



# KARATE AUSTRIA

## KATA WETTKAMPFREGELN

GÜLTIG AB 01.01.2024

# INHALT

<b>EINFÜHRUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE .....</b>	<b>4</b>
<b>ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG .....</b>	<b>5</b>
<b>ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN.....</b>	<b>9</b>
<b>ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT.....</b>	<b>13</b>
<b>ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN .....</b>	<b>14</b>
<b>ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE .....</b>	<b>19</b>
<b>ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST .....</b>	<b>20</b>
<b>ARTIKEL 8: TEILNAHMEBERECHTIGUNG.....</b>	<b>23</b>
<b>ARTIKEL 9: LOKALE ANPASSUNG DER REGELN .....</b>	<b>25</b>
<b>ARTIKEL 10: PROBLEME, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DEN REGELN GEREGLT SIND .....</b>	<b>26</b>
<b>ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE.....</b>	<b>27</b>
<b>ANHANG 2: KATA WETTKAMPFKATEGORIEN.....</b>	<b>28</b>
<b>ANHANG 3: KATA PROTESTFORMULAR .....</b>	<b>29</b>
<b>ANHANG 4: ZUSAMMENFASSUNG DER GEWINNKRITERIEN UND DER AUFLÖSUNG DES GLEICHSTANDS .....</b>	<b>30</b>

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

---

## EINFÜHRUNG

---

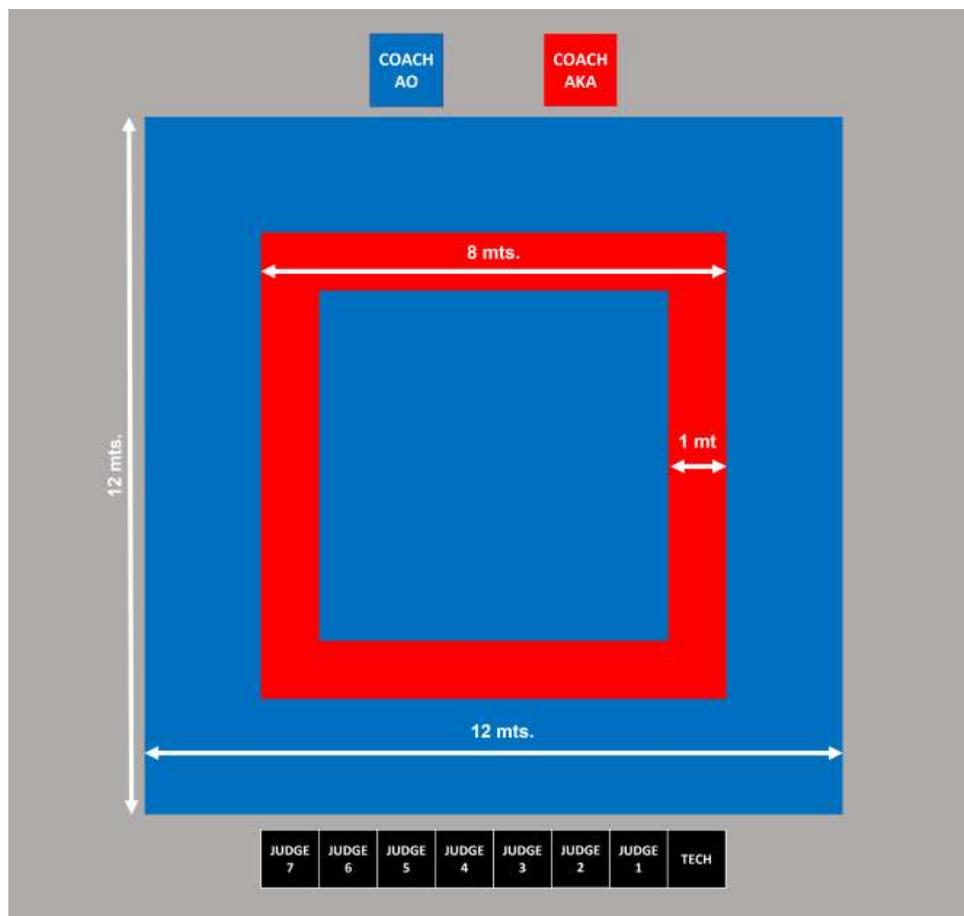
Der Zweck der Kata-Regeln besteht darin, standardisierte Regeln für alle Ebenen von Meisterschaften bereitzustellen, die von der World Karate Federation (WKF), den WKF-Kontinentalverbänden und den nationalen WKF-Mitgliedsverbänden gefördert oder anerkannt werden. Die Wettkampfregele sollen sicherstellen, dass alle Angelegenheiten im Zusammenhang mit Wettkampf sicher, fair und ordnungsgemäß abgewickelt werden.

---

## 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.
- 1.2 Die Kampfrichter sitzen hinter einem Tisch mit Blick auf die Mitte der Tatami, AO auf der linken Seite und AKA auf der rechten Seite.
- 1.3 Es dürfen sich keine Werbetafeln, Wände, Säulen usw. innerhalb eines Meters vom äußeren Rand der Sicherheitszone befinden.
- 1.4 Die Trainer sitzen außerhalb des Sicherheitsbereichs auf ihrer jeweiligen Seite der Wettkampffläche in Richtung des offiziellen Tisches. In Fällen, in denen die Konfiguration der Tatami es unpraktisch macht, die Trainer mit Blick auf den offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen auf beiden Seiten des offiziellen Tisches platziert werden.
- 1.5 Die folgende Abbildung zeigt die Platzierung rund um den Wettkampffläche:



---

## ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

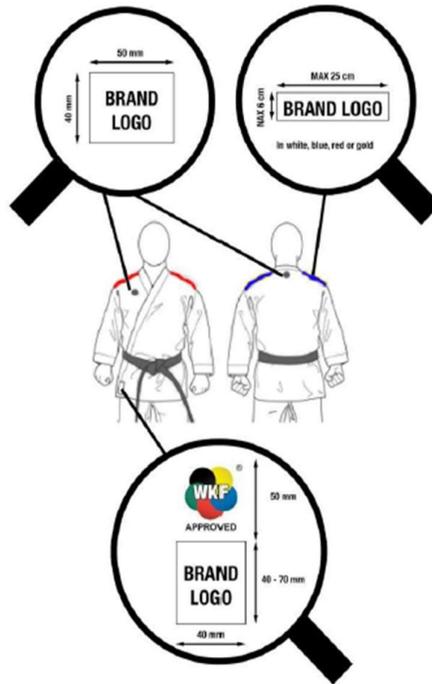
---

### 2.1 Kampfrichter

- 2.1.1 Die offizielle Uniform besteht aus:
- a) einem einreihigen, marineblauen Blazer (Farbcode: 19-4023 TPX),
  - b) einer einfarbigen hellgrauen Hose ohne Hosenaufschläge (Farbcode: 18-0201 TPX),
  - c) einem weißen, kurzärmeligen Hemd,
  - d) einfarbigen dunkelblauen oder schwarzen Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche,
  - e) einer offiziellen Krawatte ohne Krawattennadel,
  - f) einer schwarze Pfeife mit einem 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 sind,
  - 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 Für 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 sie vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF formell genehmigt wird.
- 2.1.5 Wenn der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers zustimmt, dürfen die Kampfrichter ihre Blazer ausziehen.
- 2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder der Kampfrichterchef des jeweiligen Turniers können die Teilnahme eines Kampfrichters ablehnen, der sich nicht an diese Regeln hält.

### 2.2 Wettkämpfer

- 2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen von der WKF zugelassenen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönliche 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) muss der Karate-Gi die Marke in rot oder blau auf den Schultern gestickt haben, je nach Auslosung. Dies gilt gleichermaßen für Einzelpersonen und Teams. Es gibt keine WKF-Anforderung, dass die Teammitglieder Karate-Gis derselben Marke tragen müssen.
  - b) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Karate-Gi befinden.
  - c) Das National-/Vereinsabzeichen darf auf der linken Brustseite der Gi-Jacke getragen werden, darf aber eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.



- 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, Werbung oder andere Beschriftungen als das übliche Label des Herstellers (BRAND LOGO). Gürtel der Graduierung dürfen während der Aufführung nicht getragen werden.



-  Werbefläche für WKF (ÖKB, Landesverband) – 20 x 10 cm
-  Werbefläche für Nationalverbände – 15 x 10 cm
-  Werbefläche für Sportler – 5 x 10 cm
-  Rückennummer – 30 x 30 cm Zeigt den dreistelligen Ländercode an
-  Nationalabzeichen (Verein) – 12 x 8 cm
-  Platz für das Markenzeichen des Herstellers – 5 x 4 cm

- f) Die Gürtel (rot und blau) müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, 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 einfarbiges weißes T-Shirt unter der Jacke tragen.
  - i) Jacken ohne seitliche Bänder können nicht verwendet werden. Die Bindebänder der Karate-Gi-Jacke müssen zu Beginn des Wettkampfes gebunden sein. Falls sie während des Kampfes abreißen, 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.
- 2.2.2 WKF EC kann bestimmte Aufschriften oder Warenzeichen von zugelassenen Sponsoren genehmigen.
  - 2.2.3 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.
  - 2.2.4 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
  - 2.2.5 Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Aufführung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht erlaubt.
  - 2.2.6 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis an einem Zopf sind erlaubt.
  - 2.2.7 Das Tragen von nicht genehmigter Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
  - 2.2.8 Die Verwendung von Bandagen, Polstern oder Stützen aufgrund einer Verletzung muss vom Hauptkampfrichter genehmigt und vom Turnierarzt durchgeführt oder genehmigt werden.
  - 2.2.9 Kontinentalverbände beschränken sie sich auf Anbieter und Marken, die bereits für WKF zugelassen sind. Nationale Verbände müssen auch von der WKF zugelassene Ausrüstung für alle lokalen, regionalen oder nationalen Meisterschaften akzeptieren.
  - 2.2.10 Wettkämpfer, die mit nicht autorisierter Ausrüstung oder nicht den Regeln entsprechendem Karate-Gi auf der Wettkampffläche erscheinen, erhalten eine Minute Zeit, um die Kleidung zu korrigieren. Darüber hinaus kann dem Trainer auf der Grundlage des Berichts des Kampfrichters seine Trainerlizenz für einen Zeitraum von bis zu 6 Monaten ab dem Tag nach dem Turnier entzogen werden, es sei denn, die Ausrüstung und Kleidung wurde zuvor von einem WKF-Controller überprüft.

## **2.3 Trainer**

- 2.3.1 Trainer müssen während des Turniers jederzeit den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes tragen, Schuhe tragen und ihre offizielle Akkreditierung vorzeigen. Eine Ausnahme bilden Kämpfe um Medaillen bei offiziellen WKF-Veranstaltungen, bei denen männliche Trainer einen dunklen Anzug, Schuhe, die die Füße bedecken, Hemd und Krawatte tragen müssen. Weibliche Trainer können ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben und Schuhen tragen. Sandalen oder andere offene Schuhe sind verboten.
- 2.3.2 Folgende Ergänzungen zur Kleidung sind erlaubt:
- a) ein einfacher Ehering,
  - b) freiwillige WKF-zugelassene religiöse Kopfbedeckung.
- 2.3.3 Der Kampfrichterchef kann den Trainern erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift 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 Bei allen Kata-Wettkämpfen tritt ein Wettkämpfer gegen einen anderen oder ein Team gegen ein anderes an (Eins-gegen-eins-Wettkampf). Die einzelnen Wettkämpfer oder Teams werden als AKA (rot) und AO (blau) bezeichnet. Die Farbbezeichnung erfolgt durch zufällige Auslosung.
- 3.1.3 Der als AKA bezeichnete Wettkämpfer oder das Team tritt zuerst auf.
- 3.1.4 Wettkämpfer müssen jederzeit den Anweisungen des Hauptkampfrichters folgen.

### 3.2 Definitionen

- 3.2.1 Ein „Kampf“ bezieht sich auf die Ausführung einer Kata durch einen Wettkämpfer gegen einen anderen.
- 3.2.2 Eine „Begegnung“ bezieht sich auf die Ausführung einer Kata, einschließlich BUNKAI für Medaillenkämpfe, durch ein Kata-Team gegen ein anderes.
- 3.2.3 Der Begriff „Gruppe“ wird hier für die Wettkämpfer verwendet, die an einer der acht oder mehr Gruppen in der Round-Robin-Phase für Einzelwettkämpfe teilnehmen, oder für die Gruppe von fünf Teams, die an Round-Robin-Teamwettkämpfen teilnehmen.
- 3.2.4 Der Begriff „Pool“ wird für jede der beiden Hälften der Gesamtzahl der Wettkämpfer in einer Kategorie verwendet, die die beiden Aufstiegswege im Kampf um die Medaillen bilden.

### 3.3 Wettkampfsysteme

- 3.3.1 Kata-Wettkampf kann auf verschiedene Arten organisiert werden:
- Ausscheidungssystem mit Trostrunde für Einzel oder Team (Wird verwendet, sofern nicht anders für den Wettbewerb angegeben)
  - Round-Robin in Gruppen, gefolgt von der Ausscheidung für Einzel oder Teams (Wird für einzelne Premier League-Wettkämpfe und die Senioren-Weltmeisterschaften sowohl für Einzelpersonen als auch für Teams verwendet).
  - Round-Robin-System mit zwei Pools (wird für Multisport-Veranstaltungen verwendet)
- 3.3.2 Kata-Wettkämpfe finden in Form von Team-Kämpfen und Einzelkämpfen statt. Team-Kämpfe bestehen aus Wettkämpfen zwischen Teams 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. Soll für ein bestimmtes Turnier eine andere als die in diesen Regeln beschriebene Variante des Wettkampfsystems angewendet werden, muss dies in der Ausschreibung deutlich bekannt gegeben werden.

### 3.4 Seeding und Startreihenfolge

3.4.1 Für Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und Karate 1 – Premier League werden die vier am Vortag des Wettkampfs anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste gesetzt.

3.4.2 Für die Senioren-Team-Weltmeisterschaften werden die drei Medaillengewinnerteams (Gold, Silber und Bronze) sowie der Verlierer der Bronzemedaille der vorherigen Senioren-Team-Weltmeisterschaften gesetzt.

### **3.5 Kata-Team**

3.5.1 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. Jedes Team ist ausschließlich männlich oder ausschließlich weiblich.

3.5.2 Bei Team-Kata müssen alle drei Teammitglieder die Kata mit Blick in die gleiche Richtung und zu den Kampfrichtern beginnen.

3.5.3 Die Mitglieder des Teams müssen Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Aufführung sowie in der Synchronisation zeigen.

3.5.4 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.

3.5.5 Es gibt keine Verbeugung zwischen Kata und BUNKAI. Beide Elemente sind Teil derselben Aufführung.

3.5.6 Für KATA und BUNKAI zusammen stehen insgesamt fünf Minuten Zeit zur Verfügung.

3.5.7 Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeit, wenn die Team-Mitglieder sich vor Beginn der Kata verbeugen, und stoppt sie bei der Verbeugung nach der BUNKAI-Aufführung.

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

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

### **3.6 Ausscheidungssystem mit Trostrunde**

3.6.1 Bei der Ausscheidung mit Trostrunde werden die Teilnehmer/Teams in zwei Pools aufgeteilt, wobei in jedem Pool die Teilnehmer/Teams gegeneinander antreten, bis sich der Gewinner jedes Pools für das Finale qualifiziert. Diejenigen, die gegen die beiden Finalisten verloren haben, bilden dann zwei neue Pools und treten gegeneinander an, bis in jedem Pool noch zwei Teilnehmer/Teams übrig sind, die gegeneinander um die beiden Bronzemedailles kämpfen.

### **3.7 Round-Robin- Gruppen mit anschließender Ausscheidung – Einzel und Teams**

- 3.7.1 Die Wettkämpfer treten gegeneinander an und führen eine Kata ihrer Wahl vor. Bei Team-Medaillenkämpfen folgt der BUNKAI als integrierter Bestandteil der Leistung.
- 3.7.2 Bei Einzel-Round-Robin-Wettkämpfen mit Gruppen von 4 Wettkämpfern werden maximal 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen von 4 Wettkämpfern oder weniger aufgeteilt. Der Sieger jeder der acht Gruppen erreicht das reguläre Viertelfinale, Halbfinale und Finale. Die Verlierer gegen die Finalisten aus dem Viertel- und Halbfinale kämpfen um die Bronzemedailles.
- 3.7.3 In Phase 1 der Einzel-Weltmeisterschaften für den Round-Robin-Wettkampf werden die Wettkämpfer je nach Anzahl der angemeldeten Wettkämpfer in 6, 8, 12 oder 24 Gruppen eingeteilt und die Sieger und besten Zweitplatzierten jeder Gruppe bilden 6 Paare im Wettkampf um die 6 Plätze, die sich für die Phase 2 der Einzel-Weltmeisterschaften qualifizieren.
- 3.7.4 Bei den Team-Weltmeisterschaften der Senioren wird das Round-Robin-System mit anschließendem Halbfinale und Finale angewandt. Jeder Gruppe werden 5 Teams zugeteilt. Die Gewinner jeder Gruppe treten dann im Halbfinale und im Finale gegeneinander an. Nach der Gruppenphase gelangen die Gruppensieger ins Halbfinale, wo die Sieger des Kampfes ins Finale und die Verlierer in den Kampf um die Bronzemedaille einziehen. Der Gewinner des Finales erhält die Goldmedaille, während der Verlierer eine Silbermedaille erhält. Der Gewinner des Bronzekampfes erhält Bronze, während das unterlegene Team keine Medaille erhält.
- 3.7.5 Der Gewinner und Zweitplatzierte jedes Pools wird anhand der meisten gewonnenen Kämpfe/Begegnungen ermittelt. Sollte die Anzahl der Siege gleich sein, wird das Unentschieden gemäß Artikel 5 aufgelöst.
- 3.7.6 Im Einzelwettkampf kämpfen diejenigen, die im Viertelfinale und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, um die Bronzemedailles (eine für die Gruppe 1–4 und eine für die Gruppe 5–8). Im Team-Wettkampf kämpfen die Teams, die gegen die Finalisten verloren haben, um eine Bronzemedaille.
- 3.7.7 Im Round-Robin ist es möglich, dass ein Wettkämpfer oder ein Team von einer Ausführung disqualifiziert wird und dennoch weiter am Wettkampf teilnimmt und hervorragende Ausführungen für den Round-Robin-Teil des Wettkampfs erbringt. In diesem Fall gewinnt der Gegner diese Ausführung und die Ergebnisse der anderen Kämpfe oder Begegnungen bleiben bestehen.
- 3.7.8 Wenn ein bereits qualifizierter einzelner Wettkämpfer am Ende der Round-Robin-Runde wegen Fehlverhaltens disqualifiziert (SHIKKAKU) wird:
- a) Der Viertelfinalgegner gelangt per Freilos („Walkover“) ins Halbfinale.
  - b) Die anderen Wettkämpfer treten im anderen Viertelfinale gegeneinander an.
- 3.7.9 Wenn ein bereits qualifiziertes Team am Ende der Round-Robin-Runde wegen Fehlverhaltens disqualifiziert (SHIKKAKU) wird:
- a) Der Halbfinalgegner erhält per Freilos Zugang zum Finale („Walkover“).
  - b) Die beiden anderen Teams treten im anderen Halbfinale gegeneinander an, wobei der Gewinner das Finale erreicht und der Verlierer die Bronzemedaille erhält.
- 3.7.10 Die folgende Tabelle zeigt die Gruppenzuteilung 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	

3.7.11 Sollten beide Teilnehmer oder Teams während eines Medaillenkampfs/-matches aufgrund eines technischen Fehlers disqualifiziert werden, führen beide eine zusätzliche Kata durch, um das Ergebnis zu ermitteln. Wenn es sich um Teams handelt, ist kein BUNKAI erforderlich.

### 3.8 Zwei-Pool-Round-Robin-Wettkampf

3.8.1 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.

### 3.9 Kata-Wettkampf für Kinder unter 14 Jahren

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

### 3.10 Coaching

3.10.1 Bei Weltmeisterschaften müssen Kata-Trainer Teil einer nationalen Verbandsdelegation sein und über die erforderliche Trainer-Zertifizierungsstufe verfügen, wenn sie während des Kampfes eines Wettkämpfers als Coach fungieren.

---

## 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** Für jede Matte wird ein Kampfrichter zum Mattenchef ernannt. Er übernimmt die Führung bei der erforderlichen Kommunikation mit dem Softwaretechniker und kümmert sich um unvorhergesehene Probleme zwischen den Kampfrichtern.
- 4.3** Panelzuteilung und Einsatz von Kampfrichtern für die Ausscheidungsrunden: Der Sekretär der Kampfrichterkommission übergibt dem Software-Systemtechniker, der das elektronische Auslösungssystem bedient, eine Liste mit den pro TATAMI verfügbaren Kampfrichtern. Diese Liste wird am Ende des Kampfrichterbriefings vom Sekretär der Kampfrichterkommission erstellt, sobald die Wettkämpferauslosung beendet ist. 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 jeder Tatami-Zuteilung werden nach dem Zufallsprinzip als Kampfgericht ausgewählt.
- 4.4** 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, das nur aus sieben Kampfrichter besteht.
- 4.5** Zusätzlich zum Softwaretechniker und zum Ansager wird das Kampfgericht für Medaillenrunden bei Kata-Team auch von einem Zeitnehmer unterstützt, der die maximale Ausführungszeit verfolgt.
- 4.6** Wenn es zweckmäßig erscheint, können der Ansager und der Softwaretechniker, der das elektronische Bewertungssystem bedient, dieselbe Person sein.
- 4.7** 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, aufzuzeichnen und die Liste dem Softwaretechniker zu bringen. Der Mattenchef ist für die Überwachung der Läufer verantwortlich.
- 4.8** Die Kampfrichter einer Kata-Begegnung dürfen nicht dieselbe Nationalität haben oder demselben Nationalverband angehören wie die beteiligten Sportler. Sie auch sonst in keinem Interessenskonflikt stehen. Es bleibt die Pflicht jedes Offiziellen, einen möglichen Interessenskonflikt zu melden, bevor der Kampf oder die Begegnung starten.

---

## ARTIKEL 5: BEWERTUNGSKRITERIEN

---

### 5.1 Offizielle Kataliste

- 5.1.1 Es dürfen nur Kata aus der offiziellen WKF Kata-Liste vorgeführt werden. Die offizielle Kata-Liste befindet sich in ANHANG 1.
- 5.1.2 Die Namen einiger Kata werden aufgrund der in der Romanisierung üblichen Schreibweisen 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 Anzahl der erforderlichen Kata

- 5.2.1 Grundsätzlich muss ein Wettkämpfer oder ein Team in jeder Runde eine andere Kata vorführen. Allerdings sind nicht mehr als fünf (5) verschiedene Kata erforderlich, um einen Wettkampf abzuschließen. Wenn die Anzahl der Wettkämpfer eine sechste Runde zum Sieg erfordert, kann eine zuvor durchgeführte Kata wiederholt werden (nur in diesem sechsten Kampf/Begegnung), sofern keine Kata zweimal hintereinander, eine Runde nach der anderen, wiederholt wird. Das gleiche Prinzip wird angewandt, wenn für den Sieg eine siebte Runde erforderlich ist.
- 5.2.2 Für Wettkämpfe für Kinder unter 14 Jahren sind nicht mehr als vier (4) Kata erforderlich. Ab der fünften Runde gilt die obige Wiederholungsregel, wobei in den folgenden Runden weitere Wiederholungen nach demselben Prinzip zulässig sind.
- 5.2.3 Jeder Wettkämpfer/jedes Team kann frei wählen, welche Kata er für jede Runde verwenden möchte, vorausgesetzt, dass die entsprechende Kata für jede Runde bekannt gegeben wird und die oben genannten Regeln für Wiederholungen eingehalten werden. Die Möglichkeit, Kata zu wiederholen, ist optional und hindert keinen Teilnehmer oder Team daran, für jede Runde eine neue Kata auszuführen, unabhängig von der Anzahl der Runden, die zum Sieg erforderlich sind.

### 5.3 Bewertung

- 5.3.1 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.
- 5.3.2 Leichte Variationen des Karate-Stils (Ryu-ha) des Wettkämpfers sind erlaubt.

### 5.4 Punktesystem

- 5.4.1 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 ordnungsgemäß durchgeführte Kata darstellt und 10.0 für eine perfekte Ausführung steht. Eine Disqualifikation wird durch eine Wertung von 0.0 angezeigt.
- 5.4.2 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	38.8

5.4.3 BUNKAI werden bei Medaillenkämpfen aufgeführt und haben die gleiche Wichtigkeit in der Bewertung wie die Kata selbst.

## 5.5 Entscheidung

5.5.1 Die Ergebnisse eines Kampfes oder Begegnung basieren auf den Punkten, die fünf der sieben Kampfrichter vergeben, indem die höchste und die niedrigste Punktzahl eliminiert werden.

5.5.2 Sollte die Punktzahl gleich sein, ist derjenige mit der höchsten Punktzahl der Gewinner, wenn auch die niedrigste in der Ausführung der beiden Sportler erzielte Punktzahl in die Bewertung mit eingeschlossen wird (Die Ergebnisse werden von 6 der 7 Richter vergeben).

5.5.3 Sollte die Punktzahl gleich sein, nachdem auch die niedrigste Punktzahl einbezogen wurde: Der Gewinner ist derjenige mit der höchsten Punktzahl, wenn zusätzlich zur niedrigsten auch noch die höchste in der Ausführung zwischen den beiden erzielte Punktzahl einbezogen wird (Die Ergebnisse werden von allen 7 Richtern vergeben).

5.5.4 Sollte die Punktzahl nach Einbeziehung aller 7 Kampfrichter gleich sein, gewinnt derjenige mit den meisten Stimmen als Sieger von allen 7 Kampfrichter.

5.5.5 Für jeden im Round-Robin gewonnenen Kampf/Begegnung erhält der Wettkämpfer/das Team 3 Siegpunkte und der Verlierer erhält null Siegpunkte, ein Unentschieden ist nicht zulässig.

5.5.6 Zum Zweck der einheitlichen Anwendung der Bewertungsskala gilt die folgende Richtlinie:

- 10 Perfekt
- 9 - 9.9 Hervorragend
- 8 - 8.9 Sehr gut
- 7 - 7.9 Gut
- 6 - 6.9 Akzeptabel
- 5-5.9 Unzureichend
- 0 Disqualifiziert

## 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. Ansagen der Kata vor und nicht nach der Verbeugung.
2. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
3. Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführung eines Blocks oder am Ziel vorbei schlagen.
4. Asynchrone Bewegung, z.B. Beenden einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team fehlende Synchronisierung bei einer Bewegung.
5. Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder 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 – so, wie auch ein vorübergehender Gleichgewichtsverlust bestraft werden würde.
6. Sich-Lösen des Gürtels, sodass er während der Aufführung von den Hüften rutscht.
7. Zeitverschwendung, einschließlich längeren Marschierens, übermäßigen Verbeugens oder längerer Pause vor Beginn der Ausführung. Dies beinhaltet das Benötigen von mehr als 35 Sekunden zwischen dem Erscheinen des Namens des Wettkämpfers/Teams am Monitor und der ersten Technik der Kata.
8. Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der BUNKAI.
9. Vorgetäuschte Bewusstlosigkeit für mehr als 2 Sekunden Während der BUNKAI.

## 5.8 Disqualifikation

Ein Wettkämpfer oder Team kann 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 von ihrer ursprünglichen Form.
6. Stürzen oder das Verwenden eines Rettungsschritts, um einen völligen Gleichgewichtsverlust oder einen Sturz zu verhindern.
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 (SHIKKAKU).

## 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 der 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 der Höhe der vom Exekutivkomitee für die Protestgebühr festgelegten Höhe geahndet werden.

## 5.10 Ermittlung des Siegers eines Kampfes in einem Einzelwettkampf oder einem Team-Kampf mithilfe des Ausscheidungssystems

- 5.10.1 Sowohl bei Einzelkämpfen als auch bei Team-Kämpfen mit dem Ausscheidungssystem ist der Gewinner der Wettkämpfer oder das Team, die die höchste Punktzahl erzielt, wie in 5.5 angegeben.

## 5.11 Ermittlung des Gewinners einer Round-Robin-Gruppe und Klärung von Unentschieden im Einzelwettkampf

Um den Gruppensieger eines Round-Robin-Einzelwettkampfs zu ermitteln und ein Unentschieden zu lösen, werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- 1) Die meisten Siegpunkte, die in allen Kämpfen erzielt wurden.

- 2) Sieger des Kampfes zwischen den Wettkämpfern, die an einem Unentschieden beteiligt sind.
- 3) Die höchste Summe der Kampfrichter, die den Wettkämpfer in allen Kämpfen der Gruppe zum Sieger gewählt haben.
- 4) Wettkämpfer mit der höchsten Position in der Weltrangliste.
- 5) Ausführung einer zusätzlichen Kata für Wettkämpfer, die noch an einem Unentschieden beteiligt sind.

Für jeden Fall eines Unentschiedens wird die Liste ab Kriterium 2 abgearbeitet.

#### **5.12 Ermittlung des Gewinners einer Round-Robin-Gruppe und Klärung von Unentschieden im Teamwettkampf**

Um den Gruppensieger einer Round-Robin-Gruppe zu ermitteln und Unentschieden aufzulösen, werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- 1) Die meisten Siegpunkte, die in alle Begegnungen erzielt wurden.
- 2) Gewinner der Begegnung zwischen den Teams, die an einem Unentschieden beteiligt sind.
- 3) Die höchste Summe der Kampfrichter, die das Team in allen Begegnungen der Gruppe zum Sieger gewählt haben.
- 4) Ausführung einer zusätzlichen Kata für Teams, die noch an einem Unentschieden beteiligt sind.

Für jeden Fall eines Unentschiedens wird die Liste ab Kriterium 2 abgearbeitet.

---

## ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

---

- 6.1** 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.
- 6.2** Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Trainers oder in Abwesenheit eines Trainers des Wettkämpfers oder des Teams, sicherzustellen, dass die dem Läufer mitgeteilte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist.
- 6.3** Sollte es eine Diskrepanz zwischen der Nummer und dem Namen der zur Ausführung angemeldeten Kata geben, ist die Nummer gemäß der offiziellen WKF-Kata-Liste maßgebend.
- 6.4** Einzelne Wettkämpfer oder Teams, die bei der Aufforderung nicht erscheinen oder sich entscheiden, nicht weiterzumachen, werden von dieser Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer von dieser Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme an einer anderen Kategorie bleibt davon jedoch unberührt.
- 6.5** Die Startposition der Kata befindet sich an einem beliebigen Ort innerhalb der Wettkampffläche.
- 6.6** Wenn auf dem Monitor eine Countdown-Uhr angezeigt wird, hat der Wettkämpfer oder das Team 35 Sekunden Zeit zwischen dem Erscheinen des Namens des Wettkämpfers oder des Teams auf dem Monitor und der Ausführung der ersten Technik der Kata.
- 6.7** Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer oder das Team deutlich den Namen der Kata sagen, die ausgeführt werden soll, und dann mit der Ausführung beginnen.
- 6.8** Wenn der Wettkämpfer oder das Team aufgerufen wird (sobald der Name des Wettkämpfers oder Teams auf dem Bildschirm erscheint), muss der Wettkämpfer oder das Team unverzüglich zum Startpunkt für die Kata gehen und sich den Kampfrichtern ohne längeres Marschieren gegenüberstellen. Nach der Verbeugung wird der Name der Kata angesagt und die Ausführung beginnt ohne weitere Verzögerung.
- 6.9** Die Begegnung beginnt mit einer Verbeugung vor den Kampfrichtern und anschließend verbeugen sich die Wettkämpfer voreinander. Der Wettkämpfer/das Team mit dem roten Gürtel (AKA) führt die Kata zuerst aus, gefolgt vom Wettkämpfer/das Team mit dem blauen Gürtel (AO) nach Abschluss der Kata der AKA. Der Wettkämpfer/das Team, das momentan keine Kata vorführt, muss sich in der Nähe der Wettkampffläche aufhalten und es unterlassen sich zu bewegen oder zu sprechen, um die Ausführung des/der anderen Wettkämpfer nicht zu stören.
- 6.10** Am Ende der Ausführung, das als letzte Verbeugung in der Kata definiert ist, müssen die Wettkämpfer an den Rand der Wettkampffläche zurückkehren, um auf die Bekanntgabe des Gewinners zu warten.
- 6.11** Wenn ein Wettkämpfer oder ein Team die Kata abgeschlossen hat, geben die Kampfrichter ihre Punktzahl per elektronischem Gerät bekannt.
- 6.12** Sobald der Gewinner bekannt gegeben wurde, verbeugen sich die Wettkämpfer oder Teams auf das Signal „OTAGAI NI REI“ voreinander und auf „SHOMEN NI REI“ vor den Kampfrichtern und verlassen die Tatami.

---

## ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

---

### 7.1 Allgemeine Bestimmungen

- 7.1.1 Niemand kann gegen eine Entscheidung beim Kampfgericht protestieren.
- 7.1.2 Scheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig zu sein, ist nur der 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 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.
- 7.1.6 Der Trainer oder NF-Vertreter fordert das offizielle Protestformular beim Mattenchef an und es wird erwartet, dass er es ausgefüllt, unterschrieben und mit der entsprechenden Gebühr unverzüglich an den Mattenchef übermittelt.
- 7.1.7 Das Versäumnis eines Trainers oder NF-Vertreters, einen Protest rechtzeitig vorzulegen, kann zu seiner Ablehnung führen, wenn eine solche Verzögerung nach Ansicht der Appeals Jury nicht gerechtfertigt ist und den Fortgang des Wettkampfs behindert.
- 7.1.8 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.
- 7.1.9 Der Protest kann auch direkt vom Kampfrichterobmann oder dem Kampfrichterchef der Veranstaltung entschieden werden und der Appeals Jury nur bekannt gegeben werden, in diesem Fall wird keine Protestgebühr erhoben.
- 7.1.10 Im Falle eines administrativen Fehlers während eines laufenden Kampfes, kann der Trainer direkt den Mattenchef informieren. Der Mattenchef informiert dann den Kampfrichterchef entsprechend.
- 7.1.11 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. Generelle Forderungen nach allgemeinen 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. In angemessener Zeit wird die Appeals Jury die Umstände überprüfen, unter denen es zu dem Protest gekommen ist.

- 7.1.12 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.
- 7.1.13 Der schriftliche Protest muss innerhalb von 5 Minuten nach Bekanntgabe der Protestabsicht ausgefüllt sein und die Protestgebühr eingereicht werden.
- 7.1.14 Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur auf Antrag des WKF-Präsidenten durch eine Entscheidung des Exekutivkomitees aufgehoben werden.
- 7.1.15 Die Appeals Jury darf keine Sanktionen oder Strafen verhängen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Berechtigung des Protests zu beurteilen, um 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.

## **7.2 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 Interessenskonflikten 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 Interessenskonflikt in Bezug auf den protestierten Vorfall besteht, einschließlich aller Kampfgerichtmitglieder, die in den beanstandeten Vorfall verwickelt sind.

## **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 Wenn eine Video-Review verwendet wird, kann die Appeals Jury beantragen, die Videoaufzeichnung des Vorfalls zu überprüfen, bevor sie ein Urteil vergibt.
- 7.3.4 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 Kampfrichterchef 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 Vorfallbericht**

- 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 dem Organisationskomitee übermittelt.

---

## ARTIKEL 8: TEILNAHMEBERECHTIGUNG

---

### 8.1 Alter

- 8.1.1 Die Zuteilung der Alterskategorie richtet sich nach dem Alter des Wettkämpfers am ersten Wettkampftag der Veranstaltung.
- 8.1.2 Die Seniorenkategorien für Kumite und Kata beziehen sich auf unterschiedliche Altersgruppen. In den Senior-Kumite-Kategorien müssen die Wettkämpfer mindestens 18 Jahre alt sein, während sie in den Kata-Senior-Kategorien mindestens 16 Jahre alt sein müssen, beides gemäß 8.1.1.
- 8.1.3 Wettkämpfer in den Kategorien „Unter 21“ müssen 18, 19 oder 20 Jahre alt sein, in den Kategorien „Junior“ müssen sie 16 oder 17 Jahre alt sein, in den Kategorien „Cadet“ müssen sie 14 oder 15 Jahre alt sein und in den Kategorien „Unter 14“ müssen sie 12 und 13 Jahre alt sein.

### 8.2 Nationalverbandsquote pro Veranstaltung

- 8.2.1 Jeder Nationalverband ist bei den Kadetten-, Junioren- und U21-Weltmeisterschaften, den Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Final Phase“ und den Team-Weltmeisterschaften der Senioren auf einen Wettkämpfer pro Kategorie beschränkt.
- 8.2.2 Bei den Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Qualifikationsphase“ – können besondere Einschränkungen gelten. Wenn ein Nationalverband bereits einen qualifizierten Wettkämpfer in einer Kategorie der Einzel-Weltmeisterschaften der Senioren – „Finalphase“ hat, darf er keinen weiteren Wettkämpfer für dieselbe Kategorie für die Einzel-Weltmeisterschaften – „Qualifikationsphase“ anmelden.
- 8.2.3 Karate 1-Veranstaltungen sind offene Wettkämpfe, an denen alle WKF-Mitglieder ohne Beschränkung auf 1 Wettkämpfer pro Nationalverband teilnehmen dürfen. Ungeachtet dessen müssen die Wettkämpfer Mitglieder eines von der WKF anerkannten Nationalverbandes sein.
- 8.2.4 Bei Multisportveranstaltungen wie den ANOC-Beach Games, den World Games und den Olympischen Spielen können andere Kriterien gelten, die in ihrem jeweiligen Qualifikationssystem festgelegt werden.

### 8.3 Staatsangehörigkeit

- 8.3.1 Mit den folgenden Ausnahmen dürfen nur Staatsangehörige eines Landes als Vertreter ihres Landes an den Weltmeisterschaften und offiziellen WKF-Veranstaltungen teilnehmen.
- 8.3.2 Als allgemeine Regel gilt, dass ein Wettkämpfer, der ein Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaften vertreten hat, kein anderes Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaften vertreten kann.
- 8.3.3 Wenn jedoch ein Wettkämpfer, der an einer dieser Veranstaltungen teilgenommen hat, durch Heirat die Staatsangehörigkeit des Ehepartners erhält, kann er oder sie das Land des Ehepartners vertreten.

- 8.3.4 Ein Wettkämpfer, der über eine doppelte Staatsangehörigkeit verfügt (d. h. eine aufgrund des Rechts eines Landes, die andere aufgrund des Rechts des anderen Landes), darf nur eines der beiden Länder vertreten, das der betreffende Wettkämpfer auswählt. Sobald er beide Länder vertreten hat, ist für eine weitere Änderung die Genehmigung des WKF-EC erforderlich, nachdem der zuständige Nationalverband eine begründete schriftliche Anfrage an den WKF-Präsidenten gestellt hat.
- 8.3.5 Ein Wettkämpfer kann das Land vertreten, in dem er geboren ist und dessen Staatsangehörigkeit er besitzt, es sei denn, er entscheidet sich dafür, die Staatsangehörigkeit seines Vaters oder seiner Mutter anzunehmen.
- 8.3.6 Ein eingebürgerter Wettkämpfer (oder jemand, der seine Nationalität durch Einbürgerung geändert hat) darf erst drei Jahre nach seiner Einbürgerung als Vertreter seines neuen Landes an den Weltmeisterschaften teilnehmen. Der Zeitraum nach der Einbürgerung kann mit Zustimmung der beiden betroffenen Nationalverbände und der endgültigen Zustimmung des WKF EC verkürzt oder sogar aufgehoben werden.
- 8.3.7 Wenn ein assoziierter Staat, eine Provinz oder ein Überseedepartement, ein Land oder eine ehemalige Kolonie die Unabhängigkeit erlangt oder ein Land aufgrund einer Grenzänderung in ein anderes Land eingegliedert wird oder wenn ein neuer Nationalverband von der WKF anerkannt wird, kann ein Wettkämpfer das Land, zu dem er gehört oder gehörte, weiterhin vertreten. Er kann sich jedoch auch dafür entscheiden, sein neues Land oder seinen neuen Nationalverband bei den Weltmeisterschaften zu vertreten.
- 8.3.8 In Fällen, in denen die WKF mehr als 1 (einen) Nationalverband anerkannt hat, deren Mitglieder denselben nationalen Pass besitzen (d. h. für ein Land und seine Protektorate mit separaten nationalen Sportverbänden), darf der Wettkämpfer nur für den Nationalverband mit dem angegebenen Wohnsitz antreten, vorausgesetzt, dass er noch nicht für den/die anderen Nationalverband/Nationalverbände bei offiziellen WKF-Wettkämpfen angetreten ist.
- 8.3.9 Um den Transfer zu einem anderen Nationalverband zu erreichen, dessen Staatsangehörige den gleichen Pass besitzen, reicht es aus, im Einvernehmen zwischen den beiden beteiligten Nationalverbänden jede Änderung bezüglich des Status eines Wettkämpfers gegenüber der WKF zu bestätigen. Im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen den Nationalverbänden muss jede Änderung vom WKF EC genehmigt werden. In diesem Fall muss der Wettkämpfer über den betreffenden Nationalverband zur Zufriedenheit der WKF nachweisen, dass er seinen Wohnsitz in dem vom anderen Nationalverband verwalteten Gebiet hat, oder, falls dies nicht möglich ist, die Beziehung zum anderen Nationalverband erläutern, die die Änderung rechtfertigt.
- 8.3.10 Sobald der Wettkämpfer alle beteiligten Nationalverbände vertreten hat, ist für jede weitere Änderung die Genehmigung der WKF-EC erforderlich.

---

## **ARTIKEL 9: LOKALE ANPASSUNG DER REGELN**

---

Lokale Anpassungen der Kata-Regeln sind für nationale Wettbewerbe zulässig, sofern diese Anpassungen keinen Vorteil oder Nachteil für bestimmte Karate-Stile mit sich bringen.

---

## **ARTIKEL 10: PROBLEME, DIE NICHT AUSDRÜCKLICH IN DEN REGELN GEREGLT SIND**

---

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass die Regeln keine konkreten Anweisungen zur Lösung eines Problems geben. In solchen Fällen hat der Kampfrichterchef des Wettkampfs die Befugnis, das Problem zu lösen, indem er analoge Lösungen auf ähnliche Fälle anwendet, die in den Regeln beschrieben sind, und/oder indem er nach seinem besten Ermessen urteilt. Bevor er eine Entscheidung trifft, kann der Kampfrichterchef den für das Turnier zuständigen WKV-Vertreter konsultieren oder das Problem an den Sportkommissar zur Beratung weiterleiten, bevor er eine Entscheidung trifft.

---

**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

Beim Melden der auszuführenden Kata ist die angegebene Nummer zu verwenden. 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 (16 + Jahre)

Team KATA Senioren weiblich (16 + Jahre)

Team KATA Kadetten und Junioren männlich (14 - <17 Jahre)

Team KATA Kadetten und Junioren weiblich (14 - <17 Jahre)

KATA Einzel Senioren männlich (16 + Jahre)

KATA Einzel Senioren weiblich (16 + Jahre)

KATA Einzel U21 männlich (18 - <21 Jahre)

KATA Einzel U21 weiblich (18 - <21 Jahre)

KATA Einzel Junioren männlich (16 - <18 Jahre)

KATA Einzel Junioren weiblich (16 - <18 Jahre)

KATA Einzel Kadetten männlich (14 - <16 Jahre)

KATA Einzel Kadetten weiblich (14 - <16 Jahre)

JUGENDKATA U14 männlich (12- <14 Jahre)

JUGENDKATA U14 weiblich (12- <14 Jahre)



## ANHANG 4: ZUSAMMENFASSUNG DER GEWINNKRITERIEN UND DER AUFLÖSUNG DES GLEICHSTANDS

KATA			
Einzel		Team	
Round-Robin	Ausscheidung	Round-Robin	Ausscheidung
<b>Kriterien, um einen Kampf oder eine Begegnung zu gewinnen</b>			
1. Höchste Punktzahl (5 Kampfrichter*)	1. Höchste Punktzahl (5 Kampfrichter*)	1. Höchste Punktzahl (5 Kampfrichter*)	1. Höchste Punktzahl (5 Kampfrichter*)
2. Höchste Punktzahl (6 Kampfrichter**)	2. Höchste Punktzahl (6 Kampfrichter**)	2. Höchste Punktzahl (6 Kampfrichter**)	2. Höchste Punktzahl (6 Kampfrichter**)
3. Höchste Punktzahl (7 Kampfrichter***)	3. Höchste Punktzahl (7 Kampfrichter***)	3. Höchste Punktzahl (7 Kampfrichter***)	3. Höchste Punktzahl (7 Kampfrichter***)
4. Mehrheit der Kampfrichter im Kampf****	4. Mehrheit der Kampfrichter im Kampf****	4. Mehrheit der Kampfrichter in der Begegnung****	4. Mehrheit der Kampfrichter in der Begegnung****
<b>Kriterien, um einen Round-Robin-Gruppe zu gewinnen und Unentschieden aufzulösen</b>			
1. Die meisten Siegpunkte		1. Die meisten Siegpunkte	
2. Sieger der Begegnung zwischen den Beteiligten		2. Sieger der Begegnung zwischen den Beteiligten	
3. Mehrheit der Kampfrichter, alle Begegnungen****		3. Mehrheit der Kampfrichter, alle Begegnungen****	
4. Höchste Position in der Weltrangliste		4. Extra-Kampf mit neuer Kata	
5. Extra-Kampf mit neuer Kata			
Für jedes Paar müssen die Kriterien ab Beginn der Liste verglichen werden.		Für jedes Paar müssen die Kriterien ab Beginn der Liste verglichen werden.	
„Alle“ bedeutet alle Begegnungen, sowohl in Einzel- als auch in Teambewerben		* Die höchste und niedrigste Wertung der 7 Kampfrichter wird gestrichen	
		** Die niedrigste Wertung wird inkludiert	
		*** Die Wertungen aller 7 Kampfrichter werden inkludiert	
		**** Bedeutet die Mehrheit an Kampfrichtern, die den beteiligten Wettkämpfer als Sieger ausgewählt haben	
Alle Siegkriterien sind hierarchisch in absteigender Reihenfolge gelistet.			