



# **KARATE AUSTRIA**

## **KATA WETTKAMPFREGELN**

GÜLTIG AB 01.01.2023

# INHALT

<b>ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE</b>	<b>- 3 -</b>
<b>ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG</b>	<b>- 4 -</b>
<b>ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN</b>	<b>- 7 -</b>
<b>ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT</b>	<b>- 15 -</b>
<b>ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN</b>	<b>- 16 -</b>
<b>ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE</b>	<b>- 20 -</b>
<b>ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST</b>	<b>- 21 -</b>
<b>ARTIKEL 8: LOKALE ANPASSUNG DER REGELN</b>	<b>- 24 -</b>
<b>ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE</b>	<b>- 25 -</b>
<b>ANHANG 2: KATA WETTKAMPFKATEGORIEN</b>	<b>- 26 -</b>
<b>ANHANG 3: OFFIZIELLES KATA PROTESTFORMULAR</b>	<b>- 27 -</b>

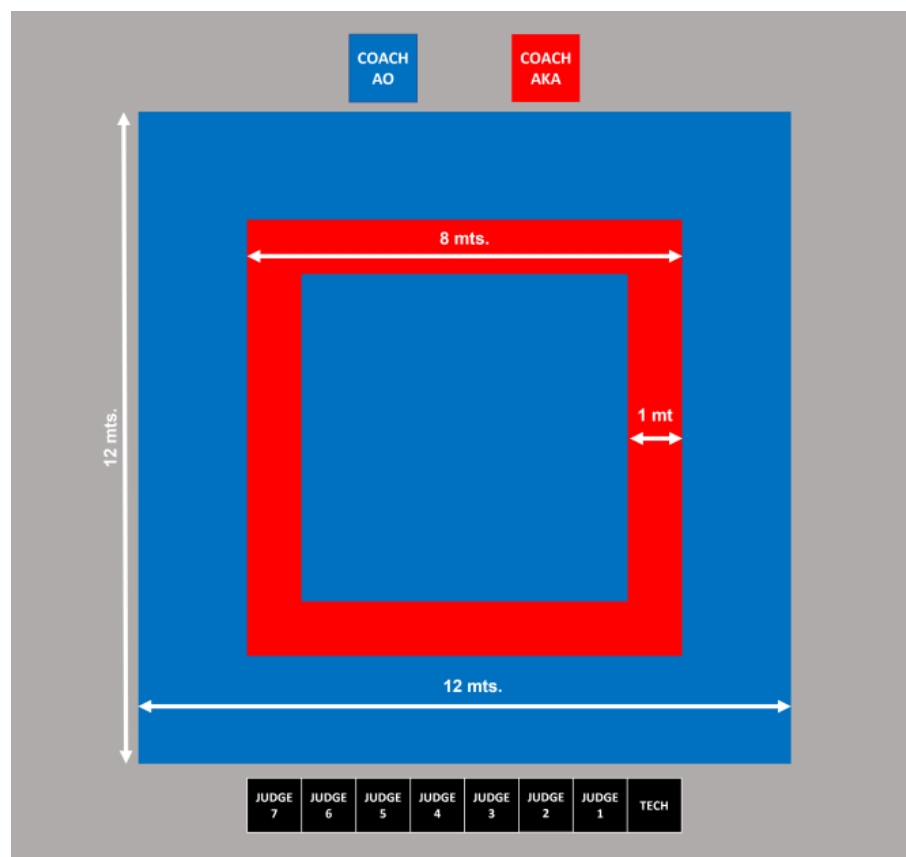
Die männliche Verlaufsform im Text bezieht sich auch auf weibliche Personen.

---

## ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

---

- 1.1 Die Wettkampffläche ist ein von der WKF genehmigtes Mattenquadrat mit einer Seitenlänge von acht Metern (von außen gemessen). Auf jeder Seite gibt es eine Sicherheitszone von zwei Metern. Befindet sich die Kampffläche auf einem Podest, sollte die Sicherheitszone um einen (1) Meter auf allen Seiten erweitert werden.
- 1.2 Die Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander an einem Tisch am Rand der Matte mit Blick zu den Wettkämpfern, wobei der Hauptkampfrichter (Judge 1) am nächsten zum Softwaretechniker am Ende des Tisches sitzt.
- 1.3 Alle Kampfrichter und der Softwaretechniker werden in einer Reihe vor dem offiziellen Tisch platziert, vorzugsweise hinter einem einzelnen Tisch.
- 1.4 Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.
- 1.5 Die Trainer sitzen außerhalb des Sicherheitsbereichs auf ihrer jeweiligen Seite der Wettkampffläche in Richtung des offiziellen Tisches. Wenn sich die Kampffläche auf einem Podest befindet, sitzen die Trainer außerhalb des Podestes auf der jeweiligen Seite ihres Kämpfers.



---

## ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

---

### 2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform besteht aus:

- a) einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX),
- b) eine einfarbig hellgraue Hose ohne Umschlag (Farbcode: 18-0201 TPX),
- c) einem weißen, kurzärmeligen Hemd,
- d) einfarbige dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche,
- e) eine offizielle Krawatte ohne Krawattennadel,
- f) eine schwarze Pfeife mit einer dezenten weißen Band für die Pfeife.

2.1.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:

- a) ein einfacher Ehering,
- b) freiwillige religiöse Kopfbedeckungen, die von der WKF genehmigt wurden,
- c) eine Haarspange und dezente Ohrringe,
- d) das Haar muss schulterfrei getragen werden und das Make-up muss dezent sein,
- e) Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur offiziellen Uniform getragen werden.

2.1.3 Die Kampfrichter müssen bei allen Turnieren, Briefings und Kursen die offizielle Uniform tragen.

2.1.4 Bei Multisport-Veranstaltungen, bei denen den Kampfrichtern auf Kosten des LOC eine sportübergreifende Uniform mit dem Gefühl und Aussehen der jeweiligen Veranstaltung zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Uniform für Kampfrichter durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, sofern wird sie vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF förmlich genehmigt.

2.1.5 Wenn der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers zustimmt, kann es den Kampfrichtern gestattet werden, ihre Blazer auszuziehen.

2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers können die Teilnahme eines Kampfrichters ablehnen, der sich nicht an diese Regel hält.

### 2.2 Competitors

2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen von der WKF zugelassenen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönlicher Bestickung tragen, die nicht ausdrücklich von der WKF EC erlaubt und im Bulletin für den Wettkampf angegeben sind:

- a) Für alle offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate 1 - Premier League, Serie A und Youth League) müssen die Karate-Gi jeweils gestickte Marken auf den Schultern haben rot oder blau je nach Auslosung. Ausnahmen sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier League Grand Winner, die anstelle von Rot oder Blau gestickte Marken in Gold haben müssen.
- b) Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Gi-Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 x 8 cm nicht überschreiten.
- c) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Karate-Gi befinden.
- d) Zusätzlich kann auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen werden.

- e) Wettkämpfer oder Teams müssen einen WKF zugelassenen roten (AKA) oder blauen (AO) Gürtel tragen, wie von der Auslosung zugeteilt, ohne persönliche Bestickung oder Werbung oder andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers. Gürtel der Graduierung dürfen während der Aufführung nicht getragen werden.
- f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit sein und so lang, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, aber nicht länger als drei Viertel des Oberschenkels.
- g) Die Jacke muss so lang sein, dass sie bei gebundenem Gürtel mindestens die Hüften, aber nicht mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedeckt.
- h) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein einfarbig weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
- i) Jacken ohne seitliches Bändern können nicht verwendet werden. Die Bindebänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Wettkampfes gebunden sein. Falls sie während des Kampfes abreißen sollten, muss ein Wettkämpfer seine Jacke in diesem Kampf jedoch nicht wechseln.
- j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen, müssen die Unterarme aber mindestens zur Hälfte bedecken.
- k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht aufgekrempelt werden.
- l) Die Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken und darf nicht länger als bis zum Fußknöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht umgekrempelt werden.



	Werbefläche für WKF (ÖKB, Landesverband) – 20 x 10 cm
	Vereinswerbefläche – 15 x 10 cm
	Rückenfläche reserviert für den Veranstalter – 30 x 30 cm
	Vereins-, Landesverbands-, Nationalabzeichen – 12 x 8 cm
	Karateanzug-Herstellerlabel – 5 x 4 cm

- 2.2.2 Kata-Teammitglieder müssen alle die gleiche Art von Karate-Gi tragen. Wo Streifen verwendet werden, müssen diese für alle Teammitglieder gleich sein.
- 2.2.3 WKF EC kann bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen.
- 2.2.4 Wettkämpfer dürfen freiwillig aus religiösen Gründen ein von der WKF zugelassenes schwarzes Kopftuch tragen: Ein schwarzes Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht den Hals oder die Kehle.
- 2.2.5 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- 2.2.6 Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Aufführung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt.
- 2.2.7 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind erlaubt.

- 2.2.8 Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.9 Bandagen, Verbände usw. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.
- 2.2.10 Kommt ein Wettkämpfer unangemessen bekleidet auf die Kampffläche erhält stattdessen eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen. und der Trainer verliert automatisch das Recht, diesen Kampf zu coachen.

### **2.3 Trainer**

- 2.3.1 Die Trainer müssen während des gesamten Wettkampfes einen offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen und die offizielle Identifikation muss sichtbar sein. Bei Medaillenkämpfen offizieller WKF- Meisterschaften tragen männliche Trainer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Trainer tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock, alles in dunkler Farbe.
- 2.3.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:
- a) ein einfacher Ehering,
  - b) freiwillig WKF-zugelassene religiöse Kopfbedeckung.
- 2.3.3 Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Trainern gestatten, anstelle des Oberteils des Trainingsanzugs das offizielle Team-T-Shirt oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Schriftzug oder Logos zu tragen.

---

## ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

---

### 3.1 Allgemein

- 3.1.1 Kata ist weder ein Tanz noch eine theatralische Aufführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch einen Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen, ebenso wie Anmut, Rhythmus und Gleichgewicht.
- 3.1.2 Wettkämpfer müssen jederzeit den Anweisungen des Hauptkampfrichters folgen.

### 3.2 Definitionen

- 3.2.1 *Eine „Aufführung“ bezieht sich auf die Aufführung einer Kata durch eine Einzelperson oder ein Team.*
- 3.2.2 *Eine „Runde“ ist eine einzelne Phase des Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl eine Phase der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix-System oder Round-Robin kämpft innerhalb einer Runde jeder Wettkämpfer des Pools gegen jeden anderen Wettkämpfer des Pools.*
- 3.2.3 *Der Begriff „Gruppe“ wird hier in Bezug auf die bis zu vier Teilnehmer verwendet, die an einer der acht Gruppen in der Round-Robin-Phasen-Elimination für einzelne Premier-League-Wettbewerbe teilnehmen.*
- 3.2.4 *Der Begriff „Pool“ wird für die Hälfte der Teilnehmer verwendet, die für die Ausscheidungsphase zusammen gruppiert werden.*

### 3.3 Wettkampfformat

- 3.3.1 Kata-Wettkampf kann in verschiedenen Formaten organisiert werden:
- Ausscheidungssystem für Gruppen mit 8 Wettkämpfern (wird verwendet für alle Wettkämpfe mit Ausnahme von Einzel-Kata in der Premier League und Multi-Sport-Events)
  - Round-Robin-Ausscheidungssystem für Gruppen mit 4 Wettkämpfern (wird für einzelne Premier-League-Wettkämpfe verwendet)
  - Round-Robin-System mit zwei Pools (wird für Multisport-Veranstaltungen verwendet)

Wenn für ein bestimmtes Turnier eine andere als in diesen Regeln beschriebene Variante des Wettkampfformats angewendet werden soll, muss dies deutlich im Turnierbulletin angekündigt werden.

- 3.3.2 Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschaftskämpfen und Einzelkämpfen statt. Mannschaftskämpfe bestehen aus Wettkämpfen zwischen Mannschaften mit 3 oder 4 Wettkämpfern, die jeweils zu dritt antreten. Jedes Team ist ausschließlich männlich oder ausschließlich weiblich. Der Einzel-Kata-Wettkampf besteht aus Einzelkämpfen in getrennten männlichen und weiblichen Divisionen. Die offiziellen Kategorien befinden sich in ANHANG 2.

### **3.4 Setzen (Seeding) und Startreihenfolge**

- 3.4.1 Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften und bei der Karate1 Premier League werden die acht anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste am jeweiligen Wettkampftag gesetzt.
- 3.4.2 Das elektronische Kata-Bewertungssystem sollte die Reihenfolge der Aufführung innerhalb der Gruppe nach der ersten Runde bis zu den Medaillenkämpfen, jedoch ausschließlich, nach dem Zufallsprinzip bestimmen.

### **3.5 Meldung der auszuführenden Kata**

- 3.5.1 Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Trainers oder in Abwesenheit eines Trainers des Wettkämpfers oder Teams sicherzustellen, dass die dem Läufer mitgeteilte Kata für diese spezielle Runde geeignet ist.
- 3.5.2 Sollte es zu Abweichungen zwischen der Nummer und dem Namen der zur Aufführung angemeldeten Kata kommen, gilt die Nummer gemäß der offiziellen WKF-Kata-Liste.

### **3.6 Nicht rechtzeitiges Erscheinen**

- 3.6.1 Einzelkämpfer oder Teams, die sich bei Aufruf nicht melden oder sich entscheiden, nicht weiterzumachen, werden von dieser Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Die Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer von dieser Kategorie disqualifiziert werden, obwohl dies die Teilnahme an einer anderen Kategorie nicht beeinträchtigt.

### **3.7 Kata-Team**

- 3.7.1 Kata-Teams bestehen aus 3 oder 4 Wettkämpfern, von denen 3 in jeder Runde antreten. Wenn ein Team 4 Wettkämpfer hat, können 3 beliebige für jede Runde verwendet werden.
- 3.7.2 Bei Team-Kata müssen alle drei Teammitglieder die Kata mit Blick in die gleiche Richtung und zu den Kampfrichtern beginnen. Im Falle einer Verletzung oder Krankheit kann ein Kata-Team eine Reserve haben, um die verletzte oder kranke Person zu ersetzen.
- 3.7.3 Die Mitglieder des Teams müssen Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Aufführung sowie in der Synchronisation zeigen.
- 3.7.4 In den Kämpfen um Medaillen des Kata-Team-Wettbewerbs führen die Teams ihre gewählten Kata auf die übliche Weise vor. Anschließend führen sie eine Demonstration der Bedeutung der Kata (BUNKAI) durch.
- 3.7.5 Es gibt keine Verbeugung zwischen Kata und BUNKAI. Beide Elemente sind Teil derselben Aufführung.
- 3.7.6 Für KATA und BUNKAI zusammen stehen insgesamt fünf Minuten Zeit zur Verfügung.
- 3.7.7 Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Mannschaftsmitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen, und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Aufführung.



3.7.8 Bewusstlos zu spielen, während BUNKAI ausgeführt wird, ist unangemessen: Nachdem der Wettkämpfer zu Boden gegangen ist, sollte er sich entweder auf ein Knie heben oder aufstehen.

3.7.9 Obwohl das Ausführen einer Scherenwurftechnik zum Halsbereich (KANI BASAMI) während BUNKAI verboten ist, ist ein Scherenwurftechnik zum Körper oder zu den Beinen erlaubt.

### 3.8 Ausscheidungssystem - Gruppen mit 8 Wettkämpfern

3.8.1 Beachten Sie, dass sich der unten erwähnte „Wettkämpfer“ sowohl auf Einzelpersonen als auch auf Teams bezieht.

3.8.2 Die Anzahl der Gruppen für die Ausscheidungskämpfe richtet sich nach der Anzahl der Wettkämpfer. Die folgende Tabelle fasst die Anzahl der Pools und Gruppen je nach Teilnehmerzahl zusammen:

Anzahl der Wettkämpfer	Anzahl der Gruppen	Anzahl der zum Sieg ausgeführten Kata	Wettkämpfer in der zweiten Runde
2	1	1	Null (Keine zweite Runde)
3	1	1	Null (Keine zweite Runde)
4	2	2	Medaillenkampf (nur für Gold)
5 bis 10	2	2	Medaillenkampf
11 bis 24	2	3	8 Wettkämpfer
25 bis 48	4	4	16 Wettkämpfer
49 bis 96	8	4	32 Wettkämpfer
97 bis 192	16	5	64 Wettkämpfer
193 und mehr	32	6	128 Wettkämpfer

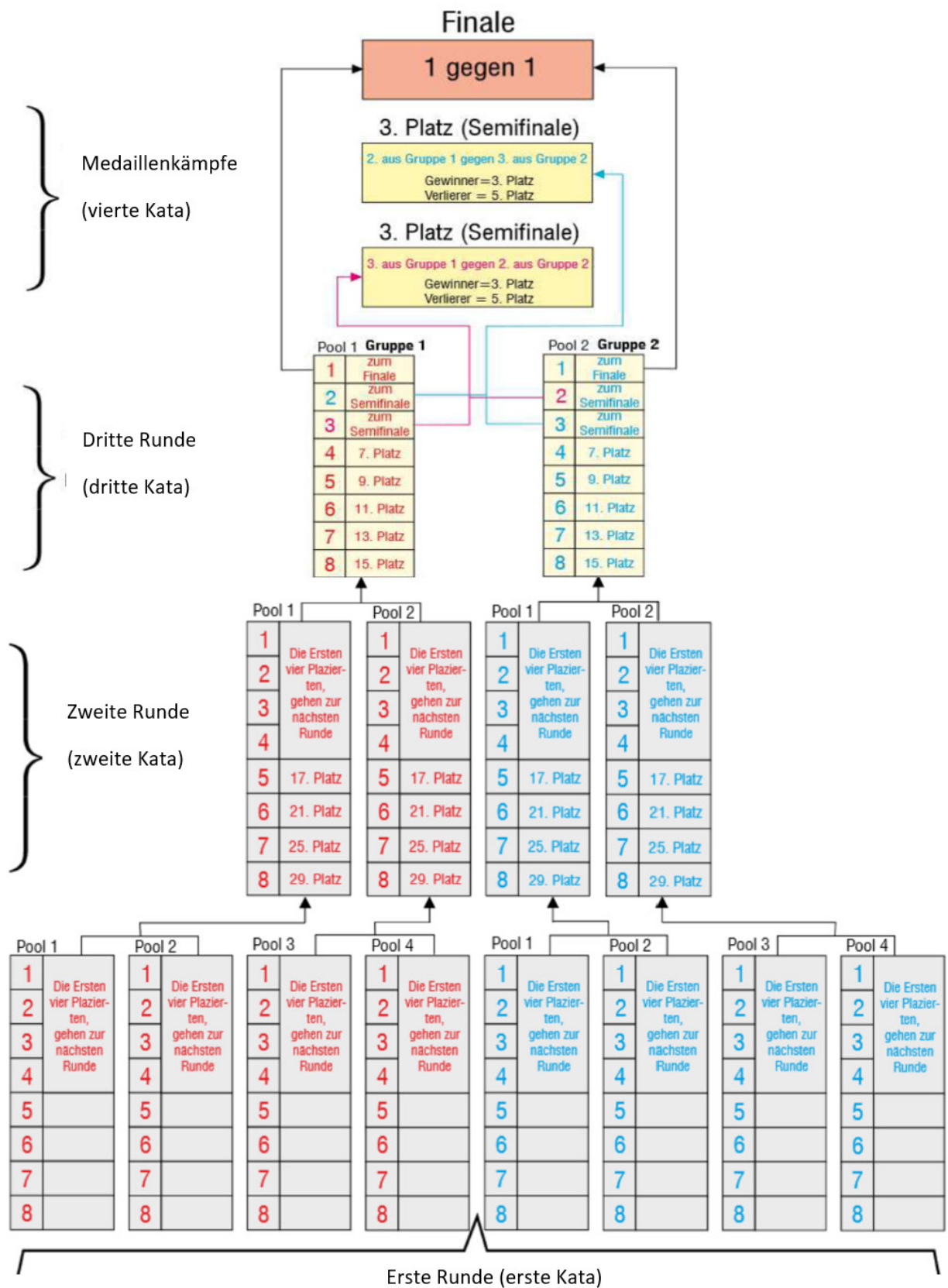
Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata vorführen.

3.8.3 Gruppen mit acht Wettkämpfer (mit den erklärten Ausnahmen für weniger als 11 oder mehr als 96) treten gegeneinander an und reduzieren für jede Runde die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe auf 4, die in die nächste Runde gehen – bis nur noch zwei Gruppen von Wettkämpfern (Einzelpersonen oder Teams) bleiben, wonach aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils höchsten Punktzahl im Finale gegeneinander antreten (der Verlierer wird Zweiter) und die Wettkämpfer mit der jeweils zweithöchsten Punktzahl aus den beiden Gruppen gegen die Wettkämpfer mit der jeweils dritthöchsten Punktzahl in der anderen Gruppe im Kampf um die dritten Plätze (Bronzefinals) antreten.

3.8.4 Bei 3 oder weniger Wettkämpfern wird eine einzelne Kata durchgeführt, um den 1. bis 3. Platz zu bestimmen.

3.8.5 Bei 4 Wettkämpfern werden für die erste Runde zwei Zweiergruppen gebildet und die beiden Sieger treffen aufeinander, um den 1. Platz zu kämpfen, während die beiden Verlierer den 3. Platz belegen.

- 3.8.6 Bei 5-10 Wettkämpfern in zwei Gruppen ziehen die drei Besten jeder Gruppe in die Medaillenkämpfe ein. Die Gruppe folgt dann dem normalen Verfahren, dass der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl jeder Gruppe um den 1. und 2. Platz kämpft – und Nummer 2 trifft auf Nummer 3 aus der anderen Gruppe und umgekehrt – es sei denn, es gibt insgesamt nur 5 Wettkämpfer – in diesem Fall der 2. Wettkämpfer in der größeren Gruppe gewinnt seinen 3. Platz per Freilos (Walk Over).
- 3.8.7 Bei 11-24 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden die 4 besten Wettkämpfer zwei Vierergruppen, wonach die zweite Kata die Rangliste für die 6 Wettkämpfer (3 aus jeder Gruppe) bestimmt, die in der dritten Runde wie gewohnt um die Medaillen kämpfen.
- 3.8.8 Bei 25-48 Wettkämpfer werden vier Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata kommen die 4 besten Wettkämpfer jeder Gruppe in die zweite Runde. In der zweiten Runde werden 16 Wettkämpfer in 2 Gruppen auf 2 Wettkampfflächen (8 Wettkämpfer für jede Gruppe) aufgeteilt und die zweite Kata wird vorgeführt. Nach der zweiten Runde kommen die 4 besten Wettkämpfer jeder Gruppe (insgesamt acht) in die dritte Runde. In der dritten Runde werden diese 8 Wettkämpfer in 2 Gruppen (4 Wettkämpfer für jede Gruppe) aufgeteilt und führen die dritte Kata vor. Nach der dritten Runde gehen die 3 besten Wettkämpfer jeder Gruppe zu den Medaillenkämpfen über und führen die vierte Kata vor.
- 3.8.9 Die Grundanzahl der Wettkämpfer pro Gruppe beträgt 8 – aber wenn die Anzahl der Wettkämpfer 64 übersteigt, aber unter 97 liegt, wird die Anzahl der Wettkämpfer, die 64 übersteigt, auf die 8 Gruppen bis zu einem Maximum von 12 pro Gruppe verteilt
- 3.8.10 Sollte die Anzahl der Wettkämpfer 97 bis 192 betragen, wird die Anzahl der Gruppen auf 16 verdoppelt – was eine reduzierte Anzahl von Wettkämpfern pro Gruppe ergibt – aber immer noch die ersten vier jeder Gruppe auswählen, was 8 Gruppen von 8 Wettkämpfern übriglässt (insgesamt 64 Wettkämpfer) für die nächste Runde.
- 3.8.11 Sollte die Anzahl der Wettkämpfer 193 oder mehr betragen, wird die Anzahl der Gruppen erneut auf 32 verdoppelt, um die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe zu reduzieren, wobei immer noch die ersten vier jeder Gruppe ausgewählt werden, wodurch 16 Gruppen mit insgesamt 128 Wettkämpfern übrig bleiben für die nächste Runde.
- 3.8.12 Die folgende Tabelle veranschaulicht das Wettkampfformat:



3.8.13 Medaillenkämpfe: Die Sieger der beiden Gruppen kämpfen um Gold und Silber. Die Nummer 2 der Gruppe trifft dann auf die Nummer 3 der anderen Gruppe, um die beiden Bronzemedailles zu kämpfen.

3.8.14 Die Verlierer des Bronze-Finales belegen den 5. Platz.

### **3.9 Round-Robin-Ausscheidungssystem Gruppen mit 4 Wettkämpfer**

3.9.1 Die Wettkämpfer treten gegeneinander an und führen eine Kata ihrer Wahl vor.

- Der Sieger jedes Kampfes wird durch die höchste Punktzahl bestimmt.
- Der Sieger jedes Kampfes erhält 3 Punkte.
- Es ist nicht möglich, eine Kata während der Ausscheidungsphase zu wiederholen.
- Wettkämpfer, die sich durch die Ausscheidungsphase qualifizieren, können eine Kata wiederholen, die während der Ausscheidungsphase gezeigt wurde. Es ist nicht erlaubt, dieselbe Kata zweimal hintereinander zu machen.
- Der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl am Ende der Gruppe ist der Gruppensieger (3 Punkte pro gewonnenen Kampf).

Es ist möglich, eine Kata aus dem Round-Robin in den folgenden Aufführungen zu wiederholen, aber dieselbe Kata darf niemals zweimal hintereinander aufgeführt werden.

3.9.2 Im Falle eines Unentschiedens zwischen zwei oder mehr Wettkämpfern wird der Gruppensieger gemäß Abschnitt 5.5 bestimmt.

3.9.3 Bei Turnieren mit Gruppen von 4 Wettkämpfern (Round-Robin-Ausscheidung) werden die maximal 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen von 4 Wettkämpfer aufgeteilt. Die Sieger jeder der acht Gruppen erreichen das reguläre Viertelfinale, Halbfinale und Finale. Die Verlierer der Finalisten im Viertel- und Halbfinale kämpfen um die Bronzemedailles.

3.9.4 Sollte es eine ungerade Anzahl der Wettkämpfer geben (aufgrund von Ausfall oder Verletzung), wird dieser Platz als Gewinn für die Wettkämpfer für die nicht stattfindenden Kämpfe gewertet. Sollte dies während des Wettkampfs selbst passieren, sollten alle Kämpfe, die bereits gegen den Wettkämpfer erbracht wurden, der das Round-Robin nicht abschließt, nicht für die vorherigen Gegner gezählt werden.

3.9.5 Der Sieger und Zweitplatzierte jedes Pools wird anhand der meisten gewonnenen Kämpfe ermittelt. Sollte die Anzahl der Siege gleich sein, wird das Unentschieden gemäß Punkt 5.5 entschieden.

3.9.6 Die Sieger der Halbfinals kommen dann ins Finale, wo sie um Gold und Silber kämpfen.

3.9.7 Diejenigen, die im Viertelfinale und im Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8).

- 3.9.8 Es ist möglich, dass ein Wettkämpfer von einem Kampf disqualifiziert wird und den Wettkampf in einer anderen Kategorie fortsetzt. In diesem Fall gewinnt sein Gegner diesen Kampf und die anderen Ergebnisse bleiben bestehen.
- 3.9.9 Wenn ein bereits qualifizierter Teilnehmer am Ende der Round-Robin-Runde wegen Fehlverhaltens disqualifiziert (SHIKKAKU) wird:
- Der Halbfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Finale ein ("walkover").
  - Die beiden anderen Wettkämpfer treten im anderen Halbfinale gegeneinander an
  - Es wird nur eine Bronzemedaille vergeben.
- 3.9.10 Die folgende Tabelle zeigt die Gruppeneinteilung für 32 bis 3 Wettkämpfer und die Bestimmung der Qualifikation aus dem Round-Robin gemäß der nächsten Runde:

Anzahl der Wettkämpfer	Wettkämpfer pro Gruppe								Notes
8 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 24 - 32 Wettkämpfer
<b>Seed</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 8</b>
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Die Ersten jeder Gruppe qualifizieren sich
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 23 - 18 Wettkämpfer
<b>Seed</b>	<b>6</b>	<b>3</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 6</b>
23	4	4		4	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 17 Wettkämpfer
<b>Seed</b>		<b>3</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 5</b>
17		3		3	4	4		3	Der Erste jeder Gruppe und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich
4 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 12 - 16 Wettkämpfer
<b>Seed</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 4</b>
16		4		4		4		4	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe qualifizieren sich
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 9 - 11 Wettkämpfer
<b>Seed</b>		<b>3</b>		<b>2</b>				<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 3</b>
11		4		4				3	Der Erste und Zweite jeder Gruppe sowie die beiden besten dritten qualifizieren sich.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 6 - 8 Wettkämpfer
<b>Seed</b>				<b>2</b>				<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 2</b>
8				4				4	Der Erste und der Zweite jeder Gruppe treten direkt im Halbfinale an.
7				4				3	
6				3				3	
1 Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme 3 - 5 Wettkämpfer
<b>Seed</b>								<b>1</b>	<b>Anzahl der Gruppen: 1</b>
5								5	Finale zwischen dem Ersten und dem Zweiten der Gruppe und nur ein Kampf um die Bronzemedaille.
4								4	
3								3	

### 3.10 Zwei-Pool-Round-Robin- Ausscheidungssystem

- 3.10.1 Für Spiele mit mehreren Sportarten, wie z. B. kontinentale Spiele, Olympische Spiele oder andere Multisport-Veranstaltungen, wird das Wettbewerbsformat für jede Veranstaltung abhängig von den enthaltenen Modalitäten und Teilnahmebeschränkungen festgelegt.

3.10.2 Das verwendete Format ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Sieger der Pools ins Finale gehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools antritt und umgekehrt, um zwei Bronzemedailien zu gewinnen.

### **3.11 Kata-Wettkampf für Kinder unter 14 Jahren**

3.11.1 Es gibt keine spezifischen Abweichungen von den Standardregeln, aber eine Beschränkung der Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Kata kann verwendet werden.

### **3.12 Kata-Wettkampf für Kinder unter 12 Jahren**

3.12.1 Es gibt keine spezifischen Abweichungen von den Standardregeln, aber eine Beschränkung der Kata-Liste auf weniger fortgeschrittene Kata kann verwendet werden.

---

## ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

---

- 4.1 Für alle offiziellen WKF-Wettkämpfe wird das siebenköpfige Kampfgericht für jede Runde von einem computergesteuerten Zufallsgenerator ausgelost.
- 4.2 Bei Wettkämpfen, die nicht für das WKF-Ranking oder die Olympia-Rangliste zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter auf fünf reduziert werden – in diesem Fall werde nur die höchste und die niedrigste Wertung eines Wettkämpfers gelöscht.
- 4.3 Für alle Wettkämpfer einer Gruppe muss während der ganzen Runde oder Gruppe in Round-Robin das gleiche Kampfgericht eingesetzt werden.
- 4.4 Bei Medaillenkämpfen darf keiner der Kampfrichter die gleiche Nationalität wie die Wettkämpfer haben oder in irgendeiner anderen Art von Interessenkonflikten wie dem gleichen Wohnsitzland, familiären Bindungen einschließlich Schwiegereltern oder Wettkämpfer/Trainer-Beziehung stehen.
- 4.5 Für jede Matte wird ein Kampfrichter als Hauptkampfrichter bestimmt und übernimmt die Führung bei der Kommunikation mit dem Softwaretechniker und kümmert sich um alle unvorhergesehenen Probleme zwischen den Kampfrichter.
- 4.6 Panelzuteilung und Einsatz von Kampfrichtern für die Ausscheidungsrunden: Kampfrichterkommission-Sekretär übergibt dem Software-Systemtechniker, der das elektronische Auslösungssystem bedient, eine Liste mit den für TATAMI verfügbaren Kampfrichtern. Diese Liste wird vom Kampfrichterkommission-Sekretär erstellt, sobald die Wettkämpferauslosung beendet ist und am Ende des Kampfrichter Briefing. Diese Liste darf nur beim Briefing anwesende Kampfrichter enthalten und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Softwaretechniker dann die Liste in das System ein und sieben Kampfrichter aus jedem Tatami-Zuteilung werden nach dem Zufallsprinzip als Kampfgericht ausgewählt.
- 4.7 Für Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem Kampfrichterobmann und Sekretär eine Liste mit Kampfrichtern ihrer eigenen TATAMI zur Verfügung, nachdem der letzte Kampf der Ausscheidungsrunden beendet ist. Sobald die Liste vom Kampfrichterobmann genehmigt wurde, wird sie dem Softwaretechniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System weist dann nach dem Zufallsprinzip das Kampfgericht zu, die nur aus sieben Kampfrichter besteht.
- 4.8 Zusätzlich zum Softwaretechniker und dem Ansager wird das Kampfgericht für Medaillentrunden bei Kata-Team auch von einem Zeitnehmer unterstützt, der die maximale Ausführungszeit verfolgt.
- 4.9 Wenn es zweckmäßig erscheint, können der Ansager und der Softwaretechniker, der das elektronische Bewertungssystem bedient, dieselbe Person sein.
- 4.10 Darüber hinaus müssen die Veranstalter Läufer für jede Wettkampffläche bereitstellen, die mit der WKF-Kata-Liste vertraut sind, um die ausgewählten Kata der Wettkämpfer vor jeder Runde zu sammeln und aufzuzeichnen und die Liste dem Softwaretechniker zu bringen. Der Mattenchef ist für die Überwachung der Läufer verantwortlich.

---

## ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN

---

### 5.1 Offizielle Kata-liste

- 5.1.1 Es dürfen nur Kata aus der offiziellen WKF Kata-Liste aufgeführt werden. Die offizielle Kata-Liste befindet sich in ANHANG 1.
- 5.1.2 Die Namen einiger Kata werden aufgrund der in der Romanisierung üblichen Schreibweise dupliziert. In einigen Fällen kann eine Kata von Stil zu Stil (Ryu-ha) unter einem anderen Namen bekannt sein – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name tatsächlich von Stil zu Stil eine andere Kata sein.

### 5.2 Bewertung

- 5.2.1 Die Aufführung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet, außer bei Team-Medaillenkämpfen, wo die Aufführung ebenso wie das Zeitnahmen mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach dem BUNKAI endet.
- 5.2.2 Leichte Variationen des Karate-Stils (Ryu-ha) des Wettkämpfers sind erlaubt.

### 5.3 Punktesystem

- 5.3.1 Die Aufführung wird auf einer Skala von 5.0 bis 10.0 in Schritten von 0.1 bewertet – wobei 5.0 die niedrigste mögliche Wertung für eine als durchgeführt geltende Kata darstellt und 10.0 für eine perfekte Aufführung steht. Eine Disqualifikation wird durch eine Wertung von 0.0 angezeigt.
- 5.3.2 Das System wird die höchste und die niedrigste Punktzahl eliminieren.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	<del>8.2</del>	7.7	<del>7.5</del>	7.8	8.1	<b>38.8</b>

- 5.3.3 BUNKAI ist genauso wichtig wie die Kata selbst.

### 5.4 Bewertungsstufen

- 5.4.1 Zum Zweck der einheitlichen Anwendung der Bewertungsskala gilt die folgende Richtlinie:

- |           |                 |  |
|-----------|-----------------|--|
| ➤ 10      | Perfekt         | Perfektion Aufführung                            |
| ➤ 9 - 9.9 | Hervorragend    | Weltklasse-Medaillenwettkämpfe                   |
| ➤ 8 - 8.9 | Sehr gut        | Internationaler Wettkampf auf hohem Niveau       |
| ➤ 7 - 7.9 | Gut             | Erwartetes Niveau für internationalen Wettkämpfe |
| ➤ 6 - 6.9 | Akzeptabel      | Ohne Auszeichnung durchgeführt                   |
| ➤ 5-5.9   | Unzureichend    | Wird mit Abweichungen durchgeführt               |
| ➤ 0       | Disqualifiziert |  |

### 5.5 Auflösen von Gleichständen

- 5.5.1 Ausscheidungssystem - Gruppen mit 8 Wettkämpfern



Unentschieden werden durch die folgenden Schritte gelöst, um den Sieger zu ermitteln:

1. Derjenige mit der höchsten Punktzahl, wenn man auch die niedrigste Punktzahl einbezieht, die bei dem Kampf zwischen den beiden Wettkämpfern erzielt wurde (Ergebnisse von 6 der 7 Kampfrichter).
2. Derjenige mit der höchsten Punktzahl, einschließlich der niedrigsten und höchsten Punktzahl, die bei dem Kampf zwischen den beiden Teilnehmern erzielt wurde (Ergebnisse von allen 7 Kampfrichter).
3. Wer am Wettkampftag die bessere Position in der Weltrangliste hat.
4. Münzwurf (zufällige Auswahl).

#### 5.5.2 Round-Robin-Ausscheidungssystem Gruppen mit 4 Wettkämpfer

1. Ergebnis zwischen den beiden Wettkämpfern.
2. Anzahl Siegpunkte (je 3 pro Sieg) in allen Runden der Gruppe.
3. Derjenige mit der höchsten Punktzahl, wenn man auch die niedrigste Punktzahl einbezieht, die bei der Aufführung zwischen den beiden Wettkämpfern erzielt wurde (Ergebnisse von 6 der 7 Kampfrichter).
4. Derjenige mit der höchsten Punktzahl, einschließlich der niedrigsten und höchsten Punktzahl, die bei der Aufführung zwischen den beiden Teilnehmern erzielt wurde (Ergebnisse von allen 7 Kampfrichter).
5. Wer am Wettkampftag die bessere Position in der Weltrangliste hat.
6. Münzwurf (zufällige Auswahl).

#### 5.5.3 Zwei-Pool-Round-Robin- Ausscheidungssystem

Gemäß Regelung der jeweiligen Veranstaltung.

- 5.5.4 Bei der Auflösung von Unentschieden wird die ursprüngliche Punktzahl des Teilnehmers beibehalten. Die Berücksichtigung anderer Wertungen zur Bestimmung des Siegers zwischen Teilnehmern mit gleicher Punktzahl ändert nichts an der offiziellen Wertung.

### 5.6 Bewertungskriterien

<b>Kata Aufführung</b>	<b>BUNKAI Aufführung</b> (anwendbar für Team-Medaillenkämpfe)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stände</li> <li>2. Techniken</li> <li>3. Übergangsbewegungen</li> <li>4. Timing und Synchronisation</li> <li>5. Korrekte Atmung</li> <li>6. Fokus (KIME)</li> <li>7. Übereinstimmung: Konsistenz des KIHON des Stils (Ryu-ha) während der gesamten Aufführung</li> <li>8. Kraft</li> <li>9. Schnelligkeit</li> <li>10. Gleichgewicht</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stände</li> <li>2. Techniken</li> <li>3. Übergangsbewegungen</li> <li>4. Timing und Distanz (Ma-Ai)</li> <li>5. Kontrolle</li> <li>6. Fokus (KIME)</li> <li>7. Konformität (mit der Kata): Anwendung der tatsächlich ausgeführten Techniken der Kata</li> <li>8. Kraft</li> <li>9. Schnelligkeit</li> <li>10. Gleichgewicht</li> </ol>

## 5.7 Fouls

Die folgenden Fouls müssen, wenn sie auftreten, berücksichtigt werden:

1. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
2. Falsche oder unvollständige Aufführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Aufführung eines Blocks oder am Ziel vorbei schlagen.
3. Asynchrone Bewegung, z.B. Beenden einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team fehlende Synchronisierung bei einer Bewegung.
4. Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Team-mitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unangemessene Atmung, muss bei der Bewertung der Kata durch die Kampfrichter als sehr ernstes Foul betrachtet werden – gleichwertig mit der Bestrafung eines vorübergehenden Gleichgewichtsverlustes.
5. Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Aufführung von den Hüften rutscht.
6. Zeitverschwenden, einschließlich ausgedehntem Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Aufführung.
7. Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der BUNKAI.
8. Vorgetäuschte Bewusstlosigkeit für mehr als 2 Sekunden Während der BUNKAI.

## 5.8 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team können aus den folgenden Gründen disqualifiziert werden:

1. Nichtansagen der Kata, Ansage der falschen Kata – oder Ausführen einer anderen Kata als vorab am offiziellen Tisch angekündigt.
2. Fehlende Verbeugung vor oder nach der Kata-Aufführung.
3. Die Kata nicht mit Blick auf die Kampfrichter beginnen.
4. Eine deutliche Pause oder Unterbrechung in der Aufführung.
5. Auslassen oder Hinzufügen von Bewegungen – oder anderweitige wesentliche Veränderung der Aufführung ihrer ursprünglichen Form.
6. Ein deutlicher Gleichgewichtsverlust, der einen Sturz oder Rettungsschritt verursacht.
7. Herunterfallen des Gürtels während der Aufführung.
8. Überschreitung der Gesamtzeit von 5 Minuten für Kata und BUNKAI.
9. Ausführen einer Scherenwurftechnik zum Nackenbereich im BUNKAI (JODAN KANI BASAMI)
10. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

## **5.9 Übermäßiges Feiern, politische oder religiöse Demonstration**

- 5.9.1 Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie die Begrüßungszeremonie vor und nach dem Kampf oder Begegnung respektieren. Jegliche übertriebene Feier, wie z. B. auf die Knie fallen usw., politische oder religiöse Äußerungen, während oder unmittelbar nach dem Kampf oder Begegnung, sind verboten und können mit einer Geldstrafe in Höhe, der vom Exekutivkomitee für die Protestgebühr festgelegten Höhe geahndet werden.

---

## ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

---

- 6.1 Beim Einsatz des Acht-Gruppen-Ausscheidungssystems werden die Wettkämpfer oder Teams in Gruppen von acht (oder maximal 12) pro Wettkampffläche eingeteilt und in zwei Pools aufgeteilt.
- 6.2 Bei Anwendung des Vier-Gruppen-Round-Robin-Ausscheidungssystems werden die Wettkämpfer oder Teams in Vierergruppen pro Wettkampffläche eingeteilt und in zwei Pools aufgeteilt.
- 6.3 Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams die Wahl ihrer Kata den Läufern mitteilen, die die Information an den Softwaretechniker des elektronischen Wertungssystems weitergeben. Die Reihenfolge der Aufführungen innerhalb einer Gruppe wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt, mit Ausnahme eines eventuell anwendbaren Setzens (Seeding) in der ersten Ausscheidungsrunde.
- 6.4 Zu Beginn jeder Runde stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rande der Wettkampffläche mit Blick zu den Kampfrichtern auf (Eine Runde bedeutet, dass jeder Wettkämpfer der Gruppe eine Kata zeigt). Nach den Verbeugungen, zunächst „SHOMEN NI REI“ und danach „OTAGAI NI REI“, verlassen die Wettkämpfer die Kampffläche.
- 6.5 Nach Aufforderung tritt jeder Wettkämpfer – oder jedes Team – zum Startpunkt der Kata in Richtung der Kampfrichter.
- 6.6 Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
- 6.7 Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der Kata, die ausgeführt werden soll, ansagen und dann mit der Aufführung beginnen.
- 6.8 Am Ende der Aufführung, welches mit der Verbeugung nach der Kata definiert ist, muss der Wettkämpfer die Bekanntgabe der Bewertung abwarten, sich nochmals verbeugen und dann die Kampffläche verlassen.
- 6.9 Bei Verwendung des Ausscheidungssystems mit den Gruppen von 8 Wettkämpfern werden sich am Ende jeder Gruppe alle Wettkämpfer dieser Gruppe aufstellen – und der Ansager wird die besten Wettkämpfer bekannt geben, die in die nächste Runde kommen. Die Namen der ersten vier werden auf dem Monitor angezeigt. Die Wettkämpfer verbeugen sich dann und verlassen die Matte.

---

## ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

---

### 7.1 Allgemeine Bestimmungen

- 7.1.1 Niemand kann gegen eine Entscheidung bei dem Kampfgericht protestieren.
- 7.1.2 Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur sein Trainer oder ein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
- 7.1.3 Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf. Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft.
- 7.1.4 Jeglicher Protest gegen die Anwendung der Regeln muss den Fortgang des Wettkampfes nicht unbedingt behindern und die Absicht zu protestieren muss vom Trainer oder NF-Vertreter unmittelbar nach dem Ende des Kampfes bekannt gegeben werden.
- 7.1.5 Der Trainer/NF-Vertreter fordert den offiziellen Protest beim Mattenchef an und es wird erwartet, dass er ihn ausgefüllt, unterschrieben und mit der entsprechenden Gebühr unverzüglich an den Mattenchef übermittelt.
- 7.1.6 Das Versäumnis eines Trainers / NF-Vertreters, einen Protest rechtzeitig vorzulegen, kann zu seiner Ablehnung führen, wenn eine solche Verzögerung nach Ansicht der Kampfrichter-Schiedsgerichts-Kommission (Appeals Jury) nicht gerechtfertigt ist und den Fortgang des Wettkampfs behindert.
- 7.1.7 Der Mattenchef wird alle Informationen über beteiligte Kampfrichter vervollständigen und das ausgefüllte Protestformular unverzüglich einem Vertreter der Appeals Jury übergeben. Die Appeals Jury prüft unverzüglich die Umstände, unter denen es zu dem Protest gekommen ist. Nach Prüfung aller verfügbaren Fakten erstellen sie einen Bericht und sind ermächtigt, die erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen. Der Protest wird von der Appeals Jury überprüft und als Teil dieser Überprüfung wird die Appeals Jury die verfügbaren Beweise zur Unterstützung des Protests prüfen.
- 7.1.8 Der Protest kann auch direkt entschieden und der Appeals Jury vom Kampfrichterobmann oder dem Kampfrichterchef der Veranstaltung bekannt gegeben werden, in diesem Fall wird keine Protestgebühr erhoben.
- 7.1.9 Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Trainer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Kampfrichterchef entsprechend.
- 7.1.10 Der Protest muss den Namen und das Land der Wettkämpfer und die genauen Einzelheiten dessen, wogegen protestiert wird, enthalten. Die Informationen der beteiligten Kampfrichter werden vom Mattenchef vervollständigt. Allgemeine Ansprüche auf allgemeine Standards werden nicht als berechtigter Protest akzeptiert. Die Beweislast für die Berechtigung des Protests liegt beim Beschwerdeführer. Der Protest muss vom Mattenchef einem Vertreter der Appeals Jury vorgelegt werden. Zu gegebener Zeit wird die Appeals Jury die Umstände überprüfen, unter denen es zu dem Protest gekommen ist.
- 7.1.11 Der Beschwerdeführer muss eine vom WKF EC vereinbarte Protestgebühr hinterlegen, und diese muss zusammen mit dem Protest beim Mattenchef eingereicht werden, der sie an einen Vertreter der Appeals Jury weiterleitet.

- 7.1.12 Jeder Protest sollte vom Trainer oder NF-Vertreter sofort nach dem Ende der Aufführung bekannt gegeben werden.
- 7.1.13 Die Entscheidung der Appeals Jury weiterleitet. ist endgültig und kann nur auf Antrag des WKF-Präsidenten durch eine Entscheidung des Exekutivkomitees aufgehoben werden.
- 7.1.14 Die Appeals Jury darf keine Sanktionen oder Strafen verhängen. Ihre Funktion besteht darin, die Berechtigung des Protests zu beurteilen, die erforderlichen Maßnahmen des RC und des OK einzuleiten, um Abhilfemaßnahmen zu ergreifen, um jedes Kampfrichterverfahren zu korrigieren, das als Verstoß gegen die Regeln festgestellt wurde.
- 7.1.15 13.1.5 Wenn der Protest, Wettkämpfer in einer laufenden Kategorie betrifft, muss die nächste Runde, die den Wettkämpfer betreffen könnte, verschoben werden, bis über den Einspruch entschieden ist.

## **7.2 Zusammensetzung der Appeals Jury**

- 7.2.1 Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission bzw. dem Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers nominiert werden. Alle Mitglieder dieser Kommission müssen aus verschiedenen Ländern kommen. Sie werden von 1 bis 3 nummeriert.
- 7.2.2 Das Kampfrichterkommission ernennt auch drei zusätzliche Mitglieder mit einer festgelegten Nummerierung von 4 bis 6, die automatisch jedes der ursprünglich ernannten Mitglieder der Appeals Jury in einer Situation mit Interessenkonflikten ersetzen können. D.h. wenn das Appeals Jurymitglied die gleiche Nationalität hat, mit einer der beteiligten Parteien in einer verwandtschaftlichen oder verschwägerten Beziehung steht oder ein anderer angemessener Konflikt oder potenzieller Interessenkonflikt in Bezug auf den protestierten Vorfall besteht, einschließlich aller Kampfgerichtmitglieder in den protestierten Vorfall verwickelt.

## **7.3 Berufungsverfahren**

- 7.3.1 Es liegt in der Verantwortung des Mattenchefs, der den Protest erhält, die Appeals Jury zu versammeln und die Protestsumme für jeden abgelehnten Protest bei WKF zu hinterlegen.
- 7.3.2 Sobald sie einberufen wurde, beginnt die Appeals Jury damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären.
- 7.3.3 Jeder der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protests abzugeben. Enthaltungen sind nicht akzeptabel.

## **7.4 Abgelehnte und akzeptierte Proteste**

- 7.4.1 Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Protestierenden über die Abweisung seines Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „ABGEWIESEN“ versieht und von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Kampfrichterchef des Turniers übergeben wird.
- 7.4.2 Wenn ein Protest akzeptiert wird, wird sich die Appeals Jury mit der Organisationskommission (OK) und dem Hauptkampfrichter in Verbindung setzen, um die praktisch durchführbaren Maßnahmen zu ergreifen, um die Situation zu beheben, einschließlich der Möglichkeiten von:

- Aufhebung früherer Entscheidungen, die gegen die Regeln verstoßen.
- Annullierung der Ergebnisse der betroffenen Runden ab dem Zeitpunkt vor dem Vorfall.
- Wiederholung solcher Kämpfe, die von dem Vorfall betroffen waren.
- Abgabe einer Empfehlung an das Kampfrichterkommission für alle beteiligten Kampfrichter, die für eine Sanktion bewertet wurden.

7.4.3 Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, ein angemessenes und wohl überlegtes Urteil in Bezug auf Maßnahmen, die den Ablauf der Veranstaltung stark beeinträchtigen, zu fällen. Die Ausscheidungskämpfe zu wiederholen, ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.

7.4.4 Wenn der Protest akzeptiert wird, ernennt die Appeals Jury eines ihrer Mitglieder, das dem Protestierenden mündlich mitteilt, dass der Protest angenommen wurde. Das Originaldokument wird mit dem Wort „AKZEPTIERT“ markiert und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschrieben, bevor sie den Protestformular beim Kampfrichterchef hinterlegen und die Protestgebühr an den Protestierenden zurückgeben.

## **7.5 Vorfallsbericht**

7.5.1 Nachdem der Vorfall in der oben beschriebenen Weise behandelt wurde, trifft sich die Appeals Jury erneut und erstellt einen einfachen Protestvorfallbericht, in dem sie ihre Feststellungen beschreibt und ihre Gründe für die Annahme oder Ablehnung des Protests angibt.

7.5.2 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Appeals Jury unterzeichnet und dem Kampfrichterchef des Turniers und Organisationskommission übermittelt.

---

## ARTIKEL 8: LOKALE ANPASSUNG DER REGELN

---

- 8.1 Lokale Anpassungen der Kata-Regeln sind für nationale Wettkämpfe erlaubt, solange diese Anpassungen keinen Vor- oder Nachteil für bestimmte Karate-Stile mit sich bringen.



---

**ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE**

---

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Verwenden Sie beim Melden der auszuführenden Kata die angegebene Nummer. Sollte zwischen der Nummer und dem Namen der Kata ein Widerspruch bestehen, wird die Nummer als die gemeldete auszuführende Kata betrachtet.

---

## ANHANG 2: KATA WETTKAMPFKATEGORIEN

---

Team KATA Senioren männlich  
Team KATA Senioren weiblich

Team KATA Kadetten und Junioren männlich  
Team KATA Kadetten und Junioren weiblich

KATA Einzel Senioren männlich  
KATA Einzel Senioren weiblich

KATA Einzel Junioren männlich  
KATA Einzel Junioren weiblich

KATA Einzel Kadetten männlich  
KATA Einzel Kadetten weiblich

# WKF OFFICIAL PROTEST FORM

## KATA



**The protest must be prepaid**

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / ..... / .....		

NAME OF THE COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

<b>NAME</b>		Valid as receipt by the WKF
<b>SIGNATURE</b>		

**FOR OFFICIAL USE ONLY**

TATAMI N°			TM Manager:				
PANEL	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
<b>NAME</b>							
<b>COUNTRY</b>							