



World Karate Federation

Kumite-Wettkampf

DEUTSCHER KARATE VERBAND E.V.

Prüfungsfragen für Haupt- und Seitenkampfrichter Kumite

Der Antwortbogen muss an die Prüfer zurückgegeben werden. Die Antworten sind nur auf dem dafür vorgesehenen Antwortbogen einzutragen. Stellen Sie unbedingt sicher, dass Name, Land und Nummer sowie alle weiteren erforderlichen Angaben auf dem Antwortbogen eingetragen sind.

Während der Prüfung dürfen sich keinerlei zusätzliche Unterlagen oder Bücher auf Ihrem Tisch befinden. Wer während der Prüfung mit anderen Kandidaten spricht oder deren Antworten abschreibt, wird von der Prüfung ausgeschlossen und die Prüfung gilt automatisch als nicht bestanden. Bei Unklarheiten in Bezug auf die korrekte Vorgehensweise oder bei sonstigen Fragen zur Prüfung wenden Sie sich ausschließlich an einen Prüfer.

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

Januar 2019

KUMITE-PRÜFUNG

„RICHTIG ODER FALSCH“

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

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

17. Der Betreuer soll während des gesamten Wettbewerbes gut sichtbar seinen offiziellen Ausweis mit sich führen.
18. Die Kampfzeit beträgt bei männlichen Senioren drei Minuten und bei Frauen, Junioren und Jugendlichen zwei Minuten.
19. Bei den Medaillenkämpfen im Einzel beträgt die Kampfzeit für männliche Senioren drei Minuten und für die Frauen zwei Minuten.
20. Unter 21 Jahren beträgt die Kampfzeit im Kumite männlich immer drei Minuten und im Kumite weiblich immer zwei Minuten.
21. Ein Athlet muss die Jacke nicht wechseln, wenn die Bänder im Kampf reißen.
22. Eine Jodan-Fußtechnik, der es etwas an Zanshin mangelt, kann mit Ippon bewertet werden, da es sich um einen technisch anspruchsvollen Angriff handelt.
23. Eine schnelle Kombination, bestehend aus einer Chudan-Fußtechnik und einem Tsuki, welche beide einzeln wertbar sind, wird mit Ippon bewertet.
24. In Senioren-Kämpfen muss eine leichte Berührung mit dem Faustschutz an der Kehle nicht verwarnet oder bestraft werden, solange dadurch keine Verletzung verursacht wird.
25. Ein Tritt in die Leiste wird nicht bestraft, vorausgesetzt der Angreifer hat es nicht absichtlich getan.
26. Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.
27. Wird Senshu bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit entzogen, kann beiden Athleten kein weiteres Senshu erteilt werden.
28. Sollte ein Athlet, der Senshu hat, bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit eine Verwarnung der Kategorie 2 für Kampfvermeiden erhalten, verliert er automatisch diesen Vorteil.
29. In der Kategorie 1 wird Keikoku gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das Foul des Gegners leicht beeinträchtigt sind.
30. In der Kategorie 1 kann Hansoku-Chui direkt erteilt werden.
31. Hansoku-Chui wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das gegnerische Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
32. Um Senshu zu entziehen zeigt der Hauptkampfrichter zuerst das Signal für die entsprechende Verwarnung gefolgt von dem Signal für Senshu und schließlich dem Signal für das Zurücknehmen (Torimasen), um die Unterstützung der Seitenkampfrichter zu erfragen.
33. Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui sind Verwarnungen.
34. Hansoku wird für ernsthafte Regelverstöße erteilt.
35. Shikakku kann erst nach einer Verwarnung erteilt werden.
36. Handelt ein Athlet böswillig, ist Shikakku die richtige Strafe und nicht Hansoku.
37. Handelt ein Athlet böswillig, ist Hansoku die richtige Strafe.

38. Einem Athleten kann Shikakku erteilt werden, wenn das Verhalten seines Betreuers oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.
39. Shikakku muss öffentlich verkündet werden.
40. Athleten, die eine Verletzung vortäuschen, drohen härteste Strafen, bis hin zu einer lebenslangen Sperre bei wiederholten Verstößen.
41. Es gibt fünf Wertungskriterien.
42. Im Falle eines Shikkakus leitet die Kampfrichterkommission wiederum ihren Bericht an das EK weiter, falls sie der Meinung ist, dass weitere Sanktionen angebracht sind.
43. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Ippon für Aka und die anderen beiden Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter beide Wertungen.
44. Zeigen nach Yame drei Seitenkampfrichter nichts und der vierte Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter die Wertung.
45. Es ist nicht möglich, eine Verwarnung für übermäßigen Kontakt zu erteilen und dann eine weitere Verwarnung der gleichen Stufe für übermäßigen Kontakt zu erteilen.
46. Stört der Betreuer nach der ersten Warnung weiterhin, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, nähert sich erneut dem Betreuer und fordert ihn auf, die Kampffläche zu verlassen.
47. Punktet Aka genau dann, während Ao aus der Kampffläche tritt, kann sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 erteilt werden.
48. Wurde ein Athlet aus der Kampffläche gestoßen, wird Jogai erteilt.
49. Artikel 10 besagt: Wenn ein Athlet fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht unmittelbar wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer mit einem Pfeifen, den Zehn-Sekunden-Countdown zu starten.
50. Die „Zehn-Sekunden-Regel“ besagt, dass der Zeitnehmer die Uhr stoppt, sobald der Athlet wieder vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.
51. Jeder Athlet, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, scheidet automatisch aus dem Turnier aus.
52. Verletzen sich zwei Athleten gleichzeitig gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, gewinnt derjenige mit der höheren Punktzahl.
53. Ein Athlet, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft, erhält kein Jogai.
54. Athleten können nicht mehr bestraft werden, wenn bereits das Schlusssignal des Kampfes ertönt ist.
55. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnt oder bestraft, außer der Fehler liegt beim Getroffenen selbst.
56. Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfen dürfen Jodan-Fußtechniken minimal berühren (Hautberührung → Skin Touch), vorausgesetzt, es kommt dabei zu keiner Verletzung.

57. Bei Senioren-Wettkämpfen ist für Jodan-Fausttechniken eine leichte Berührung erlaubt, für Jodan-Fußtechniken gilt eine größere Toleranz.
58. Ein Athlet darf nicht mehr kämpfen, wenn ihm der Sieg durch Hansoku der Kategorie 1 zugesprochen wurde und er zum zweiten Mal einen Kampf auf diese Weise gewinnt.
59. Der Athlet kann beim Kansa (→ Match Supervisor) Protest einlegen, wenn ein administrativer Fehler vorliegt.
60. Schlechtes Benehmen eines Betreuers führt nicht zu einem Shikkaku seines Athleten und der Athlet muss nicht vom Kampf ausgeschlossen werden.
61. Sehen die Seitenkampfrichter eine Wertungstechnik, zeigen sie diese sofort per Flagge an.
62. Die Verwendung von Bandagen ist gestattet, wenn sie vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
63. Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern und einem Match Supervisor/Kansa.
64. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Athlet keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
65. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.
66. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Athleten an, kann der Hauptkampfrichter darauf verzichten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er glaubt, dass sie sich irren.
67. Zeigen drei Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
68. Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Kämpfer an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
69. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und wird gestoppt, sobald er „Yame“ ruft oder wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
70. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern, einem Match Supervisor/Kansa und einem Listenführer.
71. Rutscht ein Athlet aus und fällt hin, ohne dass sich der Torso am Boden befindet, und sein Gegner bringt unverzüglich eine wertbare Technik an, erhält dieser Ippon.
72. Nur der Betreuer des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter sind berechtigt, Protest einzulegen.
73. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlussignal, pfeift der Kansa/Match Supervisor.
74. Jeder Protest zur praktischen Umsetzung des Regelwerks muss vom Coach bis spätestens eine Minute nach Kampfbeginn bekanntgegeben werden.
75. Gibt im Einzelkampf ein Athlet freiwillig auf, erhält er Kiken und der Gegner acht Punkte zusätzlich.
76. Wachsamkeit oder Zanshin ist der Zustand ununterbrochener Konzentration, der auch nach dem Ausführen der Technik anhält.

77. Auch wenn der Organisator die Ausrüstung vor der Aufstellung überprüfen lässt, liegt die Verantwortung dafür, dass die Ausrüstung regelkonform ist, immer noch beim Kansa.
78. Ein Athlet innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Athleten außerhalb der Kampffläche punkten.
79. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 15 Sekunden zu kämpfen“.
80. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 10 Sekunden zu kämpfen“.
81. Eine Hautberührung (→ Skin Touch) an der Kehle ist nur in den Senioren-Wettbewerben gestattet.
82. Steht es nach Ablauf der Kampfzeit in einem Teamkampf 0:0, wird der Sieger durch Hantei ermittelt.
83. Übermäßiger Kontakt nach mehrmaligem gescheitertem Blocken ist ein Fall von Mubobi.
84. Ein Athlet kann für Übertreiben bestraft werden, auch wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
85. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma usw., sind nur dann gestattet, wenn der Athlet den Gegner festhält und so eine sichere Landung ermöglicht.
86. Kampfprotokolle werden durch die Freigabe des Obmannes zu offiziellen Dokumenten.
87. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die gegen die Wettkampfregeln verstößt, pfeift der Kansa/Match Supervisor unverzüglich und hebt die Flagge.
88. Ein Wettkämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er außer Atem ist (nach Atem ringen als Folge einer Technik) oder er einfach nur auf einen Treffer reagiert, selbst wenn die Technik eine Wertung für den Gegner ist.
89. Im Team-Wettkampf gibt es keinen Entscheidungskampf.
90. Möchte der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu einer Strafe für Kontakt befragen, kann er kurz mit ihnen sprechen, während der Arzt sich um den verletzten Athleten kümmert.
91. In Jugend-Wettbewerben ist nur ein ganz leichter Kontakt an der Gesichtsmaske wertbar.
92. Wettkämpfern, die außer Atem sind in Folge eines Treffers, sollte Zeit eingeräumt werden, um zu Atem zu kommen, bevor der Kampf wieder eröffnet wird.
93. Der Match Supervisor (Kansa) muss pfeifen, wenn die Seitenkampfrichter eine Wertung nicht anzeigen.
94. Ein Athlet, der bereits Hansoku-Chui in der Kategorie 2 erhalten hat und dann die Wirkung eines leichten Kontaktes übertreibt, erhält Hansoku.
95. Hansoku-Chui wird für das Vortäuschen einer Verletzung erteilt.
96. Hansoku wird für das erstmalige Übertreiben einer Verletzung erteilt.
97. Zeigen nach “Yame” zwei Seitenkampfrichter Yuko für Ao und einer Yuko für Aka an, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Wertung erteilen.
98. Ein Athlet kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt Hansoku erhalten.
99. Eine Technik, die nach dem Kommando, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden ausgeführt wird, darf, selbst wenn sie effektiv ist, keine Wertung erhalten und kann bestraft werden.

100. In Jugend-Wettbewerben dürfen Jodan-Fußtechniken leicht berühren (→ Skin Touch), vorausgesetzt, sie verursachen keine Verletzung.
101. Vor dem Beginn eines Kampfes bzw. einer Runde sollte sich der Mattenchef /Tatami Manager die medizinische Karte der Athleten anschauen.
102. Unterläuft bei der Listenführung ein Fehler und die falschen Athleten kämpfen, kann dies nachträglich nicht geändert werden.
103. Eine wirkungsvolle Technik, in dem Moment, wenn das Schlussignal ertönt, ist wertbar.
104. Wird ein Athlet durch eigenes Verschulden (Mubobi) verletzt, sehen die Kampfrichter von einer Strafe für den Gegner ab.
105. Der Kansa hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei solchen Entscheidungen wie z.B., ob eine Technik gepunktet hat.
106. Yuko wird immer für Schläge zum Rücken erteilt.
107. Der Kansa kann vom Hauptkampfrichter eine Kampfunterbrechung verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, das den Seitenkampfrichtern entgangen ist.
108. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Hansoku.
109. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Shikkaku.
110. Der Score Supervisor (Listenführerüberwacher) weist den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln sieht.
111. Bei einer Kombination, in der die erste Technik Yuko und die zweite Technik eine Strafe verdient, soll beides erteilt werden.
112. Rutscht ein Athlet aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr und sein Oberkörper befindet sich am Boden, wenn der Gegner punktet, erhält dieser Ippon.
113. Es ist nicht möglich, im Liegen zu punkten.
114. Ein Athlet, der nicht die von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese anzulegen.
115. Ein Athlet, der im Kumite verletzt und unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, kann nicht am Kata-Wettkampf teilnehmen.
116. Ein verletzter Athlet, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.
117. Zeigt ein Athlet nach Kampfbende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Hauptkampfrichter auch dann noch Shikakku erteilen.
118. Der Kansa/Match Supervisor hat bei Shikkaku eine Stimme.
119. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Männer drei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
120. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Frauen zwei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
121. Fasst ein Athlet seinen Gegner und bringt nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf an, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“.

122. Ist ein Seitenkampfrichter sich nicht sicher, ob eine Technik eine Zielregion erreicht hat, sollte er die anderen Seitenkampfrichter nicht unterstützen.
123. Ein Athlet, der mit seinem Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält Hansoku.
124. Führt ein Athlet eine Aktion aus, die gefährlich ist und bewusst die Regeln zum verbotenen Verhalten verletzt, erhält er Shikakku.
125. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, weil er eine Wertung gesehen hat und die vier Seitenkampfrichter zeigen nichts an, kann der Hauptkampfrichter die Wertung erteilen.
126. Bei einem deutlichen Regelverstoß stoppt der Kansa den Kampf und weist den Hauptkampfrichter an, den Fehler zu korrigieren.
127. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Yuko für Aka und ein Seitenkampfrichter Waza-Ari für Ao an und der Hauptkampfrichter will Waza-Ari für Ao geben, sollte er den vierten Seitenkampfrichter nach seiner Meinung fragen.
128. Zeigen bei Hantei drei Seitenkampfrichter einen Sieg für Aka und der vierte Seitenkampfrichter zusammen mit dem Hauptkampfrichter einen Sieg für Ao an, muss er Aka den Sieg zusprechen.
129. Sieht ein Seitenkampfrichter ein Jogai, klopft er mit der entsprechenden Flagge auf den Boden und zeigt dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.
130. Zeigt ein Seitenkampfrichter eine Wertung für Ao an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
131. Kommt ein Athlet nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Hauptkampfrichter ihm „Kiken“ und dem Gegner „Kachi“.
132. Wird ein Athlet geworfen und landet teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort „Yame“.
133. Der Kansa muss pfeifen, wenn die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter nicht unterstützen, wenn er nach einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 oder 2 fragt.
134. Der Athlet sollte außerhalb der Tatami untersucht werden.
135. Der Kansa muss pfeifen, wenn ein Seitenkampfrichter die Flaggen in der falschen Hand hält.
136. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Athleten.
137. Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter höchstens zwei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Wertung ein.
138. Punktet ein Athlet mit einem starken Seitentritt und stößt seinen Gegner damit aus der Kampffläche, gibt der Hauptkampfrichter ihm Waza-Ari und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe in der Kategorie 2 für Jogai.
139. Wird offiziell Protest eingelegt, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis die Entscheidung vorliegt.
140. Die Seitenkampfrichter sitzen an den Ecken der Tatami innerhalb der Sicherheitszone.
141. Ignoriert der Hauptkampfrichter das Wertungssignal von zwei oder mehr Seitenkampfrichtern für einen Athleten, muss der Kansa pfeifen und die Fahne heben.

142. Erteilt der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der Kansa das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
143. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlusssignal, pfeift der Listenführer.
144. Wird ein Athlet regelkonform geworfen, rutscht aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr auf den Beinen, sondern befindet sich mit dem Torso auf der Tatami und der Gegner punktet dann, lautet die Wertung Ippon.
145. Will der Hauptkampfrichter Shikakku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter für eine kurze Beratung zu sich.
146. Wird ein Athlet während eines laufenden Kampfes verletzt und benötigt medizinische Versorgung, werden hierfür drei Minuten eingeräumt, anschließend entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Athlet für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
147. Ein Athlet, der die Kampffläche verlässt (Jogai), wenn noch weniger als 15 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens Keikoku.
148. Wurde eine Wertung dem falschen Kämpfer zugesprochen, korrigiert der Hauptkampfrichter dies, indem er sich dem betreffenden Athleten zuwendet, das Zeichen Torimasen ausführt und dann die Wertung dem Gegner erteilt.
149. Punktet ein Athlet mit einem gut kontrollierten Chudan-Geri und schlägt seinem Gegner dann ins Gesicht und verletzt ihn leicht, wird Waza-Ari und eine Verwarnung erteilt.
150. Wurde ein verletzter Sportler medizinisch versorgt und der offizielle Arzt sagt, dass der Athlet weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter sich nicht darüber hinwegsetzen.
151. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die Seitenkampfrichter nichts anzeigen.
152. Wurde der Kampf unterbrochen und nur ein Seitenkampfrichter zeigt ein Signal, erteilt der Hauptkampfrichter Torimasen und eröffnet den Kampf wieder.
153. „Kampfvermeiden“ bezieht sich auf Situationen, in denen ein Athlet seinem Gegner keine Möglichkeit lassen will, zu punkten, indem er mit seinem Verhalten Zeit schindet.
154. Verletzen sich in einem Entscheidungskampf einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, wird der Sieger per Hantei ermittelt.
155. Verletzen sich in einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, verkündet der Hauptkampfrichter Hikiwake.
156. Verlässt ein zurückliegender Athlet bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (Jogai), wenn noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen sind, erhält er mindestens Hansoku-Chui in der Kategorie 2.
157. Techniken, die unter dem Gürtel landen, können nicht punkten.
158. Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können punkten.
159. Tritt Aka Ao versehentlich gegen die Hüfte und Ao kann nicht weiterkämpfen, erhält Ao Kiken.
160. Ist ein Athlet auf Grund mangelnder Ausdauer offensichtlich außer Atem, stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf, um ihn verschnaufen zu lassen.

161. Erzielt ein Athlet eine klare Führung von acht Punkten, wird ihm der Sieg zugesprochen.
162. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Athlet zum Sieger ernannt, der die meisten Punkte erzielt hat.
163. Der Kansa muss pfeifen, wenn die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter nicht unterstützen, wenn er nach einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 oder 2 fragt.
164. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Hansoku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
165. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Kiken, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
166. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Shikkaku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
167. Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird nur dann erteilt, wenn der Athlet durch sein eigenes Verschulden oder durch seine eigene Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wurde.
168. Ein Athlet, der selbstverschuldet getroffen wird und die Trefferwirkung übertreibt, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi oder für Übertreiben, aber nicht für beides.
169. Führt ein Athlet eine guten Chudan-Fußtechnik aus und der Gegner fängt das Bein, kann keine Wertung erteilt werden.
170. Ein Athlet führt eine Jodan-Fußtechnik aus, die alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand, um abzuwehren und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Hauptkampfrichter kann Ippon erteilen, da die Technik nicht richtig geblockt wurde.
171. Ein Männer-Team kann mit nur zwei Athleten kämpfen.
172. Zugelassene Werbung der WKF befindet sich auf dem linken Ärmel der Karate-Gi-Jacke.
173. Nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, den Gi des Athleten mit Werbung zu versehen.
174. Ein Kumite-Athlet, der Kiken erhält, kann in diesem Turnier nicht mehr antreten.
175. Einen Entscheidungskampf gibt es nur in Team-Wettkämpfen.
176. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer einer Wertung erteilt und dem anderen Mubobi.
177. Ein weibliches Team kann mit nur zwei Athletinnen starten.
178. Bei internationalen Turnieren darf der Hauptkampfrichter nicht die gleiche Nationalität haben wie die Athleten; für einen der Seitenkampfrichter ist dies aber zulässig, wenn beide Betreuer einverstanden sind.
179. Der Kansa/Match Supervisor stellt sich zusammen mit Haupt- und Seitenkampfrichtern auf.
180. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf der jeweiligen Seite mit Blick zum Wettkampftisch.
181. Der Kansa muss sich nicht einschalten, wenn der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer eine Wertung und dem anderen Kategorie 2 für Übertreiben erteilt.
182. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht in jeder Runde, wenn alle die entsprechende Lizenz haben.
183. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht nur in den Medaillenkämpfen in jeder Runde.

184. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami, einschließlich der Sicherheitszone, bewegen.
185. Weibliche Athleten müssen einen Brustschutz tragen.
186. Weibliche Athleten müssen keinen Brustschutz tragen, wenn sie den Körperschutz tragen.
187. Die roten und blauen Gürtel müssen frei sein von jeglichen persönlichen Bestickungen oder Beschriftungen.
188. Persönliche Bestickungen oder Beschriftungen auf den roten und blauen Gürteln sind nur im Kata-Wettkampf erlaubt.
189. Die Athleten müssen einen weißen Karate-Gi ohne persönliche Bestickung tragen.
190. Persönliche Bestickungen auf dem Karate-Gi sind nur in den Medaillenkämpfen gestattet.
191. Um Wertungen, Verwarnungen und/oder Strafen zu erteilen, benötigt der Hauptkampfrichter das entsprechende Signal von mindestens zwei Seitenkampfrichtern.
192. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Meinung an, die der Meinung der beiden anderen Seitenkampfrichter über den gleichen Athleten widerspricht, entscheidet der Hauptkampfrichter, was erteilt wird.
193. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung und die anderen beiden eine Verwarnung für den gleichen Athleten an, fragt der Hauptkampfrichter den Mattenchef/Tatami Manager um Rat.
194. Die Seitenkampfrichter können Wertungen und Verwarnungen nicht anzeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht.
195. Der Hauptkampfrichter wartet immer die Meinung der Seitenkampfrichter ab, bevor er einer Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt.
196. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, wird die niedrigere Wertung erteilt.
197. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, wird die höhere Wertung erteilt.
198. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Athleten an, erteilt der Hauptkampfrichter Torimasen.
199. Punktet ein Athlet vor „Yame“ mit mehreren aufeinander folgenden Techniken, müssen die Seitenkampfrichter, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken, die höchste Wertung anzeigen.
200. Endet im Team-Wettkampf ein Entscheidungskampf ohne Punkte oder mit Gleichstand ohne Senshu, wird per Hantei entschieden.
201. Jogai liegt vor, wenn ein Athlet die Kampffläche verlässt und dies nicht vom Gegner verursacht wurde.
202. Weglaufen, Kampfvermeiden und/oder Zeitschinden während Atoshi Baraku wird mindestens mit Hansoku-Chui verwarnt.
203. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 2.
204. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 1.

205. Der Kansa muss sich nicht einschalten, wenn der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik gibt, die nach Yame oder nach Ablauf der Kampfzeit gemacht wurde.
206. Yuko ist einen Punkt wert.
207. Waza-Ari ist zwei Punkte wert.
208. Ippon ist drei Punkte wert.
209. Es ist die Pflicht des Match Supervisors/Kansas, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten zugelassene Ausrüstung tragen.
210. Es ist die Pflicht des Tatami Managers/Mattenchefs vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten zugelassene Ausrüstung tragen.
211. Die Betreuer müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Athleten oder Teams am Wettkampftisch vorlegen.
212. Waza-Ari wird für Chudan-Fußtechniken erteilt.
213. Yuko wird erteilt für alle Tsukis und Uchis zu den sieben Zielregionen eines stehenden Gegners, dessen Torso sich nicht auf der Tatami befindet.
214. Ippon wird für Jodan-Geris und Wertungstechniken am geworfenen, gefallenen oder anderweitig am Boden befindlichen Gegner erteilt.
215. Im Einzel-Wettkampf gibt es kein Unentschieden.
216. Eines der Entscheidungskriterien ist die technische und taktische Überlegenheit des Athleten.
217. Es gibt vier verbotene Verhaltensweisen in Kategorie 1 und elf in Kategorie 2.
218. Vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knie oder Ellbogen sind ein Vergehen der Kategorie 1.
219. Keikoku wird gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch das Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
220. Der Chef-Betreuer einer Delegation kann bei einem Mitglied des Kampfgerichtes Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
221. Bei einer Kumite-Kampffläche werden in einem Meter Entfernung zum Mittelpunkt zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Athleten
222. Die Bänder der Jacke müssen gebunden sein.
223. Bei Kampfbeginn dürfen Jacken ohne Bänder getragen werden.
224. Im Einzel darf nach der Auslosung ein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.
225. In den Finals müssen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte tragen.
226. In den Finals tragen weibliche Betreuer entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben.
227. In den Finals dürfen weibliche Betreuer keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
228. Der Listenführer muss den Match Area Controller rufen, wenn die Wertungstafel nicht die richtigen Informationen anzeigt.
229. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen keine der regulären Kampfzeit entsprechende Zeitspanne zugestanden, um sich zu erholen.
230. Passivität kann nicht bei weniger als 15 Sekunden Kampfzeit erteilt werden.

231. Passivität kann bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit gegeben werden.
232. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Hauptkampfrichter eine Wertung erteilt, die der Wettkämpfer gemacht hat, als er außerhalb der Kampffläche war.
233. Das Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist nur erlaubt, um umgehend eine Wertungstechnik oder einen Wurf anzubringen.
234. Das Fassen des Gegners mit beiden Händen ist im Kampf zu keiner Zeit gestattet.
235. Es ist die Aufgabe des Tatami Managers, die Mitglieder des Videobeweis-Gremiums zu benennen.
236. Es ist die Aufgabe des Match Supervisors, die Mitglieder des Videobeweis-Gremiums zu benennen.
237. Seitenkampfrichter zeigen nur Punkte und Jogai selbstständig an.
238. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik gibt, die nach Yame oder nach Ablauf der Kampfzeit gemacht wurde.
239. Die Seitenkampfrichter geben ihr Urteil zu Verwarnungen oder Strafen ab, die der Hauptkampfrichter anzeigt.
240. Die Seitenkampfrichter können Kategorie 2 anzeigen, wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlassen hat.
241. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn ein Athlet seinen Gegner fasst und nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf ausführt.
242. Der Kansa muss die Flagge heben und pfeifen, wenn der Grad des Kontaktes Kategorie 1, den das Kampfgericht entschieden hat, nicht stimmt.
243. Wenn ein Athlet den Gegner fasst, räumt der Hauptkampfrichter ihm einige Sekunden Zeit ein, um einen Wurf oder andere Technik zu machen.
244. Der Kansa hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei solchen Entscheidungen wie ob eine Technik gepunktet hat.
245. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen und eine Wertung ohne Zustimmung der Seitenkampfrichter erteilen.
246. Ruft der Hauptkampfrichter in einer Situation der 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt, muss der Kansa pfeifen und die Flagge heben.
247. Die Mannschaft, die mehr Siege hat, ausgenommen die durch Senshu, gewinnt die Begegnung.
248. Die roten und blauen Gürtel dürfen nicht länger reichen als bis Dreiviertel des Oberschenkels.
249. Weibliche Betreuer dürfen die von der WKF zugelassene religiöse Kopfbedeckung für Kampfrichterinnen tragen.
250. Die korrekte Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung, wenn die Kampfrichter entschieden haben, dass die entsprechende Technik in Wirklichkeit eine Wertung war, ist Hansoku.
251. Bis zu drei dezente Zopfgummis in einem einzelnen Zopf sind gestattet.
252. Disqualifikation Kiken bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien wird davon aber nicht betroffen.

253. Wettkämpfern wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.
254. Endet irgendein Kampf mit Punktgleichstand, aber ein Wettkämpfer hat den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (Senshu) erhalten, wird dieser zum Sieger erklärt.
255. Der „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (Senshu) bedeutet, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erhalten hat, ohne dass der Gegner ebenfalls eine Wertung vor dem Signal erzielt hat.
256. In dem Fall, dass beide Wettkämpfer vor dem Signal eine Wertung erzielen, wird kein „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ erteilt und beide Wettkämpfer haben die Möglichkeit, im weiteren Verlauf des Kampfes noch Senshu zu erreichen.
257. Wenn ein Wettkämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, ruft der Hauptkampfrichter den Arzt und beginnt gleichzeitig bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt.
258. 15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der Hauptkampfrichter verkündet „Atoshi Baraku“.
259. Der Kansa muss still bleiben, wenn der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während Atoshi Baraku erteilt.
260. In den Einzel-Kategorien kann ein Kampf unentschieden enden.