World Karate Federation

Swiss Karate Federation

Kumite-Wettkampf

Schriftliche Prüfung

für Kumite - Kampfrichter

Version Januar 2017

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 10 mal 10 cm.
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 Hauptkampfrichter gestatten, die Ärmel nach innen aufzukrempeln.
7. Athleten dürfen ein schlichtes Haar- bzw. Zopfgummi tragen. Schleifen, Perlen oder andere Verzierungen sind verboten.
8. Ohrringe sind gestattet, wenn sie mit Tape abgeklebt werden.
9. Metallische Zahnspangen dürfen auf eigenes Risiko des Athleten getragen werden, wenn sie vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
10. Athleten müssen sich ordnungsgemäss zu Beginn und am Ende des Kampfes voreinander verneigen.
11. Der Betreuer darf die Team-Aufstellung während einer Runde ändern.
12. Wird im Einzelkampf ein Athlet verletzt kann der Betreuer 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. In der ersten Runde einer Team-Begegnung darf das Team nur dann antreten, wenn alle Team-Mitglieder anwesend sind.
16. Die von den nationalen Verbänden gestellte Schutzausrüstung muss für WKF-Wettkämpfe anerkannt werden.
17. Der Betreuer soll während der gesamten Wettbewerbes einen Trainingsanzug tragen und 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. Unter 21 Jahren beträgt die Kampfzeit bei den Medaillenkämpfen im Kumite männlich vier Minuten und im Kumite weiblich drei Minuten.
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, bestehend 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 verwarnt 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. Chukoku ist eine Verwarnung, die beim ersten Vergehen der Kategorie 1 oder der Kategorie 2 erteilt wird.
28. Keikoku ist eine Verwarnung, bei welcher der Gegner Yuko (1 Punkt) erhält.
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. Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui sind Strafen.
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 Betreuers oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.
39. Shikakku muss öffentlich verkündet werden.
40. Das Kampfgericht entscheidet über das Ausmaß von Shikakku.
41. Es gibt fünf Wertungskriterien.
42. Ai-Uchi bedeutet, dass zwei effektive Techniken zur gleichen Zeit ausgeführt wurden.

43. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Ippon für Aka und die anderen beiden Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter beide Wertungen.
44. Zeigen nach Yame drei Seitenkampfrichter nichts und der vierte Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter die Wertung.
45. Bei Hantei hat der Hauptkampfrichter eine zusätzliche entscheidende Stimme (Casting Vote).
46. In Team-Kämpfen werden Verwarnungen und Strafen aus der regulären Runde in den Entscheidungskampf übertragen.
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 Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter „Yame“ ruft, erhält kein Jogai.
54. Athleten können nicht mehr punkten oder bestraft werden, wenn bereits das Schlusssignal des Kampfes ertönt ist.
55. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnt 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. Der Athlet kann beim Kansa (→ Match Supervisor) Protest einlegen, wenn ein administrativer Fehler vorliegt.
60. Wird ein Athlet sicher geworfen, ohne sich zu verletzen, sollte der Hauptkampfrichter dem Gegner zwei bis drei Sekunden einräumen, um eine Wertung zu erzielen.
61. Sehen die Seitenkampfrichter 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 Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern und einem Match Supervisor/Kansa.
64. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Athlet keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
65. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.

66. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Athleten an, kann der Hauptkampfrichter darauf verzichten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er glaubt, dass sie sich irren.
67. Zeigen drei Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
68. Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Kämpfer an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
69. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und wird gestoppt, sobald er „Yame“ ruft oder wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
70. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern, einem Match Supervisor/Kansa und einem Listenführer.
71. Rutscht ein Athlet aus und fällt hin und sein Gegner bringt unverzüglich eine wertbare Technik an, erhält dieser Ippon.
72. Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und mit einem Jodan-Tsuki punkten, wird mit Waza-Ari bewertet.
73. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlusssignal, pfeift der Kansa/Match Supervisor.

74. Ein gut kontrollierter Ellbogenstoß (Empi-Uchi), der alle sechs Wertungskriterien erfüllt, ist eine wertbare Technik.
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. Eine Kombination aus Handtechniken, die jeweils einzeln wertbar sind, soll Waza-Ari erhalten.
78. Ein Athlet innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Athleten außerhalb der Kampffläche punkten.
79. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 10 Sekunden zu kämpfen“.
80. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 20 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. Übermäßiger Kontakt nach mehrmaligem gescheitertem Blocken ist ein Fall von Mubobi.

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. In Kategorie 2 kann Keikoku nicht erteilt werden, ohne dass zuvor Chukoku erteilt wurde.
87. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die gegen die Wettkampfregeln verstößt, pfeift der Kansa/Match Supervisor unverzüglich.
88. Ein Kampf kann noch kurze Zeit weitergeführt werden, wenn beide Athleten sich am Boden befinden.
89. Im Team-Wettkampf gibt es keinen Entscheidungskampf.

90. Möchte der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter 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. Unterhalb der Taille zu fassen und zu werfen ist nur dann gestattet, wenn der Gegner dabei so festgehalten wird, dass er sicher landet.
93. Jugendliche können aus medizinischen Gründen das Tragen der WKF-Gesichtsmaske ablehnen.
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 Seitenkampfrichter Yuko für Ao und einer Yuko für Aka an, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Wertung erteilen.
98. Ein Athlet kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt Hansoku erhalten.
99. Eine Technik, die nach dem Kommando, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden ausgeführt wird, darf, selbst wenn sie effektiv ist, keine Wertung erhalten und kann bestraft werden.
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 Schlusssignal ertönt, ist wertbar.

104. Wird ein Athlet durch eigenes Verschulden (Mubobi) verletzt, sehen die Kampfrichter von einer Strafe für den Gegner ab.

105. Betreuer müssen vor Beginn der Runde bzw. des Kampfes ihre Zulassung am offiziellen Tisch vorzeigen.
106. Yuko wird für Fausttechniken zum Rücken erteilt.
107. Der Kansa kann vom Hauptkampfrichter eine Kampfunterbrechung verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, dass den Seitenkampfrichtern entgangen ist.
108. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Hansoku.
109. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Shikakku.
110. Der Mattenchef /Tatami Manager weist den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfregeln 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 Kampfende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter „Yame“.
122. Ist ein Seitenkampfrichter 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. Führt ein Athlet eine Aktion aus, die gefährlich ist und bewusst die Regeln zum verbotenen Verhalten verletzt, erhält er Shikakku.
125. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, weil er eine Wertung gesehen hat und die vier Seitenkampfrichter zeigen nichts an, kann der Hauptkampfrichter die Wertung erteilen.

126. Bei einem deutlichen Regelverstoß stoppt der Kansa den Kampf und weist den Hauptkampfrichter an, den Fehler zu korrigieren.
127. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Yuko für Aka und ein Seitenkampfrichter Waza-Ari für Ao an und der Hauptkampfrichter will Waza-Ari für Ao geben, sollte er den vierten Seitenkampfrichter nach seiner Meinung fragen.
128. Zeigen bei Hantei drei Seitenkampfrichter einen Sieg für Aka und der vierte Seitenkampfrichter zusammen mit dem Hauptkampfrichter einen Sieg für Ao an, muss er Aka den Sieg zusprechen.
129. Sieht ein Seitenkampfrichter ein Jogai, klopft er mit der entsprechenden Flagge auf den Boden und zeigt dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.
130. Zeigt ein Seitenkampfrichter eine Wertung für Ao an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
131. Kommt ein Athlet nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Hauptkampfrichter ihm „Kiken“ und dem Gegner „Kachi“.
132. Wird ein Athlet geworfen und landet teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort „Yame“.
133. Wurde die Zehn-Sekunden-Regel gestartet, wird der Athlet immer vom Arzt untersucht.
134. Der Athlet sollte nicht auf der Tatami untersucht werden.
135. Der Vorstand (→ Executive Committee) kann das Tragen von Werbung zugelassener Sponsoren auf dem Karate-Gi genehmigen.
136. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Athleten.
137. Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter 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 Seitenkampfrichter sitzen an den Ecken der Tatami innerhalb der Sicherheitszone.
141. Ignoriert der Hauptkampfrichter das Wertungssignal von zwei oder mehr Seitenkampfrichtern für einen Athleten, muss der Kansa pfeifen.
142. Erteilt der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der Kansa das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
143. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlusssignal, pfeift der Listenführer.
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 Hauptkampfrichter Shikakku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter 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 Hauptkampfrichter, ob der Athlet für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
147. Ein Athlet, der die Kampffläche verlässt (Jogai), wenn noch weniger als 10 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens Keikoku.
148. Wurde eine Wertung dem falschen Kämpfer zugesprochen, korrigiert der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter sich nicht darüber hinwegsetzen.
151. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die Seitenkampfrichter nichts anzeigen.
152. Wurde der Kampf unterbrochen und die vier Seitenkampfrichter geben unterschiedliche Signale, erteilt der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter Hikiwake.
156. Verlässt ein zurückliegender Athlet bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (Jogai), wenn noch weniger als zehn 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 Hauptkampfrichter 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. Fasst ein Athlet seinen Gegner, ohne eine Technik zu versuchen und es sind noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, erhält er mindestens Hansoku-Chui.
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 Shikakku, 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 einen Jodan-Fußtechnik aus, die alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand zum Schutz und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Hauptkampfrichter 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. Erteilt der Hauptkampfrichter einem Athleten eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für Mubobi, erhält der Gegner eine leichtere Strafe der Kategorie 1 als sonst üblich.
177. Ein weibliches Team kann mit nur zwei Athletinnen starten.
178. Der Hauptkampfrichter darf nicht die gleiche Nationalität haben wie die Athleten; für einen der Seitenkampfrichter ist dies aber zulässig, wenn beide Betreuer einverstanden sind.
179. Der Kansa/Match Supervisor stellt sich zusammen mit Haupt- und Seitenkampfrichtern auf.
180. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf der jeweiligen Seite mit Blick zum Wettkampftisch.
181. Der Match Supervisor/Kansa sitzt links vom Tisch.
182. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht in jeder Runde, wenn alle die entsprechende Lizenz haben.
183. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht nur in den Medaillenkämpfen in jeder Runde.
184. Der Hauptkampfrichter 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 Bestickungen 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 Bestickungen auf dem Karate-Gi sind nur in den Medaillenkämpfen gestattet.
191. Um Wertungen, Verwarnungen und/oder Strafen zu erteilen, benötigt der Hauptkampfrichter das entsprechende Signal von mindestens zwei Seitenkampfrichtern.
192. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Meinung an, die der Meinung der beiden anderen Seitenkampfrichter über den gleichen Athleten widerspricht, entscheidet der Hauptkampfrichter, was erteilt wird.
193. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung und die anderen beiden eine Verwarnung für den gleichen Athleten an, fragt der Hauptkampfrichter den Mattenchef/Tatami Manager um Rat.
194. Die Seitenkampfrichter können Wertungen und Verwarnungen nicht anzeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht.
195. Der Hauptkampfrichter wartet immer die Meinung der Seitenkampfrichter ab, bevor er einer 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 Hauptkampfrichter Torimasen.
199. Punktet ein Athlet vor „Yame” mit mehreren aufeinander folgendenen Techniken, müssen die Seitenkampfrichter, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken, die höchste Wertung anzeigen.
200. Endet im Team-Wettkampf ein Entscheidungskampf mit Gleichstand, wird per 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 Atoshi Baraku 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. Kämpfen die Athleten für mehr als 25 Sekunden nicht, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und gibt Kategorie 2 für Passivität.
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 Betreuer 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.
216. Eines der Entscheidungskriterien ist die technische und taktische Überlegenheit des Athleten.
217. Es gibt vier verbotene Verhaltensweisen in Kategorie 1 und acht 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-Betreuer 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 Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte tragen.
226. In den Finals tragen weibliche Betreuer entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben.
227. In den Finals dürfen weibliche Betreuer keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
228. In der Trostrunde steht den Athleten bei einem Farbwechsel bis zu 5 Minuten Zeit zwischen den Kämpfen zu.
229. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen keine der regulären Kampfzeit entsprechende Zeitspanne zugestanden, um sich zu erholen.
230. Passivität kann nicht bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit erteilt werden.
231. Passivität kann bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit gegeben werden.
232. Das Fassen des Gegners mit beiden Händen ist nur gestattet, um ihn nach dem Fangen einer Fußtechnik zu werfen.
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 Match Supervisors, die Mitglieder des Videobeweis-Gremiums zu benennen.
237. Seitenkampfrichter zeigen nur Punkte und Jogai selbstständig an.

238. Die Seitenkampfrichter können vor Yame auch Kategorie 1 anzeigen.

239. Die Seitenkampfrichter geben ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen ab, die der Hauptkampfrichter anzeigt.

240. Die Seitenkampfrichter können Kategorie 2 anzeigen, wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat.

241. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn ein Athlet seinen Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.

242. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn ein Athlet oder beide fallen oder geworfen werden und nicht umgehend eine Wertungstechnik gemacht wird.

243. Wenn ein Athlet den Gegner fasst, räumt der Hauptkampfrichter ihm einige Sekunden Zeit ein, um einen Wurf oder andere Technik zu machen.

244. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn beide Athleten Brust an Brust stehen ohne umgehend einen Wurf oder Technik zu machen.

245. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen und eine Wertung ohne Zustimmung der Seitenkampfrichter erteilen.

246. Basierend nur auf seiner alleinigen Beurteilung, kann der Hauptkampfrichter Coaches, die sich nicht korrekt verhalten, nicht aus dem Wettkampfbereich verweisen.
Oder solche, die nach Einschätzung der Hauptkampfrichter, den ordentlichen Verlauf stören und verschiebt den Verlauf des Kampfes bis der Coach zustimmt.

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 Betreuer dürfen vom WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung, wie sie auch Kampfrichterinnen verwenden, tragen.

250. Die richtige Strafe für vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter, in der Tat festgestellt haben, dass die Technik wert bar wäre, ist Hansoku.

251. Bis zu drei diskrete Gummibänder sind auf einem einzelnen Pferdeschwanz erlaubt.

252. Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass der Wettkämpfer für die gesamte Kategorie disqualifiziert wurde, die Teilnahme in eine andere Kategorie ist jedoch nicht beeinträchtigt.

253. Wettkämpfern 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 dem 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 Hauptkampfrichter den Arzt und beginnt gleichzeitig mit den Fingern die Sekunden bis zehn zu zählen.

258. Mit einem gut hörbaren Gong oder Summer signalisiert der Zeitnehmer noch 15 Sekunden bis zum Ablauf der Zeit. Der Hauptkampfrichter wird danach „Atoshi Baraku“ verkünden.

259. Nachdem der Hauptkampfrichter die Wertung in gewohnter Art und Weise vergeben hat, dreht er sich zum Kansa und verkündet „Aka (Ao) Senshu“ und zeigt mit seinem Zeigefinger auf die Seite des Wettkämpfers, der Senshu erhält.

260. Ein individueller Kampf kann als unentschieden deklariert werden. Auch in den Mannschaftswettbewerben, wenn ein Kampf mit gleicher Punktzahl endet oder keine Punkte und keiner der Wettkämpfer SENSHU erhalten hat, wird der Schiedsrichter eine Unentschieden (HIKIWAKE) verkünden.