei der sein Gegner vor dem «Yame» keine Wertung erzielen konnte.
256. In Fällen, wo beide Wettkämpfer vor «Yame» punkten, erhält keiner SENSHU. Aber beide haben weiterhin die Möglichkeit im späteren Verlauf vom Kampf SENSHU zu erkämpfen.
257. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Referee den Arzt und beginnt gleichzeitig mit den Fingern die Sekunden bis zehn zu zählen.
258. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Timekeeper (Zeitnehmer) noch 15 Sekunden bis zum Ablauf der Kampfzeit und der Referee verkündet «ATO SHIBARAKU».
259. Der Kansa reagiert nicht, wenn der Referee eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während ATO SHIBARAKU gibt.
260. Ein individueller Kampf kann als unentschieden deklariert werden. (Doppel von 215)