



KYOKUSHIN-KAN KUMITE-KAMPFRICHTERREGELN INHALT

ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

ARTIKEL 2: AUSRÜSTUNG DER KUMITE-KAMPFFLÄCHE

ARTIKEL 3: OFFIZIELLE KLEIDUNG UND HYGIENE DER KÄMPFER ARTIKEL

ARTIKEL 4: ORGANISATION VON KUMITE-WETTKÄMPFEN

ARTIKEL 5: BEFUGNISSE UND PFLICHTEN

ARTIKEL 6: DAUER DES KAMPFES

ARTIKEL 7: PUNKTVERGABE

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN

ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN UND STRAFEN

ARTIKEL 10: VERZUG UND RÜCKTRITT

ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTBEWERB

ARTIKEL 12: KRITERIEN FÜR ENTSCHEIDUNGEN

ARTIKEL 13: TAMESHIWARI

ARTIKEL 14: OFFIZIELLER PROTEST

ARTIKEL 15: START, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN ARTIKEL 16:
MODIFIKATIONEN

ARTIKEL 16: ÄNDERUNGEN



ARTIKEL 1: KUMITE-WETTKAMPFFLÄCHE

1. Die Wettkampffläche muss eben und frei von Gefahren sein.
2. Die Wettkampffläche muss ein Quadrat von 10 m x 10 m
3. Die Wettkampffläche (siehe Anhang 3) wird in zwei Zonen unterteilt: die Wettkampffläche und die Sicherheitszone. Der Bereich innerhalb der äußeren Grenzen der Gefahrenzone wird als Wettkampffläche bezeichnet und muss ein Quadrat von 8 m x 8 m sein. Der Bereich außerhalb der Gefahrenzone wird als Sicherheitsbereich (JOGAI) bezeichnet und ist auf jeder Seite 2 m breit.
4. Die Gefahrenzone ist der äußere Teil der Wettkampffläche, der die Annäherung des/der Wettkämpfer an die Grenze der Wettkampffläche signalisiert. Sie muss auf jeder Seite 1 m breit sein und mit TATAMI roter Farbe belegt werden.
5. Der innere Teil der Wettkampffläche innerhalb der Grenzen der Gefahrenzone und des Sicherheitsbereichs muss mit TATAMI in blauer Farbe mattiert sein.
6. Eine 1 m lange und ca. 10 cm breite Linie muss 1,5 m von der Mitte der Wettkampffläche entfernt gezogen werden, um den Hauptkampfrichter vom Kopftisch aus zu positionieren.
7. Zwei parallele Linien, eine weiße (SHIRO) und eine rote (AKA), jede 1 m lang, ca. 10 cm breit und rechtwinklig zur Kampfrichterlinie, müssen in einem Abstand von 1,5 m von der Mitte der Wettkampffläche gezogen werden, um die Startpositionen zu markieren, an denen die Wettkämpfer den Wettkampf beginnen und beenden müssen. Die rote Linie (AKA) soll sich rechts vom Hauptkampfrichter befinden und die weiße Linie (SHIRO) links von ihm.
8. Um die Wettkampffläche muss eine freie Zone von mindestens 50 cm eingehalten werden. Es dürfen sich keine Werbetafeln, Mauern, Säulen usw. innerhalb von 1 m von der äußeren Begrenzung der Sicherheitszone befinden.
9. Werden zwei oder mehr benachbarte Wettbewerbsbereiche genutzt, ist ein gemeinsamer Sicherheitsbereich von mindestens 4 m erforderlich.
10. Jeder Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) sitzt an den Ecken auf der Matte in der Sicherheitszone. Jeder Seitenkampfrichter ist mit einer roten und einer weißen Flagge und einer persönlichen Pfeife ausgestattet.
11. Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) darf sich auf der gesamten Kampffläche bewegen, einschließlich der Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen.
12. Einer der beiden Hauptkampfrichter-Assistenten wird an dem Teil der Kampfflächengrenze sitzen, an dem der weiße Wettkämpfer (SHIRO) die Kampffläche betritt, und einer an dem Teil der Kampfflächengrenze, an dem der rote Wettkämpfer (AKA) die Kampffläche betritt.
13. Der Match Supervisor sitzt direkt außerhalb der Sicherheitszone, hinter und links oder rechts vom Kampfrichter. Er ist mit einer roten Flagge oder einem Schild und einer Trillerpfeife ausgestattet.
14. Die Ansager, Punktezähler und Zeitnehmer sitzen am Punktetisch, dem Schiedsrichter gegenüber.
15. Die Trainer sitzen außerhalb des Sicherheitsbereiches, auf ihren jeweiligen Seiten an der Seite der Wettkampffläche. Wenn die Wettkampffläche erhöht ist, werden die Trainer außerhalb der erhöhten Fläche platziert.
16. Generell sollten die Zuschauer nicht näher als 3 Meter an die Wettkampffläche (oder Plattform) heran gelassen werden.
17. Die Abmessungen der Wettkampffläche dürfen nur mit Genehmigung der KWU-Sportkommission geändert werden, wenn die Bedingungen des Wettkampfplatzes es erfordern.



ARTIKEL 2: AUSTRÜSTUNG DER KUMITE-KAMPFFLÄCHE

Kampfrichterstühle und Flaggen

Leichte Stühle für Kampfrichter (FUKUSHIN) müssen auf der Sicherheitsfläche an allen 4 Ecken der Wettkampffläche aufgestellt werden. Eine rote und eine weiße Flagge müssen auf dem Sitz jedes Stuhles platziert werden.

Stühle für Betreuer

Leichte Stühle für Trainer müssen an den Seiten der Wettkampffläche mit roter und weißer Fahne aufgestellt werden. Wenn die Wettkampffläche erhöht ist, werden die Stühle für die Trainer außerhalb der erhöhten Fläche aufgestellt.

Der Match Supervisor-Stuhl

Der Stuhl für den Match Supervisor muss direkt außerhalb des Sicherheitsbereichs, hinter und links oder rechts vom Schiedsrichter platziert werden. Eine rote Flagge muss auf dem Sitz seines Stuhls platziert werden. Wenn der Wettkampfbereich erhöht ist, wird der Stuhl für den Match Supervisor außerhalb des erhöhten Bereichs platziert.

Anzeigetafeln

Für jede Wettkampffläche müssen zwei Anzeigetafeln vorhanden sein, die die Ergebnisse horizontal anzeigen, nicht mehr als 90 Zentimeter hoch und 2 Meter breit sind und außerhalb der Wettkampffläche platziert werden, wo sie von den Kampfrichtern, Kommissionsmitgliedern, Offiziellen und Zuschauern leicht gesehen werden können.

Zeitmessuhren

Es müssen zwei Zeitmessuhren bereitstehen (eine in Reserve), um die Wettkampfdauer zu messen.

Wenn elektronische Zeitmessuhren verwendet werden, müssen auch manuelle Zeitmessuhren zur Kontrolle eingesetzt werden.

Die Zeitmessuhren müssen für die Personen zugänglich sein, die für die Aufrechterhaltung ihrer Genauigkeit verantwortlich sind, und sie müssen beim Start und während des Wettkampfs regelmäßig auf ihre Genauigkeit überprüft werden.

Die manuellen Zeitmessuhren und Anzeigetafeln müssen gleichzeitig mit den elektronischen Geräten verwendet werden, falls die elektronischen Geräte ausfallen.

Zeitsignal

Es muss eine Trommel, ein Gong, eine Glocke oder ein ähnliches hörbares Gerät vorhanden sein, um dem Hauptkampfrichter das Ende der für den Wettbewerb vorgesehenen Zeit anzuzeigen.

Es muss ein kleiner roter Beutel (20 cm x 10 cm) mit Bohnen im Inneren vorhanden sein, der in Richtung der Füße des Hauptkampfrichters geworfen werden muss, um dem Hauptkampfrichter das Ende der für den Wettkampf vorgesehenen Zeit anzuzeigen.

Waagen

Es müssen zwei Waagen bereitstehen (eine in Reserve).

Die Waagen müssen für die Personen zugänglich sein, die für die Aufrechterhaltung ihrer Genauigkeit verantwortlich sind, und sie müssen beim Start und während des Wettkampfes regelmäßig auf ihre Genauigkeit überprüft werden.

Rote und weiße Bänder



Es müssen 3 rote und 3 weiße Bänder mit einer Länge von ca. 80 cm und einer Breite von ca. 4 cm vorhanden sein, um die roten Teilnehmer (AKA) zu kennzeichnen, eines für den Teilnehmer im Wettkampfbereich, eines für den Teilnehmer, der sich auf den Eintritt in den Wettkampfbereich vorbereitet, eines in Reserve.

ARTIKEL 3: OFFIZIELLE KLEIDUNG UND HYGIENE DER WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer und ihre Trainer müssen die offizielle Uniform tragen, wie sie in diesem Artikel definiert ist.
2. Die Kampfrichterkommission kann jeden Offiziellen oder Wettkämpfer ausschließen, der sich nicht an diese Vorschrift hält.

Kampfrichter

1. Die Kampfrichter müssen die von der Kyokushikan Switzerland Kampfrichterkommission festgelegte offizielle Uniform tragen. Diese Uniform muss bei allen Turnieren und Kursen getragen werden.
2. Wenn sie sich außerhalb der Wettkampffläche befinden, muss die offizielle Uniform wie folgt aussehen Ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln.

Eine schlichte schwarze Hose ohne Umschlag.

Einfarbige dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper-Schuhe. Weibliche Kampfrichter und Preisrichter dürfen eine Haarspange tragen.

3. Beim Richten auf der Wettkampffläche muss die offizielle Uniform wie folgt aussehen:

Ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln.

Eine schlichte schwarze Hose ohne Aufschläge.

Kampfrichter und Seitenkampfrichter müssen die Wettkampffläche barfuß betreten. Weibliche Kampfrichter und Seitenkampfrichter dürfen eine Haarspange tragen.

4. Die Kampfrichter müssen zu jeder Zeit eine persönliche Pfeife bei sich haben.

Wettkämpfer

1. Wettkämpfer müssen einen weißen KARATEGI mit einem Gürtel der entsprechenden Farbe tragen. Das Brustzeichen "Kyokushin" ist erlaubt. Andere Brustabzeichen, Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien sind nicht erlaubt.
2. Der KARATEGI muss aus Baumwolle oder ähnlichem Material sein, in gutem Zustand (ohne Risse oder Beschädigungen), sauber, allgemein trocken und ohne unangenehmen Geruch.
3. Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille geschnürt ist, eine Mindestlänge haben, die die Hüften bedeckt, darf aber nicht mehr als drei Viertel der Oberschenkellänge betragen. Der Jackenkörper ist mit der linken Seite über der rechten Seite gekreuzt zu tragen und muss so breit sein, dass er in Höhe des unteren Teils des Brustkorbs mindestens 20 cm überlappt.
4. Die maximale Länge der Jackenärmel darf nicht länger als die Beuge des Handgelenks und nicht kürzer als die Hälfte des Unterarms sein. Die Ärmel müssen die Ellenbogen der Arme bedecken, wenn sie in der Ellenbeuge sind. Die Jackenärmel dürfen nicht hochgekrempelt werden.



5. Die Hose darf nicht über die Ferse hinausgehen, aber auch nicht zu kurz sein, der Hosenbeinrand darf nicht mehr als 5 cm über dem Knöchel liegen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempt werden.
 6. Ein Gürtel in der Farbe, die dem Grad des Teilnehmers entspricht, muss ca. 5 cm breit und lang genug sein, um zweimal um die Taille zu gehen und ca. 20 bis 30 cm auf jeder Seite des Knotens überstehen zu lassen, wenn er gebunden ist, aber die Enden des Gürtels dürfen nicht tiefer als die Knie sein. Ein Gürtel muss über der Jacke in Taillenhöhe getragen und mit einem quadratischen Knoten so fest gebunden werden, dass die Jacke nicht zu locker sitzt.
 7. Mädchen, Juniorinnen, weibliche Wettkämpferinnen dürfen ein einfaches weißes T-Shirt unter der KARATEGI-Jacke tragen.
 8. Die Wettkämpfer müssen barfuß antreten.
 9. Die folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch:
 - für männliche Athleten – Leistenschützer, Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs (Leistenschützer dürfen nicht über der KARATEGI-Hose getragen werden);
 - für weibliche Athleten - Brustschutz, Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs;
 - für Jungen und Mädchen von 12-13 Jahren, 14-15 Jahren, Junioren von 16-17 Jahren - Schienbeinschoner des zugelassenen Typs;
 - für Jungen und Mädchen von 12-13 Jahren, 14-15 Jahren, Junioren und Mädchen von 16-17 Jahren - Handschuhe des zugelassenen Typs;
 - für Jungen und Mädchen im Alter von 12-13 Jahren, 14-15 Jahren, Junioren im Alter von 16-17 Jahren - Kopfbedeckung des zugelassenen Typs.
 - wenn sich auf den Zähnen des Sportlers Brackets befinden, ist ein Zahnfleischschutz vorgeschrieben.
 10. Die folgende Schutzausrüstung ist nicht obligatorisch
 - Zahnfleischschützer für Athleten ohne Brackets. Wenn ein Athlet einen Zahnfleischschutz verwendet, muss dieser richtig sitzen.
 - Leistenschützer für weibliche Athleten.
- Diese Schutzausrüstung ist nicht verpflichtend, aber wenn sie getragen wird, muss sie vom genehmigten Typ sein.
11. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Teilnehmers getragen werden.
 12. Das Tragen von nicht zugelassener Bekleidung, Kleidung oder Ausrüstung ist untersagt.
 13. Die Verwendung von Bandagen, Polstern oder Stützen während des ersten Kampfes ist verboten. Die spätere Verwendung von Bandagen, Polstern oder Stützen aufgrund einer Verletzung muss vom Hauptkampfrichter auf Anraten des Turnierarztes genehmigt werden. Bandagen mit dem Ziel, die Effizienz von Angriffs- und Verteidigungstechniken zu verbessern, sind nicht erlaubt. Umreifungen und Bandagen dürfen nur vom Turnierarzt angelegt werden und müssen von ihm unterschrieben und abgestempelt werden.
 14. Die persönliche Hygiene des Teilnehmers muss einem hohen Standard entsprechen.
 15. Die Wettkämpfer müssen sowohl an den Füßen als auch an den Händen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder anderen Gegenstände tragen, die ihre Gegner verletzen könnten. Die Verwendung von metallischen Zahnspangen muss vom Hauptkampfrichter und dem Turnierarzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
 16. Die Teilnehmer müssen ihr Haar sauber und auf eine Länge geschnitten halten, die den reibungslosen Ablauf des Kampfes nicht behindert. Stirnbänder sind nicht erlaubt. Sollte der Hauptkampfrichter das Haar



eines Wettkämpfers für zu lang und/oder unsauber halten, kann er den Wettkämpfer vom Kampf ausschließen. Haarspangen sind verboten, ebenso Haarklemmen aus Metall. Bänder, Perlen und andere Dekorationen sind verboten. Lange Haare müssen mit einem diskreten Gummiband oder einem Pferdeschwanzhalter zusammengebunden werden, um den anderen Wettkämpfer nicht zu stören.

17. Es ist die Pflicht der Kampfrichter-Assistenten, sich vor jedem Kampf zu vergewissern, dass die Wettkämpfer die Anforderungen erfüllen.

18. Jedem Wettkämpfer, der die Anforderungen nicht erfüllt, wird das Recht verweigert, zu kämpfen, und der Gegner gewinnt den Kampf durch KIKEN-GACHI, wenn der Wettkämpfer nicht in der Lage ist, die Situation innerhalb einer Minute zu bereinigen.

ARTIKEL 4: ORGANISATION VON KUMITEWETTBEWERBEN

1. Ein Kyokushin Kumite-Wettkampf kann in den Mannschaftskampf und den Einzelkampf unterteilt werden. Im Mannschaftskampf kann eine Mannschaft aus verschiedenen Gewichten, verschiedenen Altersklassen und gemischtem Geschlecht bestehen, muss aber unter dem gleichen Geschlecht antreten. Der Einzelkampf kann weiter in Alters-, Geschlechts- und Gewichtsklassen (Gewichtsklasse oder Offenes Gewicht) unterteilt werden.

2. Männer und Frauen dürfen nicht gegeneinander antreten.

3. Der KUMITE-Wettkampf unter Erwachsenen kann in offener Division oder in Gewichtsklassen ausgetragen werden.

4. Im KUMITE-Wettbewerb der Männer ab 17 Jahren nach Gewichtsklassen sind folgende Gewichtsklassen vorgesehen. Ebenfalls werden die Kategorien nach Turniererfahrungen unterteilt. 0-1 Turnier / 2-5 Turnier / 5 und mehr Turniere

- a. -50 kg
- b. 51-60 kg
- c. 61-70 kg
- d. 71-80 kg
- e. +81 kg

5. Im KUMITE-Wettbewerb der Frauen ab 17 Jahren nach Gewichtsklassen sind folgende Gewichtsklassen vorgesehen. Ebenfalls werden die Kategorien nach Turniererfahrungen unterteilt. 0-1 Turnier / 2-5 Turnier / 5 und mehr Turniere

- a. -50 kg
- b. 51-60 kg
- c. 61-70 kg
- d. 71-80 kg
- e. +81 kg



6. Mädchen 6-16 Jahre/ Jungen 6-16 Jahre, nach Geschlecht getrennt in folgenden Gewichtsklassen. Ebenfalls werden die Kategorien nach Turniererfahrungen unterteilt. 0-1 Turnier / 2-5 Turnier / 5 und mehr Turniere
 - a. -25 Kg
 - b. 26-30 Kg
 - c. 31-35 Kg
 - d. 36-40 Kg
 - e. 41-45 Kg
 - f. 46-50 Kg
 - g. 51-55 Kg
 - h. 56-60 Kg
 - i. 61-65 Kg
 - j. 66-70 Kg
 - k. 71-75 Kg
 - l. 76-80Kg
7. Die Organisatoren der Wettkämpfe haben das Recht, die Gewichtsklassen unter Berücksichtigung der Anzahl der Wettkämpfer und der Bedingungen der Wettkämpfe zu ändern. Dies muss jedoch im Anmeldeformular des Wettkampfes deutlich mitgeteilt werden.
8. Wenn beim Wiegen festgestellt wird, dass das Gewicht eines Wettkämpfers die Obergrenze der Gewichtsklasse, für die er sich angemeldet hat, überschreitet, wird der Wettkämpfer disqualifiziert. Wenn das Gewicht eines Wettkämpfers unter dem unteren Limit seiner Gewichtsklasse liegt, kann er am Wettbewerb teilnehmen.
9. Bei Veranstaltungen in der offenen Gewichtsklasse werden die Hauptkämpfe als Viertelfinale, Halbfinale und Finale bezeichnet. Bei Veranstaltungen in der Gewichtsklasse werden die Hauptkämpfe als Halbfinale und Finale bezeichnet.
10. In einem Einzelkampf wird einer der Wettkämpfer "AKA" ("Rot") genannt und durch das rote Band, das an seinem Gürtel auf dem Rücken befestigt ist, unterschieden, und der andere wird "SHIRO" ("Weiß") genannt und durch das weiße Band, das an seinem Gürtel auf dem Rücken befestigt ist, unterschieden. Der SHIRO-Teilnehmer wird als erster auf die Kampffläche gerufen, der AKA-Teilnehmer als zweiter.
11. Die Verwendung von Namen der Wettkämpfer führt zu Problemen bei der Aussprache und Identifizierung. Es sollten Turniernummern zugeteilt und auf den Identifikationen (ZEKKEN) zusätzlich zu den Namen verwendet werden.
12. Die Teilnehmer, die sich nicht innerhalb von 1 Minute nach dem Aufruf präsentieren, werden disqualifiziert (KIKEN).
13. Kein Wettkämpfer darf durch einen anderen ersetzt werden.
14. Alle Wettkämpfer müssen immer die Anweisungen des Hauptkampfrichters befolgen.
15. Die Trainer müssen ihre Akkreditierung zusammen mit der ihres Wettkämpfers in dem dafür vorgesehenen Bereich vorlegen. Der Coach muss auf dem bereitgestellten Stuhl Platz nehmen und darf den



reibungslosen Ablauf des Spiels nicht beeinträchtigen. Nur ein Trainer darf einen Wettkämpfer als dessen Sekundant zur Wettkampffläche begleiten.

16. Wenn aufgrund eines Fehlers in der Aufstellung die falschen Wettkämpfer antreten, wird dieser Kampf unabhängig vom Ergebnis für null und nichtig erklärt.

ARTIKEL 5: BEFUGNISSE UND PFLICHTEN

Kampfrichter-Kommission

Die Befugnisse und Pflichten der Kampfrichterkommission sind wie folgt:

1. Die Sicherstellung der korrekten Vorbereitung für jedes gegebene Turnier in Absprache mit der Organisationskommission, in Bezug auf die Einteilung der Wettkampfflächen, die Bereitstellung und den Einsatz aller Ausrüstungsgegenstände und notwendigen Einrichtungen, den Spielbetrieb und die Aufsicht, die Sicherheitsvorkehrungen usw.
2. Ernennung und Einsatz der Tatami-Manager (Oberschiedsrichter) in ihren jeweiligen Bereichen und die Ergreifung von Maßnahmen, die aufgrund der Berichte der Tatami-Manager erforderlich sind.
3. Beaufsichtigung und Koordinierung der Gesamtleistung der Schiedsrichterfunktionäre.
4. Ernennung von Ersatzschiedsrichtern, wenn diese benötigt werden.
5. Die Nominierung der Gewinner von Sonderpreisen ("Beste Technik", "Siegeswille", etc.).
6. Die endgültige Entscheidung über technische Fragen, die während eines Kampfes auftreten können und für die es keine Bestimmungen in den Regeln gibt.

Tatami-Manager

Die Tatami-Manager (Hauptkampfrichter) haben die folgenden Befugnisse und Pflichten:

1. Sie delegieren, ernennen und beaufsichtigen die Schiedsrichter und Kampfrichter für alle Spiele in den von ihnen kontrollierten Bereichen.
2. Die Leistung der Schiedsrichter und Kampfrichter in ihrem Bereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die eingesetzten Offiziellen den ihnen zugewiesenen Aufgaben gewachsen sind.
3. Den Schiedsrichter anzuweisen, das Spiel zu unterbrechen, wenn der Match Supervisor einen Verstoß gegen die Wettkampffregeln anzeigt.
4. Einen täglichen schriftlichen Bericht über die Leistung jedes Offiziellen unter ihrer Aufsicht zu erstellen, zusammen mit ihren Empfehlungen, falls vorhanden, an die Kampfrichterkommission.

Hauptkampfrichterausschuss

1. Das Kampfgericht für jeden Kampf besteht aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) und zwei Kampfrichter-Assistenten.



2. 2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter eines KUMITE-Kampfes dürfen nicht die Nationalität eines der beiden Wettkämpfer haben.
3. 3. Zusätzlich werden zur Erleichterung des Ablaufs von Kämpfen Ansager, Zeitnehmer und Punktezähler ernannt.
4. Beim HANTEI haben der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) und die vier Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) jeweils eine Stimme.
5. Wenn sie nach dem Kampf die Grundlage für ein Urteil erklären, können die Seitenkampfrichter mit dem Tatami Manager, der Kampfrichterkommission oder dem Berufungsgericht sprechen. Sie werden sich gegenüber niemandem sonst erklären.

Hauptkampfrichter

Die Befugnisse des Hauptkampfrichters lauten wie folgt:

1. Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) hat die Befugnis, Kämpfe zu leiten, einschließlich der Ankündigung des Beginns, der Unterbrechung und des Endes des Kampfes, um sicherzustellen, dass die Entscheidungen korrekt aufgezeichnet werden.
2. Die Meinung(en) der Seitenkampfrichter einzuholen und danach zu handeln.

Während des Kampfes ist der Hauptkampfrichter verpflichtet, auf die Signale der Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) zu achten und verantwortungsbewusst zu reagieren.

Wenn zwei Seitenkampfrichter dasselbe Signal geben oder eine Wertung für denselben Wettkämpfer anzeigen, kann der Hauptkampfrichter seine dritte Stimme hinzufügen und mit der Mehrheit der Stimmen den klaren Sieg (IPPON GACHI), das WAZA-ARI vergeben oder einen Wettkämpfer für den Verstoß gegen die Regeln bestrafen.

Wenn zwei Seitenkampfrichter einen Regelverstoß (HANSOKU) eines Wettkämpfers anzeigen, hat der Hauptkampfrichter, abhängig davon, ob sich die Situation im Kampf zu Gunsten des Verursachers entwickelt oder nicht, das Recht, den Kampf nicht zu stoppen und zu zeigen

"MITOMEZU!" ("Ungültig!"). Wenn der Hauptkampfrichter den Kampf nicht abbricht, muss er dies den Seitenkampfrichtern durch Gesten und den Wettkämpfern durch das Kommando "ZOKKO!" anzeigen. ("Weiter!"). Zeigen drei oder vier Seitenkampfrichter einen Regelverstoß eines Wettkämpfers an, muss der Hauptkampfrichter, unabhängig von der Situation, den Kampf stoppen und die Flaggen der Seitenkampfrichter zählen und den Übeltäter mit der offiziellen Verwarnung (CHUI) bestrafen.

3. Den Kampf zu unterbrechen, wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Punkt erzielt oder ein Foul begangen wurde, oder um die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten. Wenn der Hauptkampfrichter einen Regelverstoß (HANSOKU) erkennt und den Kampf unterbricht, aber nicht von den Seitenkampfrichtern unterstützt wird und nicht in der Lage ist, den Übeltäter mit der offiziellen Verwarnung (CHUI) zu bestrafen, kann er dem Übeltäter eine mündliche Verwarnung (KEIKOKU) geben.
4. 4. Eine Bestätigung des Urteils der Seitenkampfrichter anzufordern, wenn es nach Meinung des Hauptkampfrichters Gründe für die Seitenkampfrichter gibt, ihre Entscheidung für IPPON, WAZA-ARI, Verwarnung oder Strafe neu zu bewerten.

Wenn drei oder vier Seitenkampfrichter IPPON, WAZA-ARI oder einen Regelverstoß (HANSOKU) anzeigen, der Hauptkampfrichter aber an der Richtigkeit ihrer Beurteilung der Situation zweifelt, kann er den Kampf unterbrechen, die Seitenkampfrichter zur Aussprache versammeln, sich mit dem Kampfleiter (KANSA), dem Tatami-Manager oder der Kampfrichterkommission beraten und nach der Beratung entweder den klaren Sieg (IPPON GACHI) erklären, WAZA-ARI geben, den Befehl "MITOMEZU!" ("Ungültig!"), oder die offizielle



Verwarnung (CHUI). Falls der Hauptkampfrichter den Befehl "MITOMEZU!" ("Ungültig!") ankündigt oder die offizielle Verwarnung (CHUI) ausspricht, muss er den Wettkämpfern die Gründe für diese Entscheidung genau erklären.

5. Dem Tatami-Manager, der Kampfrichterkommission oder dem Berufungsgericht, falls notwendig, die Grundlage für die Entscheidung zu erklären.
6. Um Strafen zu verhängen und Verwarnungen auszusprechen.
7. Er führt die Abstimmung der Seitenkampfrichter (HANTEI) durch, einschließlich seiner eigenen Stimme, und verkündet das Ergebnis.
8. Die Bekanntgabe des Gewinners.
9. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht nur auf die Wettkampffläche beschränkt, sondern auch auf deren unmittelbaren Umkreis.
10. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.

Seitenkampfrichter

Die Befugnisse der Seitenkampfrichter (FUKUSHIN) sind wie folgt:

1. Sie zeigen die erzielten Punkte, Verwarnungen und Strafen an.
2. Ihr Stimmrecht bei allen zu treffenden Entscheidungen auszuüben.
3. Die Seitenkampfrichter sollen die Aktionen der Wettkämpfer sorgfältig beobachten und dem Hauptkampfrichter in den folgenden Fällen eine Meinung signalisieren:
 - a) Wenn eine Wertung beobachtet wird.
 - b) Wenn ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung und/oder Technik begangen hat.
 - c) Wenn eine Verletzung, Krankheit oder Unfähigkeit eines Wettkämpfers zum Weitermachen festgestellt wird.
 - d) Wenn beide oder einer der Wettkämpfer sich aus der Wettkampffläche entfernt haben (JOGAI).
 - e) In anderen Fällen, wenn es als notwendig erachtet wird, die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters zu erregen.
4. Jeder Seitenkampfrichter muss seine Meinung durch eine entsprechende Geste und einen Pfiff deutlich machen.
5. Jeder Seitenkampfrichter muss seine Meinung als Reaktion auf die Signale der anderen Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters klar zum Ausdruck bringen und zeigen, ob er deren Beurteilung der Situation unterstützt oder nicht, indem er "MITOMEZU!" ("Ungültig!") oder "MIEZU!" ("Nicht sichtbar!").
6. Sollte ein Seitenkampfrichter ein anderes Urteil als der Hauptkampfrichter und die anderen Seitenkampfrichter fällen, sollte er die Flaggen aufrollen und durch Schwenken und Pfeifen die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters auf sich ziehen, der das Kampfgericht zur Diskussion versammelt.
7. Die Seitenkampfrichter müssen auch darauf achten, dass die von den Schreibern aufgezeichneten Punktzahlen mit den vom Hauptkampfrichter verkündeten Punktzahlen übereinstimmen. Sollte ein Seitenkampfrichter feststellen, dass die Anzeigetafel falsch ist, sollte er den Hauptkampfrichter auf den Fehler aufmerksam machen.
8. Ein Seitenkampfrichter muss sich und seinen Stuhl schnell entfernen, wenn seine Position die Wettkämpfer gefährdet.



Hauptkampfrichter-Assistenten (den Wettkämpfern zugewiesene Kampfrichter)

Die Befugnisse der Hauptkampfrichter-Assistenten (SHUSHIN HOSA) sind wie folgt:

1. Die Einhaltung der Anforderungen an die offizielle Kleidung und die Hygiene der Wettkämpfer zu überprüfen und sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen, bevor sie die Wettkampffläche betreten.
2. Die Hauptkampfrichter für die Kämpfe zu ersetzen, wenn Wettkämpfer, die demselben Land angehören, dem die Hauptkampfrichter angehören, die Kampffläche betreten. Im Falle eines Ersatzes des Hauptkampfrichters muss dieser aus dem Hauptkampfrichtergremium ausgewählt werden.
3. Sollte ein Wettkämpfer die Kampffläche nach Beginn des Kampfes vorübergehend verlassen, aus einem Grund, den der Hauptkampfrichter für notwendig erachtet, muss ein Hauptkampfrichter-Assistent obligatorisch mit dem Wettkämpfer mitgehen, um sicherzustellen, dass keine Anomalie auftritt. Diese Erlaubnis wird nur für außergewöhnliche Umstände erteilt (um den KARATEGI im Falle der Nichtkonformität mit den Normen zu ändern).

Sollte ein Wettkämpfer einen Teil der Uniform außerhalb der Wettkampffläche wechseln müssen und der den Wettkämpfer begleitende Kampfrichterassistent ist nicht vom gleichen Geschlecht, so muss ein von den Kampfrichtern benannter Offizieller gleichen Geschlechts ist, muss ein vom Tatami-Manager bestimmter Offizieller den Kampfrichterassistenten ersetzen und den Wettkämpfer begleiten.

Match Supervisors

Der Match Supervisor unterstützt den Tatami Manager, indem er den laufenden Kampf beaufsichtigt. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampffregeln übereinstimmen, hebt der Match Supervisor sofort die rote Flagge und pfeift. Der Tatami-Manager weist den Hauptkampfrichter an, das Spiel oder den Kampf zu unterbrechen und die Unregelmäßigkeit zu korrigieren. Die Rolle des Match Supervisors ist es, sicherzustellen, dass das Match oder der Kampf in Übereinstimmung mit den Wettkampffregeln durchgeführt wird. Er ist nicht als zusätzlicher Kampfrichter anwesend. Er hat kein Stimmrecht, noch hat er irgendeine Autorität in Fragen der Beurteilung, wie z.B. ob eine Wertung gültig war oder ob JOGAI aufgetreten ist. Er ist ausschließlich für Verfahrensfragen zuständig.

Die Aufzeichnungen über das Spiel werden zu offiziellen Aufzeichnungen, vorbehaltlich der Genehmigung durch den Match Supervisor.

Durch Beschluss der KWU-Kampfrichterkommission können die Aufgaben des Match Supervisors auf den Hauptkampfrichter des Wettkampfes oder den stellvertretenden Hauptkampfrichter des Wettkampfes übertragen werden.

Ansager, Punkte und Zeitnehmer

1. Die Ansager und Zeitnehmer sowie andere technische Assistenten müssen mindestens 21 Jahre alt sein, mindestens ein Jahr Erfahrung als nationale Kampfrichter haben und über gute Kenntnisse der Kampfrichterregeln verfügen.
2. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Ansager, Punkte und Zeitnehmer als technische Offizielle gründlich geschult wurden.
3. Der Zeitnehmer startet die Uhr, wenn er die Durchsagen "HAJIME!" ("Start!") und stoppt sie auf die Durchsagen "TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!" ("Bitte, stoppen Sie die Zeitmessung!").



4. Wenn die für den Wettkampf vorgesehene Zeit abgelaufen ist, teilt der Zeitnehmer dem Hauptkampfrichter diese Tatsache durch ein deutlich hörbares Signal und durch das Werfen eines kleinen Beutels mit roter Farbe und Bohnen darin in Richtung der Füße des Hauptkampfrichters mit.
5. Der Punktezähler muss sicherstellen, dass er vollständig über die aktuellen Zeichen und Signale informiert ist, die verwendet werden, um das Ergebnis eines Wettkampfes anzuzeigen.

ARTIKEL 6: DAUER DES KAMPFES (SHIAI JIKAN)

1. Bei Ausscheidungskämpfen in offenen Gewichtsturnieren beträgt die Grundzeit des KUMITE-Kampfes der Männer und Frauen 2 (zwei) Minuten. Im Falle eines Gleichstandes wird eine zusätzliche Zeit von 2 Minuten gewährt. Bei wiederholtem Gleichstand wird das Wiegen bekannt gegeben, und der Kämpfer, der dem Gegner im Gewicht um 10 kg oder mehr unterlegen ist, wird zum Sieger erklärt. Wird der Sieger auch durch das Wiegen nicht ermittelt, wird die letzte Verlängerung von 2 Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Kampfgerichts, den Sieger zu ermitteln (kein Gleichstand möglich).

Offene Gewichtsklasse für Männer und Frauen Dauer der Eliminationskämpfe: 2 Minuten + 2 Minuten + Einwiegen + 2 Minuten.

2. Bei den Hauptkämpfen in den Offenen Gewichtsklassen beträgt die Basiszeit des Kumite-Kampfes der Männer und Frauen 2 Minuten. Im Falle eines Gleichstandes wird eine zusätzliche Zeit von 2 Minuten gewährt. Im Falle eines wiederholten Gleichstandes wird die zweite Verlängerung von 2 Minuten zugewiesen. Bei wiederholtem Gleichstand wird das Wiegen verkündet, und der Kämpfer, der dem Gegner im Gewicht um 10 kg oder mehr unterlegen ist, wird zum Sieger erklärt.

Wenn der Gewinner nicht durch das Wiegen ermittelt wird, wird der Wettkämpfer zum Gewinner erklärt, der mehr Punkte während des TAMESHIWARI-Tests erhalten hat.

Wenn der Gewinner weder durch den TAMESHIWARI-Test noch durch das Einwiegen ermittelt wird, wird die letzte Verlängerung von 2 Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Kampfgerichts, den Gewinner zu ermitteln (kein Gleichstand möglich).

Offene Gewichtsklasse für Männer und Frauen Dauer der Hauptkämpfe: 2 Minuten + 2 Minuten + 2 Minuten + Einwiegen + Tameshiwari + 2 Minuten.

HINWEIS: Hauptkämpfe in offenen Gewichtsklassen werden als Viertelfinale, Halbfinale und Finale bezeichnet.

3. Bei Ausscheidungskämpfen in Gewichtsklassen-Turnieren beträgt die Grundzeit des Kumite-Kampfes der Männer und Frauen 2 (zwei) Minuten. Im Falle eines Gleichstandes wird eine Verlängerung von 2 Minuten gewährt. Im Falle eines wiederholten Unentschiedens wird die letzte Verlängerung von 2 (zwei) Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Hauptkampfrichters, den Sieger zu bestimmen (kein Unentschieden möglich).

Gewichtsklassen Erwachsene für Männer und Frauen Dauer der Eliminationskämpfe: 2 Minuten + 2 Minuten + 2 Minuten.

4. In Gewichtsklassen-Turnieren in Hauptkämpfen beträgt die Grundzeit des Kumite-Kampfes der Männer, Frauen 3 (drei) Minuten. Im Falle eines Gleichstandes wird eine Verlängerung von 2 (zwei) Minuten gewährt. Im Falle eines wiederholten Unentschiedens wird die letzte Verlängerung von 2 (zwei) Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Hauptkampfrichters, den Sieger zu bestimmen (kein Unentschieden möglich).

Erwachsene Gewichtsklassen für Männer und Frauen Dauer der Hauptkämpfe: 2 Minuten + 2 Minuten + 2 Minuten.



HINWEIS: Hauptkämpfe in Gewichtsklassen werden als Halbfinale und Finale bezeichnet.

5. In den Ausscheidungs- und Hauptkämpfen beträgt die Grundzeit des KUMITE-Kampfes für Jungen und Mädchen von 6-16 Jahren 2 (zwei) Minuten. Im Falle eines Unentschiedens beträgt die Verlängerung 1 Minute.
6. Die Kampfdauer beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Signal zum Start mit dem Kommando "HAJIME!" ("Start!").
7. Das Ende der für den Kampf vorgesehenen Zeit wird dem Hauptkampfrichter durch das Läuten einer Glocke oder eines anderen ähnlichen akustischen Signals und durch das Werfen eines kleinen Beutels mit roter Farbe und Bohnen darin in Richtung der Füße des Hauptkampfrichters angezeigt.
8. Das Zeitsignal muss ausreichend hörbar sein, um über den Lärm der Zuschauer gehört zu werden.
9. Auch wenn ein Wettkämpfer während eines Kampfes sein Bewusstsein verliert oder der Kampf aus einem anderen Grund unterbrochen wird, darf der Zeitnehmer die Zeitmessung des Kampfes nicht durch seine eigene Entscheidung ohne ein entsprechendes Signal des Hauptkampfrichters unterbrechen.
10. Außer vom Hauptkampfrichter kann die Zeitnahme des Kampfes auch vom Tatami-Manager oder Match Supervisor aus den folgenden Gründen gestoppt werden:
 - a) wenn der Offizielle entscheidet, dass der Hauptkampfrichter vergessen hat, ein Signal zum Stoppen der Zeitnahme zu geben, wenn der Kampf wegen einer Verletzung eines Wettkämpfers, zum Ordnen der KARATEGI oder aus irgendeinem anderen Grund unterbrochen wird. In diesem Fall muss der Offizielle "JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!" ankündigen. ("Bitte, stoppen Sie die Zeitnahme!"), um alle Wettkämpfer und Gäste über diese Entscheidung zu informieren;
 - b) wenn der Vertreter der Kampfrichterkommission verlangt, die Zeit zu stoppen. In diesem Fall muss der Offizielle "JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!" ("Bitte, stoppen Sie die Zeitmessung!").
11. Jeder Wettkämpfer hat das Recht, sich zwischen den Kämpfen für mindestens 10 Minuten auszuruhen.
12. Alle WAZA-ARI-Punkte, Strafpunkte (GENTEN), aufgezeichnete Regelverstöße (HANSOKU) werden nach Ablauf der Kampfzeit und nach Bekanntgabe der Entscheidung durch die Kampfrichter (HANTEI) gestrichen und sind während der nächsten Kampfzeit (in der Verlängerung etc.) nicht mehr gültig. Ausgenommen sind lediglich mündliche Verwarnungen (KEIKOKU), die in die nächste Zeit der Runde übertragen werden.

ARTIKEL 7: PUNKTE

1. Die Wertungen sind wie folgt:
 - a) IPPON (Klarer Sieg)
 - b) WAZA-ARI (Halb-Sieg)
2. IPPON wird vergeben für:
 - a) einen wirksamen Schlag mit der Hand oder dem Ellbogen oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, der den Gegner für mindestens 5 Sekunden zu Boden gebracht hat;
 - b) einen wirksamen Schlag mit der Hand oder dem Ellbogen oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, nach dem der Wettkämpfer den Willen zum Weiterkämpfen verloren hat;
3. WAZA-ARI wird vergeben für:
 - a) einen Faust- oder Ellbogenschlag oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, der den Gegner für weniger als 5 Sekunden niedergeschlagen hat (der Gegner ist innerhalb von 5 Sekunden wieder aufgestanden);
 - b) ein Faust- oder Ellenbogenschlag oder ein Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, nach dem der Gegner stehen blieb, aber vorübergehend die Lust am Kämpfen verlor oder das Gleichgewicht verlor;



c) in den Altersgruppen von 6-17 Jahren werden alle erlaubten Tritte, die auf JODAN-Ebene (Kopfhöhe) ausgeführt wurden und die deutlich (ohne Schutz) ausgeführt wurden, mit WAZA-ARI bewertet.

4. Sollte ein Wettkämpfer in einer Kampfzeit ein zweites WAZA-ARI erzielen, wird er zum Sieger erklärt (WAZA-ARI AWASETE IPPON, AWASETE IPPON GACHI).

5. Eine wirksame Technik, die zu dem Zeitpunkt ausgeführt wird, an dem das Ende des Kampfes signalisiert wird, wird als gültig angesehen. Eine Technik, auch wenn sie wirksam ist, die nach dem Befehl "YAME!" ("Stopp!") durch den Hauptkampfrichter ausgeführt wird, wird nicht gewertet und kann zu einer Strafe für den Übeltäter führen.

6. Keine Technik, auch wenn sie technisch korrekt ist, wird gewertet, wenn sie ausgeführt wird, während sich beide Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche befinden. Wenn jedoch einer der Wettkämpfer eine effektive Technik ausführt, während er sich noch innerhalb der Wettkampffläche befindet und bevor der Hauptkampfrichter "YAME!" ruft, wird die Technik gewertet.

ARTIKEL 8: VERBOTENES VERHALTEN (HANSOKU)

a) Hand- und Ellbogenschläge ins Gesicht. In manchen Fällen können sogar Fingerberührungen zum Gesicht als Verstoß gewertet werden. Die Nachahmung von Schlägen ins Gesicht ist jedoch erlaubt;

b) Hand- und Ellbogenschläge zum Hals, zu den Seiten oder in den Nacken;

c) Schläge in die Leistenengegend;

d) Schläge zum Kopf (zutsuki);

e) Angriffe auf den gefallenen Gegner;

f) Schläge zur Wirbelsäule;

g) Angriffe aus der Position mit Kopfansatz zum Kopf des Gegners;

h) Hacken zum Hals, Kopf und zur Schulter des Gegners. Bei Kniestößen (HIZA- GERI) gilt der gesamte Arm oberhalb des Ellenbogens als Schulter;

i) Greifen der KARATEGI, Hände oder Beine des Gegners;

j) Stöße (OSHI) zum Körper und zu den Schultern mit Handflächen, Unterarmen, Fäusten, Schultern. Für Angriffe, die auf Stöße folgen, werden keine Punkte gegeben.

k) Die Wurftechniken, bei denen der Gegner gehalten, gegriffen oder gestoßen werden muss;

l) Das Heranführen an den Gegner mit dem Ziel, die Hände oder den Körper des Gegners zu berühren, um seine Hände zu fangen und ihn am Schlagen zu hindern, oder ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen;

m) Angriffe auf das Kniegelenk mit geradlinigen Tritten: MAE-GERI, SOKUTO- GERI, USHIRO-GERI;

n) Vortäuschen oder Übertreiben von Verletzungen, die durch verbotene Techniken entstanden sind;

o) Verlassen der Wettkampffläche (JOGAI), das nicht durch den Gegner verursacht wurde.

JOGAI bezieht sich auf eine Situation, in der sich der Fuß oder die Füße eines Wettkämpfers außerhalb der Kampffläche befinden. Eine Ausnahme ist, wenn der Wettkämpfer vom Gegner physisch aus der Kampffläche geschoben oder geworfen wird. Auch wenn beide Füße eines Wettkämpfers während eines schnellen Manövers außerhalb der Wettkampffläche geraten, nachdem er sofort zurückkehrt oder annimmt, sofort in die Wettkampffläche zurückzukehren, wird das Manöver nicht als JOGAI gewertet. Eine Verwarnung muss für den dritten Fall von JOGAI ausgesprochen werden.



p) Vermeiden von Kampf als Mittel, um dem Gegner die Möglichkeit zu geben, zu punkten.

"Kampfvermeidung" bezieht sich auf eine Situation, in der ein Wettkämpfer versucht, durch zeitraubendes Verhalten zu verhindern, dass der Gegner die Möglichkeit hat, zu punkten. Dies geschieht oft in den letzten Sekunden eines Kampfes, wenn ein Wettkämpfer, der zuvor den Siegpunkt erhalten hat, versucht, den Vorteil zu behalten. Der Wettkämpfer, der sich ständig zurückzieht, ohne effektiv zu kontern, der mehrere Versuche unternimmt, einen Tritt mit absichtlichem Fall (SUTEMI-WAZA) auszuführen, die kein Ergebnis bringen, der anhält, um seine Kleidung in Ordnung zu bringen, oder der die Kampffläche verlässt, anstatt dem Gegner eine Gelegenheit zum Punkten zu geben, muss verwarnet oder bestraft werden. Zurücktreten und Manövrieren in Verbindung mit Gegenangriffen wird jedoch nicht als Kampfvermeidung gewertet und ist nicht zu verwarnen oder zu bestrafen.

r) Passivität - kein Versuch, in den Kampf einzugreifen. Passivität bezieht sich auf Situationen, in denen einer oder beide Wettkämpfer über einen längeren Zeitraum nicht versuchen, Techniken auszutauschen.

Wenn die Wettkämpfer, die die vorangegangenen Kämpfe gewonnen haben, während des Kampfes einen trügen, passiven Kampf zeigen, der in starkem Kontrast zu dem aktiven Kampf steht, den sie in den vorangegangenen Kämpfen gezeigt haben, kann der Hauptkampfrichter beiden eine mündliche Verwarnung (KEIKOKU) geben oder hat das Recht, beide mit CHUI zu bestrafen. Wenn dies nicht hilft, den Charakter des Kampfes zu ändern, hat der Hauptkampfrichter das Recht, den Kampf zu stoppen und, nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission, beide Kämpfer zu disqualifizieren (SHIKKAKU).

Erfolgt eine Disqualifikation (SHIKKAKU) im Kampf um den 1. Platz, so bleiben die Plätze 1 und 2 frei. Wenn eine Disqualifikation (SHIKKAKU) im Kampf um den 3. Platz erfolgt, bleiben die Plätze 3 und 4 frei.

Wenn eine Disqualifikation (SHIKKAKU) während der anderen als den oben genannten Kämpfen erfolgt, setzen die Wettkämpfer, die Kämpfe gegen die disqualifizierten Wettkämpfer verloren haben, ihre Kämpfe in den nächsten Kämpfen fort.

s) Das Ansprechen oder Anstacheln des Gegners, das Nichtbefolgen der Anweisungen des Hauptkampfrichters, unhöfliches Verhalten gegenüber den Kampfrichtern oder andere Verstöße gegen die Etikette (REISETSU KETSUJO).

t) Jedes unhöfliche Verhalten eines Mitglieds einer offiziellen Delegation (des Mannschaftsvertreters, eines Trainers oder eines Arztes) kann die Disqualifikation eines Wettkämpfers, der gesamten Mannschaft oder der Delegation vom Turnier zur Folge haben.



ARTIKEL 9: VERWARNUNGEN UND STRAFEN

1. Kampfrichter und Judges sind berechtigt, Strafen entsprechend der "Absicht" oder Situation und im besten Interesse des Sports zu vergeben.
2. Sollte der Hauptkampfrichter entscheiden, einen oder mehrere Wettkämpfer zu bestrafen, muss er den Kampf unterbrechen, die Wettkämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurückbringen und die Strafe bekannt geben, während er auf den oder die Wettkämpfer zeigt, die die verbotene Handlung begangen haben.
3. Wenn beide Wettkämpfer gleichzeitig gegen die Regeln verstoßen, sollte jeder eine Strafe erhalten, die dem Grad des Verstoßes entspricht.
4. Verbotene Handlungen werden mit mündlichen Verwarnungen (KEIKOKU), die inoffizielle Strafen in dem Sinne sind, dass sie die Entscheidung der Kampfrichter nicht beeinflussen, und mit offiziellen Strafen, d.h. mit offizieller Verwarnung (CHUI) und den Strafpunkten (GENTEN ICHI, GENTEN NI, GENTEN SAN) in folgender Reihenfolge geahndet:
 - der erste leichte Verstoß wird mit der mündlichen Verwarnung (KEIKOKU) geahndet,
 - der erste schwere Verstoß wird mit einer offiziellen Verwarnung (CHUI) geahndet,
 - der zweite Verstoß wird mit dem ersten Strafpunkt (GENTEN ICHI) geahndet,
 - die dritte Übertretung wird mit dem zweiten Strafpunkt (GENTEN NI),
 - die vierte Übertretung wird mit dem dritten Strafpunkt (GENTEN SAN) und mit der Disqualifikation des Teilnehmers (SHIKKAKU).Besonders gefährliche und böswillige Verstöße (AKUSHITSU KOGEKI) können sofort mit dem ersten Strafpunkt (GENTEN ICHI) geahndet werden, ohne vorher KEIKOKU oder CHUI zu geben.
5. Strafen sind nicht kumulativ. Jede Strafe muss mit ihrem eigenen Wert vergeben werden. Die Verhängung einer zweiten oder nachfolgenden Strafe hebt automatisch eine frühere Strafe auf. Wenn ein Wettkämpfer bereits eine Strafe erhalten hat, müssen alle nachfolgenden Strafen für diesen Wettkämpfer immer mindestens mit dem nächsthöheren Wert als seine bestehende Strafe vergeben werden.
6. Wann immer ein Kampfrichter eine Strafe vergibt, sollte er mit einer einfachen Aktion den Grund für die Strafe zeigen.
7. Eine Strafe kann nach der Ansage von "YAME!" für jede verbotene Handlung, die während der für den Wettkampf vorgesehenen Zeit begangen wurde, oder in einigen Ausnahmesituationen für schwerwiegende Handlungen, die nach dem Signal zum Beenden des Wettkampfes begangen wurden, ausgesprochen werden, solange die Entscheidung noch nicht gefallen ist.

Keikoku (Mündliche Verwarnung)

1. KEIKOKU wird jedem Wettkämpfer für den ersten geringfügigen Verstoß auferlegt.
2. Das Recht, KEIKOKU zu verhängen, liegt allein beim Hauptkampfrichter, der keine Unterstützung durch die Seitenkampfrichter benötigt und deren Stimmen nicht zu zählen braucht.
3. KEIKOKU kann nur einmal für eine Art von Übertretung verhängt werden, kann aber für andere Übertretungen erneut verhängt werden.
4. Wenn der Hauptkampfrichter einen Regelverstoß wahrnimmt und den Kampf unterbricht, aber nicht von den Seitenkampfrichtern unterstützt wird, oder wenn drei oder vier Seitenkampfrichter "HANSOKU!"



("Regelverstoß!") zeigen und der Hauptkampfrichter den Kampf abbricht, aber den Verstoß als geringfügig einstuft und nicht mit CHUI bestraft werden soll, kann der Hauptkampfrichter dem Übeltäter KEIKOKU geben.

5. KEIKOKU wird nicht berücksichtigt, wenn die Seitenkampfrichter ihre Entscheidung über das Ergebnis des Kampfes (HANTEI) treffen.

Chui

1. CHUI wird jedem Wettkämpfer auferlegt, der einen schweren Verstoß begangen hat oder nach einer Bestrafung mit KEIKOKU einen zweiten geringfügigen Verstoß der gleichen Art begeht.
2. CHUI kann nur verhängt werden, wenn es von mindestens drei Seitenkampfrichtern, einschließlich des Hauptkampfrichters, unterstützt wird.
3. Bei der Verhängung von CHUI (sowie GENTEN ICHI, GENTEN NI und GENTEN SAN) ist der Hauptkampfrichter verpflichtet, die Stimmen der Seitenkampfrichter zu zählen.

Genten Ichi

1. GENTEN ICHI wird jedem Wettkämpfer auferlegt, der, nachdem er mit CHUI bestraft wurde, erneut eine Übertretung begeht.
2. GENTEN ICHI kann auch jedem Wettkämpfer auferlegt werden, der einen besonders schweren Verstoß begeht, unabhängig davon, ob er zuvor mit CHUI bestraft wurde oder nicht.

Genten Ni

1. GENTEN NI wird jedem Wettkämpfer auferlegt, der, nachdem er mit GENTEN ICHI bestraft wurde, erneut einen Verstoß begeht.
2. GENTEN NI ist gleich WAZA-ARI, d.h. wenn ein Wettkämpfer sowohl WAZA-ARI als auch GENTEN NI hat, ist seine Punktzahl gleich Null.

Genten San

1. GENTEN SAN wird jedem Wettkämpfer auferlegt, der, nachdem er mit GENTEN NI bestraft wurde, erneut eine Übertretung begeht.
2. Die Verhängung von GENTEN SAN führt zur Disqualifikation des Wettkämpfers (SHIKKAKU).

Disqualifikation (Shikkaku)

1. SHIKKAKU ist eine Disqualifikation vom gesamten aktuellen Turnier mit einer möglichen Suspendierung vom Wettkampf für einen zusätzlichen Zeitraum.
2. Ein SHIKKAKU kann direkt verhängt werden, ohne Verwarnung jeglicher Art.
3. SHIKKAKU kann geltend gemacht werden
 - a) wenn ein Wettkämpfer den dritten Strafpunkt (GENTEN SAN) erhält;
 - b) wenn ein Wettkämpfer die Anweisungen des Hauptkampfrichters nicht befolgt,



- c) wenn ein Wettkämpfer mehr als 1 Minute nach der Zeit zur Wettkampffläche kommt oder überhaupt nicht zur Wettkampffläche kommt;
 - d) wenn während des Wiegens bei der Zulassungskommission festgestellt wird, dass das Gewicht des Wettkämpfers die Obergrenze überschreitet, die für die Gewichtsklasse festgelegt wurde, für die er sich zur Teilnahme angemeldet hat;
 - e) wenn die Anwendung von Doping festgestellt wurde;
 - f) wenn ein Wettkämpfer sich böswillig, respektlos verhält oder eine Handlung begeht, die das Ansehen und die Ehre von Kyokushin schädigt. Dazu gehören auch die Gesten wie z.B. die Guts-Pose (Siegeseite = Werfen der Hand oder Faust nach oben) nach der Bekanntgabe des Sieges oder der Verleihung des WAZA-ARI, die als Verstoß gegen die Etikette oder als Demonstration der Respektlosigkeit gegenüber dem Gegner zu werten sind;
 - g) wenn der Trainer oder ein nicht kämpfendes Mitglied der Delegation des Wettkämpfers sich in einer Weise verhält, die dem Ansehen und der Ehre des Kyokushin schadet.
4. Eine öffentliche Ankündigung von SHIKKAKU muss gemacht werden.

ARTIKEL 10: VERZUG UND RÜCKTRITT (KIKEN)

1. KIKEN oder Verwirkung ist die Entscheidung, die gegeben wird, wenn ein Wettkämpfer oder mehrere Wettkämpfer nicht erscheinen, wenn sie aufgerufen werden, nicht in der Lage sind, den Kampf fortzusetzen, den Kampf aufgeben oder auf Anweisung des Hauptkampfrichters zurückgezogen werden. Der Grund für den Abbruch kann eine Verletzung sein, die nicht auf die Handlungen des Gegners zurückzuführen ist.
2. Die Entscheidung des KIKEN-GACHI gilt für jeden Kämpfer, dessen Gegner nicht zu seinem Kampf erscheint. Ein Wettkämpfer, der nach drei (3) Aufrufen innerhalb eines Zeitraums von einer (1) Minute nicht an seinem Startplatz ist, verliert den Kampf.
3. Falls ein Wettkämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinse verliert und sie nicht sofort wiedererlangen kann und den Hauptkampfrichter darüber informiert, dass er ohne Kontaktlinse nicht weiterkämpfen kann, gibt der Hauptkampfrichter nach Rücksprache mit den Seitenkampfrichtern seinem Gegner den Sieg durch KIKEN-GACHI.
4. Wenn ein Wettkämpfer den Kampf ohne triftigen Grund abbricht, muss er eine Entschädigung in festgelegter Höhe zahlen. Ausnahmen von dieser Regel sind im Folgenden aufgeführt
 - a. wenn der Turnierarzt nach der medizinischen Untersuchung entscheidet, dass der Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen;
 - b. wenn unmittelbar vor Beginn oder während der Wettkämpfe irgendwelche Zufälligkeiten (ein Unglück in der Familie des Wettkämpfers und ähnliches) eintreten.



ARTIKEL 11: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTBEWERB

1. Jeder Wettkämpfer nimmt auf eigenes Risiko an Kyokushin-Wettkämpfen teil. Der Kyokushin-Kan oder die Organisatoren der Wettkämpfe können nicht für Verletzungen oder Krankheiten verantwortlich gemacht werden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme an den Wettkämpfen erleidet.

2. Wenn ein Wettkämpfer verletzt ist, muss der Hauptkampfrichter den Kampf sofort unterbrechen und, falls erforderlich, den Turnierarzt rufen. Der Hauptkampfrichter muss den Turnierarzt rufen, wenn ein Kämpfer verletzt ist und medizinische Behandlung benötigt, indem er seine Hand hebt und verbal "Doktor!" ruft. Der Turnierarzt ist nur befugt, Verletzungen zu diagnostizieren und zu behandeln. Wenn der Turnierarzt den Wettkämpfer für untauglich erklärt, muss ein entsprechender Eintrag im offiziellen Bericht des Arztes vorgenommen werden. Das Ausmaß der Untauglichkeit muss dem Tatami-Manager und den Punktrichtern deutlich gemacht werden.

3. Ein Wettkämpfer, der während eines laufenden Kampfes durch eine verbotene Handlung verletzt wird und eine medizinische Behandlung benötigt, hat drei Minuten Zeit, um diese zu erhalten. Wenn er körperlich dazu in der Lage ist, sollte der verletzte Wettkämpfer zur Untersuchung und Behandlung durch den Turnierarzt von der Wettkampffläche verwiesen werden. Wenn die Behandlung nicht innerhalb der erlaubten Zeit abgeschlossen ist, entscheidet der Hauptkampfrichter nach Rücksprache mit dem Turnierarzt, ob der Kämpfer für kampfunfähig erklärt wird oder ob eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird. Wenn eine Verlängerung der Behandlungszeit gewährt wird, wird der Kampf nach drei nächsten Kämpfen wieder aufgenommen. Wenn es weniger als drei nächste Kämpfe gibt, wird die Zeit vom Tatami-Manager festgelegt. In jedem Fall wird der Kampf ab dem Zeitpunkt wieder aufgenommen, der zum Zeitpunkt der Unterbrechung des Kampfes aufgrund der Verletzung festgelegt wurde.

4. Wenn ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, und die Ursache der Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert er den Kampf. Wird die Ursache der Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben, der eine verbotene Handlung begangen hat, so verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf.

5. Ein verletzter Kämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.

6. Ein verletzter Wettkämpfer, der einen Kampf durch Disqualifikation aufgrund einer Verletzung gewinnt, darf nur dann im Wettkampf weiterkämpfen, wenn er vom Turnierarzt nach weiterer Untersuchung für kampffähig erklärt wird.

Jeder Wettkämpfer, von dem das Kampfgericht annimmt, dass er eine Verletzung aufgrund einer verbotenen Handlung oder Technik vortäuscht oder übertreibt, um eine Strafe oder Disqualifikation seines Gegners zu erreichen, kann selbst bestraft oder disqualifiziert werden.

7. Die Seitenkampfrichter entscheiden über den Sieger auf der Basis von HANSOKU, GENTEN oder dem Inhalt des Kampfes, je nachdem, wie es der Fall ist.

8. Wenn ein Wettkämpfer seinem Gegner einen Schlag versetzt hat, nachdem der Hauptkampfrichter den Befehl

"YAME!" ("Stopp!"):

a) wenn der Gegner niedergeschlagen wurde, eine schwere Verletzung erlitten hat, die zum Grund für seinen kurzzeitigen Bewusstseinsverlust wurde, oder eine Verletzung erlitten hat, die den weiteren Verlauf des Kampfes beeinflussen könnte, auch wenn er aufgestanden ist, wird der Täter disqualifiziert (SHIKKAKU);

b) wenn der Gegner niedergeschlagen wurde, aber nicht das Bewusstsein verlor, eine leichte Verletzung erlitt oder nur vorübergehend bewegungsunfähig war, erhält der Täter einen Strafpunkt (GENTEN);



c) wenn der Gegner einen Schlag erhielt, aber nicht ernsthaft verletzt wurde, erhält der Täter die offizielle Verwarnung (CHUI);

d) falls der Schlag das Ziel verfehlt hat, erhält der Übeltäter die mündliche Verwarnung (KEIKOKU).

ARTIKEL 12: KRITERIEN FÜR DIE ENTSCHEIDUNG

1. Die Handlungen eines Wettkämpfers in den Wettkampfkämpfen (KUMITE) müssen mit dem Geist und den Prinzipien des echten Kampfes übereinstimmen. Der Wettkämpfer muss einen Abstand einhalten, der es ihm erlaubt, sich gegen alle Angriffe zu verteidigen, einschließlich der in den Regeln verbotenen Angriffe, die auf verletzbare Körperzonen gerichtet sind.
2. Bei Kyokushin-Wettkämpfen muss die Etikette strikt eingehalten werden. Daher ist respektloses Verhalten gegenüber dem Gegner oder den Kampfrichtern auf der Wettkampffläche nicht erlaubt. Es ist verboten, Jubel wegen des Sieges oder Geschrei wegen der Entscheidung des Kampfgerichtes in irgendeiner Weise auszudrücken, einschließlich des Einnehmens der Bauchlage (Siegerpose).
3. Das Ergebnis eines Kampfes wird dadurch bestimmt, dass ein Wettkämpfer IPPON (IPPON GACHI) oder 2 WAZA-ARI in einer Kampfzeit erhält, die in der Summe den klaren Sieg ergeben (AWASETE IPPON GACHI), oder bei Zeitüberschreitung durch die Entscheidung des Kampfgerichtes (HANTEI GACHI), oder durch Disqualifikation, die gegen einen Wettkämpfer verhängt wird (SHIKKAKU), oder KIKEN, die Verweigerung des Kampfes (FUSENSHO).
4. Kein einzelner Kampf kann für unentschieden erklärt werden (HIKIWAKE). Aber ein Gleichstand kann nach der Grundzeit der Hauptrunde, der Verlängerungsrunde und der zweiten Verlängerungsrunde erklärt werden. Nach der letzten Verlängerungsrunde ist die Entscheidung des Hauptkampfrichters über den Sieger obligatorisch.
5. Wenn der Kampfsieger nicht durch einen klaren Sieg (IPPON GACHI), durch Disqualifikation des Gegners (SHIKKAKU) oder durch Verweigerung des Gegners aus dem Kampf (KIKEN) ermittelt wird, dann wird die Entscheidung durch eine endgültige Abstimmung der 4 Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters getroffen, wobei jeder seine Stimme abgibt. Eine Entscheidung (HANTEI) tritt in Kraft, wenn sie von drei oder mehr Stimmen unterstützt wird.



6. Das Ergebnis eines Kampfes wird dadurch bestimmt, dass ein Wettkämpfer einen Punktevorsprung erlangt:

a) der Wettkämpfer, der einen Vorsprung von WAZA-ARI hat und nicht GENTEN NI erhalten hat, wird zum Sieger erklärt (der Wettkämpfer, der sowohl WAZA-ARI als auch GENTEN NI erhalten hat, hat die Punktzahl gleich Null, in diesem Fall wird der Inhalt des Kampfes gewertet);

b) wenn beide Wettkämpfer die gleiche Punktzahl haben (kein WAZA-ARI oder beide haben WAZA-ARI), dann wird der Wettkämpfer zum Sieger erklärt, der um die zwei Punkte weniger offizielle Verwarnungen erhalten hat (der Wettkämpfer, der kein CHUI erhalten hat, gewinnt den Wettkämpfer, der GENTEN ICHI erhalten hat; der Wettkämpfer, der CHUI erhalten hat, gewinnt den Wettkämpfer, der GENTEN NI erhalten hat).

Die Punktzahl Wettkämpfer № 1	Die Punktzahl Wettkämpfer № 2	Die Entscheidung Kampfrichterteam
WAZA-ARI		Der Wettkämpfer № 1 wird zum Sieger erklärt werden
WAZA-ARI + CHUI		Der Teilnehmer № 1 soll zum Sieger erklärt werden
WAZA-ARI ICHI + GENTEN		Der Teilnehmer № 1 wird zum Sieger erklärt werden
WAZA-ARI + GENTEN NI = 0		Die Entscheidung wird durch eine Endabstimmung auf der Grundlage der zusätzlichen Kriterien getroffen
	CHUI	Die Entscheidung wird durch eine Endabstimmung auf der Grundlage der zusätzlichen Kriterien getroffen
	GENTEN ICHI	Der Teilnehmer № 1 wird
WAZA-ARI	WAZA-ARI + GENTEN ICHI	Der Teilnehmer № 1 wird zum Sieger erklärt werden
WAZA-ARI	WAZA-ARI + CHUI	Die Entscheidung wird durch eine Endabstimmung auf der Grundlage der zusätzlichen Kriterien getroffen

7. Wenn es nach der vollen Kampfzeit keine Wertungen gibt oder die Wertungen gleich sind, wird die Entscheidung (HANTEI) durch eine endgültige Abstimmung der vier Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters auf der Grundlage der folgenden zusätzlichen Kriterien getroffen, die in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit aufgezählt werden (a, b, c, d):

a) Beschädigung des Gegners.

Als Schaden gilt die Wirkung eines Schlages, der zwar nicht die gleiche Qualität wie ein für WAZA-ARI-Punkt geschätzter Schlag hat, aber nahe daran ist.



b) Die Überlegenheit der gezeigten Taktiken und Techniken.

Bevorzugt werden Angriffe, die klar ausgeführt werden, ein Ziel erreichen, korrekte Hüft- und Körperbewegungen verwenden; Trittangriffe, die einen höheren Grad an Geschicklichkeit zum Körper oder Kopf verwenden, wenn es ein klarer Versuch ist, Schaden zu verursachen oder IPPON zu erzielen; oder Gegenangriffe, die nach dem Ausweichen des gegnerischen Schlages ausgeführt werden, die kein Ziel erreichen.

c) Angriffsaktivität und -vielfalt unter Verwendung aller Gliedmaßen.

Angriffsaktivität muss sich in einer größeren Anzahl von Schlägen zeigen, die mit beiden Armen und Beinen ausgeführt werden, sowie in der Mehrzahl der eingeleiteten Aktionen. Sich nur vorwärts zu bewegen, ohne Schläge auszuführen, gilt nicht als Angriffsaktivität.

d) Haltung und Kampfgeist. Der Wettkämpfer, der mehr Angriffe initiiert hat, wird bevorzugt.

8. Die offizielle Verwarnung (CHUI) wird nicht berücksichtigt, wenn die Seitenkampfrichter ihre Entscheidung (HANTEI) nach Ablauf der Grundzeit einer Hauptrunde abgeben. Sie soll aber berücksichtigt werden, wenn die Seitenkampfrichter ihre Entscheidung nach der Verlängerungsrunde abgeben. Unabhängig vom CHUI soll jedoch der Wettkämpfer bevorzugt werden, der während des Kampfes einen Vorteil hatte.

9. Für Männer und Frauen in Wettbewerben in der offenen Kategorie, wenn Gleichstand nach der Verlängerungsrunde in Ausscheidungskämpfen oder nach der zweiten Verlängerungsrunde in Hauptkämpfen wiederholt wird, wird das Wiegen verkündet, und der Wettkämpfer, der dem Gegner im Gewicht um 10 kg oder mehr unterlegen ist, wird zum Sieger erklärt. Wenn der Gewinner nicht durch das Wiegen ermittelt wird, wird der Wettkämpfer zum Gewinner erklärt, der beim TAMESHIWARI-Test mehr Punkte erhalten hat. Wenn der Gewinner nicht durch

Wenn der Gewinner nicht durch die Ergebnisse des TAMESHIWARI-Tests ermittelt wird, dann wird die letzte Verlängerungsrunde von 2 Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Kampfgerichts, den Gewinner zu ermitteln (kein Gleichstand möglich).

10. Für Männer und Frauen in Wettbewerben in Gewichtsklassen, wenn ein Unentschieden nach der Verlängerungsrunde in Ausscheidungskämpfen oder in Hauptkämpfen verkündet wurde, wird die letzte Verlängerungsrunde von 2 Minuten angesetzt, mit der Verpflichtung des Kampfgerichts, den Gewinner zu ermitteln (kein Unentschieden möglich).

ARTIKEL 13: TAMESHIWARI

1. Im TAMESHIWARI treten die Wettkämpfer im Brechen von Brettern des von der Kyokushinkan Switzerland zugelassenen Typs mit drei verschiedenen Schlägen in der folgenden Reihenfolge an:

- 1) SEIKEN (abwärts gerichteter gerader Fauststoß)
- 2) SHUTO (abwärts gerichteter Schlag mit der Handkante)
- 3) HIJI (abwärts gerichteter Schlag mit dem Ellbogen).

2. Jeder Wettkämpfer erhält zwei Versuche für jede der vier Bruchübungen. Im ersten Versuch kann der Wettkämpfer eine beliebige Anzahl von Brettern zum Brechen wählen, aber die Anzahl darf nicht geringer sein, als von 2 Brettern. Wenn der erste Versuch nicht erfolgreich war, erhält der Teilnehmer einen zweiten Versuch, aber dieses Mal kann er nur versuchen, die Mindestanzahl von Brettern zu brechen. Der Versuch wird als erfolgreich (SEIKO) erklärt, wenn alle Bretter mit einem Schlag und nur in der vorgeschriebenen Technik gebrochen wurden.

3. Die Mindestanzahl der Bretter ist:



- für Männer - 2 Bretter in allen vier Bruchübungen;

- für Frauen - 1 Brett für SEIKEN, SHUTO, und HIJI.

4. Jedes gebrochene Brett wird mit einem Punkt gewertet.

5. Wenn der erste Versuch erfolgreich war (SEIKO), ergibt die Summe der gebrochenen Bretter die Summe der Punkte, die der Wettkämpfer in der Breaking-Übung erhält (wenn 3 Bretter im ersten Versuch gebrochen wurden, erhält der Wettkämpfer 3 Punkte).

6. Wenn der erste Versuch erfolglos war (SHIPPAL), erhält der Wettkämpfer einen zweiten Versuch, aber diesmal kann er nur versuchen, die Mindestanzahl von Brettern zu brechen. Wenn der zweite Versuch erfolgreich war (SEIKO), dann ergibt die Summe der gebrochenen Bretter die Summe der Punkte, die der Wettkämpfer in der Bruchübung erhalten hat, aber 0,5 Punkte werden als Strafe für den Misserfolg im ersten Versuch abgezogen (wenn 2 Bretter im zweiten Versuch gebrochen wurden, erhält der Wettkämpfer 1,5 Punkte).

7. Wenn auch der zweite Versuch erfolglos war (SHIPPAL), erhält der Wettkämpfer 0,0 Punkte für die Bremsübung.

8. Die Summe der Punkte, die in allen vier Bruchtestübungen erhalten wurden, ergibt die endgültige Punktzahl eines Teilnehmers. Der Wettkämpfer, der mehr Punkte erhalten hat, wird zum Sieger erklärt.

9. Es müssen Trockenbretter mit einer Größe von 30 x 21 cm und einer Dicke von 2,4 cm verwendet werden, die den Standards entsprechen und die Kontrolle der Kampfrichterkommission bestanden haben.

10. TAMESHIWARI wird auf dem festgelegten Platz mit der flachen, gefahrlosen harten Oberfläche ausgetragen, die mit Standardblöcken Typs ausgestattet ist.

11. Die Blöcke mit einer Größe von 45 x 15,5 cm und einer Dicke von 12 cm müssen aus festen Materialien (Beton, Holz usw.) bestehen. Für jeden Wettkämpfer müssen zwei Blöcke vorbereitet werden.

12. Für SEIKEN, SHUTO und HIJI werden die Blöcke vertikal platziert, die längsten Kanten nach oben. Das untere Brett muss mit den kurzen Kanten auf die oberen Innenkanten der

Blöcke. Alle anderen Bretter müssen ohne Abstand auf das untere Brett gelegt werden. Die Kanten der Bretter müssen ausgerichtet sein.

13. Die Klötze dürfen nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von ihrem festgelegten Platz verschoben werden.

14. Sollte die Kampfrichterkommission es für notwendig erachten, müssen die Wettkämpfer nach jeder Bremsübung eine Verschiebung um zwei Personen im Uhrzeigersinn durchführen.

15. Bei der Ausführung von TAMESHIWARI ist es den Wettkämpfern völlig untersagt, vor dem Schlag Bretter oder Blöcke zu berühren. Den Wettkämpfern ist es jedoch erlaubt, den Seitenkampfrichtern während der Vorbereitung zum Brechen zu befehlen, Blöcke zu verschieben oder ein Handtuch oder ein Tuch auf die Bretter zu legen, um Verletzungen an Händen und Beinen zu vermeiden, Bretter zu zeigen und zu wechseln. Das Handtuch oder das Tuch ist vom Wettkämpfer vorzubereiten und vom Seitenkampfrichter zu überprüfen.

16. Bei der Ausführung des TAMESHIWARI betritt der Hauptkampfrichter die Wettkampffläche, und die Seitenkampfrichter stehen in der Anzahl, die der Anzahl der Wettkämpfer entspricht, die das Brechen ausführen, um die Wettkampffläche herum in der Nähe der Blöcke. Der Hauptkampfrichter gibt Anweisungen, und die Seitenkampfrichter bereiten die Blöcke und Bretter für das Brechen vor.

17. Zu Beginn des TAMESHIWARI ruft der diensthabende Ansager die Wettkämpfer auf die Wettkampffläche. Die Wettkämpfer werden in der Reihenfolge ihrer Nummern (ZEKKEN) aufgerufen.



18. Beim Betreten der Wettkampffläche verbeugen sich die Wettkämpfer zuerst in Richtung der Wettkampffläche und dann in Richtung des Präsidiums und betreten dann die Wettkampffläche und stellen sich auf Anweisung des Hauptkampfrichters neben ihre Blöcke.
19. Wenn sich alle Wettkämpfer auf der Wettkampffläche aufstellen, gibt der Hauptkampfrichter den Befehl "SHOMEN-NI!" ("Gesicht zum Präsidium!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine rechte Hand mit ausgestreckten Fingern in Richtung Präsidium aus), und die Wettkämpfer und die Seitenkampfrichter wenden sich dem Präsidium zu. Dann, auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!") verbeugen sich die Wettkämpfer und die Seitenkampfrichter in Richtung des Präsidiums. Dann gibt der Hauptkampfrichter den Befehl "MAWATTE!" ("Drehen!"), und die Wettkämpfer und die Seitenkampfrichter machen eine halbe Drehung im Uhrzeigersinn in die dem Präsidium entgegengesetzte Richtung. Der Hauptkampfrichter gibt das Kommando "REI!", und die Wettkämpfer und die Seitenkampfrichter verbeugen sich in die dem Präsidium gegenüberliegende Richtung. Der Hauptkampfrichter gibt das Kommando "MAWATTE!", und die Seitenkampfrichter machen eine halbe Drehung im Uhrzeigersinn in Richtung Präsidium.
20. Dann ruft der Hauptkampfrichter den Namen der Bruchtestübung (SEIKEN, SHUTO, HIJI), und die Seitenkampfrichter beginnen auf Anweisung der Wettkämpfer mit der Vorbereitung der Bretter. Wenn die Vorbereitung beendet ist, hebt der Seitenkampfrichter seine rechte Hand mit nach oben gestreckten Fingern, um dem Hauptkampfrichter ein Zeichen zu geben.
21. Vor jeder Abbruchübung, wenn alle Seitenkampfrichter die Bretter vorbereitet haben, gibt der Hauptkampfrichter den Befehl "KAMAETE!" ("Bereitet euch vor!") und "HAJIME!" ("Start!").
22. Zwei Minuten nach dem Befehl "HAJIME!" ("Start!") durch den Hauptkampfrichter stehen für jeden Versuch zur Verfügung. Nach Ablauf der zwei Minuten, wenn die Bretter nicht gebrochen sind, wird der Versuch als nicht erfolgreich (SHIPPAL) gewertet. Wenn ein Wettkämpfer die Bretter vor dem Befehl "HAJIME!" ("Start!") durch den Hauptkampfrichter bricht, wird der Versuch ebenfalls als erfolglos (SHIPPAL) gewertet.
23. Nach dem Versuch lassen die Seitenkampfrichter die Wettkämpfer, die das Brechen erfolgreich durchgeführt haben (SEIKO), sich hinsetzen, und die Wettkämpfer setzen sich zuerst in die SEIZA-Position, und dann, nach einigen Sekunden, in die ANZA-Position. Die Wettkämpfer, denen es nicht gelungen ist, die Bretter während des Versuchs zu brechen, müssen stehen bleiben. Die Seitenkampfrichter an den Stationen, an denen die Wettkämpfer das Brechen erfolgreich (SEIKO) durchgeführt haben, zeigen dem Hauptkampfrichter die Anzahl der gebrochenen Bretter mit speziellen Tafeln oder Fingern an.
24. Der Hauptkampfrichter nennt in der Reihenfolge der aufsteigenden Zahlen die Wettkämpfer, die erfolgreich gebrochen haben, indem er ankündigt: "Nummer so-und-so! So viele Bretter! SEIKO!" ("Erfolgreich!"). Gleichzeitig streckt der Hauptkampfrichter in einer schneidenden Bewegung mit SHUTO seinen Arm, Handfläche nach unten, im 45-Grad-Winkel nach oben. Danach nennt der Hauptkampfrichter in der Reihenfolge der aufsteigenden Zahlen die Wettkämpfer, die es nicht geschafft haben, die Bretter zu brechen: "Nummer so-und-so! SHIPPAL!" ("Erfolglos!"). Gleichzeitig streckt der Hauptkampfrichter in einer schneidenden Bewegung mit SHUTO seinen Arm, Handfläche nach unten, im 45-Grad-Winkel nach unten. Wenn der Wettkämpfer an der Station aufgerufen wird und die Anzahl der von ihm gebrochenen Bretter bekannt gegeben wird, lässt der Kampfrichter den Teller (oder die Finger) fallen.
25. Nach Beendigung der Ansage auf Anweisung des Hauptkampfrichters beginnen die Seitenkampfrichter bei den Wettkämpfern, die es nicht geschafft haben, Bretter zu brechen, mit der Vorbereitung der Bretter für den zweiten Versuch, indem sie die Mindestanzahl von Brettern auf die Blöcke legen.
26. Nach Beendigung des zweiten Versuchs weckt der Hauptkampfrichter alle Wettkämpfer auf und kündigt die nächste Bruchübung an.
27. 27. Nach Beendigung aller Bruchtestübungen gibt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern die Anweisung, sich in Richtung Präsidium und in die entgegengesetzte Richtung zu verbeugen, und weist dann alle an, den Wettkampfbereich zu verlassen.



ARTIKEL 14: OFFIZIELLER PROTEST

1. In der Regel werden bei Wettbewerben keine Proteste angenommen oder ausgewertet. Wenn jedoch das Kampfrichterkomitee und die Leitung beschließen, die Einreichung und Annahme von Protesten bei bestimmten Wettbewerben zuzulassen, werden die Einreichung und Bewertung der Proteste sowie die Maßnahmen aufgrund der Ergebnisse der Bewertung gemäß den Bestimmungen dieses Artikels durchgeführt. In diesem Fall ist das Organisationskomitee verpflichtet, die Teilnehmer der Wettbewerbe im Voraus über die Erlaubnis zur Einreichung von Protesten zu informieren.
2. Niemand kann gegen ein Urteil bei den Mitgliedern des Kampfgerichtes protestieren.
3. Wenn eine Kampfrichterentscheidung gegen die Regeln zu verstoßen scheint, ist der Präsident des nationalen Verbandes oder sein offizieller Vertreter der einzige, der einen Protest einreichen darf.
4. Der Protest wird in Form eines schriftlichen Berichtes unmittelbar nach dem Kampf, in dem der Protest entstanden ist, eingereicht. Der Protest muss die Namen der Wettkämpfer, die amtierenden Seitenkampfrichter und die genauen Details des Protestes enthalten. Es werden keine allgemeinen Behauptungen über allgemeine Standards als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast für die Gültigkeit des Protestes liegt beim Beschwerdeführer.

Die einzige Ausnahme ist, wenn der Protest eine administrative Fehlfunktion betrifft. Im Falle einer administrativen Störung während eines laufenden Spiels kann der Trainer den Tatami-Manager direkt informieren. Der Tatami-Manager wird wiederum den Hauptkampfrichter benachrichtigen.
5. Der Protest muss bei einem Vertreter der Appeals Jury eingereicht werden. Die Appeals Jury wird zu gegebener Zeit die Umstände, die zu der protestierten Entscheidung geführt haben, überprüfen. Nachdem sie alle verfügbaren Fakten berücksichtigt hat, erstellt sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen. Die Entscheidung wird von der Appeals Jury vor dem Beginn des nächsten Kampfes des Gewinners getroffen.
6. Jeder Protest, der die Anwendung der Regeln betrifft, muss in Übereinstimmung mit dem vom KWU-Vorstand festgelegten Beschwerdeverfahren eingereicht werden. Er muss schriftlich eingereicht werden und vom offiziellen Vertreter der Mannschaft oder des/der Wettkämpfer(s) unterzeichnet sein.
7. Der Beschwerdeführer muss eine vom KWU-Exekutivkomitee festgelegte Protestgebühr hinterlegen, die zusammen mit dem Protest bei einem Vertreter der Appeals Jury eingereicht werden muss.
8. Anschließende Spiele oder Kämpfe werden nicht verzögert, auch wenn ein offizieller Protest vorbereitet wird. Es liegt in der Verantwortung des Match Supervisors, sicherzustellen, dass der Kampf in Übereinstimmung mit den Wettkampfgelassen durchgeführt wurde.
9. Zusammensetzung der Appeals Jury

Das Berufungsgericht setzt sich aus drei Vertretern der Oberschiedsrichter zusammen, die von der Kampfrichterkommission ernannt werden. Es dürfen keine zwei Mitglieder aus demselben nationalen Verband ernannt werden. Die Kampfrichterkommission sollte auch drei zusätzliche Mitglieder mit einer bestimmten Nummerierung von 1 bis 3 ernennen, die automatisch jedes der ursprünglich ernannten Mitglieder der Appeals Jury ersetzen, wenn ein Interessenkonflikt besteht, weil das Mitglied der Appeals Jury die gleiche Nationalität hat oder eine familiäre Beziehung durch Blut oder als Schwager zu einer der Parteien hat, die in den protestierten Vorfall verwickelt sind.

dem protestierten Vorfall, einschließlich aller Mitglieder des Kampfgerichtes, die an dem protestierten Vorfall beteiligt sind.



10. Bewertung von Einsprüchen

Es liegt in der Verantwortung des Vertreters der Appeals Jury, der den Protest erhält, die Appeals Jury einzuberufen und die Protestsumme beim Schatzmeister zu hinterlegen.

Nach der Einberufung führt die Appeals Jury sofort die Untersuchungen und Ermittlungen durch, die sie für notwendig erachtet, um die Berechtigung des Protestes zu untermauern, einschließlich des Studiums der zur Unterstützung des Protestes eingereichten Beweise, Videos und Befragung von Offiziellen, in dem Bemühen, die Berechtigung des Protestes objektiv zu prüfen.

Jedes der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben. Stimmenthaltungen sind nicht zulässig.

11. Abgelehnte Proteste

Wenn ein Protest für ungültig befunden wird, bestimmt die Berufungsjury eines ihrer Mitglieder, das dem Protestierenden mündlich mitteilt, dass der Protest abgelehnt wurde, das Originaldokument mit dem Wort "ABGELEHNT" kennzeichnet und es von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es beim Schatzmeister hinterlegt wird, der es wiederum an den Generalsekretär weiterleitet. Wird der Protest von der Appeals Jury für ungültig befunden, verfällt die Protestkaution.

12. Angenommene Proteste

Wenn ein Protest akzeptiert wird, setzt sich die Berufungsjury mit der Organisationskommission und der Kampfrichterkommission in Verbindung, um solche Maßnahmen zu ergreifen, die praktisch durchführbar sind, um die Situation zu bereinigen, einschließlich der Möglichkeiten von:

- Umkehrung früherer, regelwidriger Entscheidungen;
- Annullierung der Ergebnisse der betroffenen Spiele des Pools ab dem Zeitpunkt vor dem Vorfall;
- Wiederholung solcher Spiele, die von dem Vorfall betroffen waren;
- Erteilung einer Empfehlung an die Kampfrichterkommission, dass die betroffenen Kampfrichter für eine Sanktionierung bewertet werden.

Alle diese Maßnahmen werden ergriffen, um eine Wiederholung in zukünftigen Wettbewerben zu vermeiden.

Die Berufungsjury ernennt eines ihrer Mitglieder, das dem Protestierenden mündlich mitteilt, dass der Protest angenommen wurde, das Originaldokument mit dem Wort "ANGENOMMEN" kennzeichnet und es von jedem Mitglied der Berufungsjury unterschreiben lässt, bevor es beim Schatzmeister hinterlegt wird, der den hinterlegten Betrag an den Protestierenden zurückgibt und das Protestdokument seinerseits an den Generalsekretär weiterleitet.

13. Vorfallbericht

Im Anschluss an die Behandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Weise tritt die Appeals Jury erneut zusammen und erstellt einen einfachen Protestbericht, in dem sie ihre Feststellungen beschreibt und ihre Gründe für die Annahme oder Ablehnung des Protestes angibt. Der Bericht sollte von allen drei Mitgliedern der Appeals Jury unterschrieben und an den Generalsekretär geschickt werden.

14. Befugnisse und Beschränkungen

Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig, daher muss der Exekutivausschuss vor der Entscheidung der Appeals Jury die Entscheidung genehmigen.

Die Appeals Jury kann keine Sanktionen oder Strafen verhängen. Ihre Funktion ist es, über die Begründetheit des Protestes zu urteilen und die erforderlichen Maßnahmen seitens der Kampfrichterkommission und der Organisationskommission zu veranlassen, um Abhilfemaßnahmen zu ergreifen, um jedes Kampfrichterverfahren zu korrigieren, das als regelwidrig befunden wurde.



ARTIKEL 15: START, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON SPIELEN

1. Die Begriffe und Gesten, die vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern bei der Durchführung eines Spiels zu verwenden sind, sind in Anhang 1 festgelegt.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter müssen immer in Position sein, um den Wettkampf zu beginnen, bevor die Wettkämpfer die Wettkampffläche betreten. Der Hauptkampfrichter muss in der Kampffläche an seiner Startlinie stehen. Er muss dem Präsidium zugewandt sein.
3. Beginn des Kampfes
 - a) Zu Beginn eines Kampfes ruft der diensthabende Ansager die Wettkämpfer auf die Wettkampffläche. Der SHIRO-Teilnehmer wird als erster aufgerufen, der AKA-Teilnehmer als zweiter.
 - b) Bevor die Wettkämpfer die Wettkampffläche betreten, überprüfen die Hauptkampfrichter-Assistenten ihre Kleidung und Schutzausrüstung. Wenn ein Problem mit der Kleidung und der Schutzausrüstung eines Wettkämpfers festgestellt wird, wird dem Wettkämpfer eine (1) Minute Zeit gegeben, um die Angelegenheit zu beheben. Sollte er nicht in der Lage sein, die Angelegenheit innerhalb einer (1) Minute zu beheben, wird ihm das Recht verweigert, den Wettkampf zu bestreiten und der Gegner gewinnt den Wettkampf durch KIKEN-GACHI.
 - c) Beim Betreten der Wettkampffläche verbeugen sich die Wettkämpfer zuerst in Richtung der Wettkampffläche und dann in Richtung des Präsidiums und betreten dann die Wettkampffläche.

Die REI-Verbeugung ist ein Teil der Kyokushin-Etikette und eine Tradition, die den Respekt und die Disziplin widerspiegelt, die den einzigartigen Aktivitäten unseres Sports innewohnen.

Um sich zu verbeugen, kreuzt der Wettkämpfer zuerst die Hände vor seinem Gesicht, schneidet dann mit den Händen diagonal nach unten und lehnt sich gleichzeitig mit geradem Rücken nach vorne, Gesicht nach unten. Alle stehenden REI sollten in einem Winkel von 30 Grad sein, gemessen an der Taille.

Wettkämpfer, die sich nicht in Übereinstimmung mit diesen Richtlinien der Regeln verbeugen, werden dazu aufgefordert. Diejenigen, die sich weigern, werden dem Obersten Kampfrichter der Meisterschaft gemeldet, der den Wettkämpfer von weiteren Wettkämpfen disqualifiziert und ihm im Falle eines Medaillenwettbewerbs die Medaille und die Platzierung entzieht.
 - d) Wenn ein Wettkämpfer die Wettkampffläche betritt, weist der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer an, seinen Platz einzunehmen, indem er seine ausgestreckte Hand mit ausgestreckten Fingern auf die dem Wettkämpfer am nächsten liegende Seite der Startlinie richtet. Die Wettkämpfer stehen sich an ihrer Startlinie gegenüber. Der Hauptkampfrichter steht an seiner Startlinie.
 - e) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHOMEN-NI!"
 - e) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHOMEN-NI!" ("Gesicht zum Präsidium!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine rechte Hand mit ausgestreckten Fingern in Richtung Präsidium aus) wenden sich die Wettkämpfer dem Präsidium zu, und auf das Kommando des



Hauptkampfrichters "REI! ("Verbeugen!") verbeugen sie sich in Richtung Präsidium. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich zusammen mit den Wettkämpfern in Richtung Präsidium.

f) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHUSHIN-NI!" ("Gesicht zum Hauptkampfrichter!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine Hände mit geballten Fäusten mit den Handflächen nach oben zu den Wettkämpfern aus), wenden sich die Wettkämpfer dem Hauptkampfrichter zu, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!"); in diesem Moment bringt der Hauptkampfrichter seine Fäuste an sein Kinn mit der Handfläche nach unten) verbeugen sich die Wettkämpfer zum Hauptkampfrichter. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich ebenfalls in Richtung der Wettkämpfer.

g) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "O-TAGAI-NI!" ("Gesicht zueinander!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine Hände mit geballten Fäusten mit den Handflächen nach oben zu den Wettkämpfern aus) wenden sich die Wettkämpfer einander zu, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!"); in diesem Moment führt der Hauptkampfrichter seine Fäuste vor seiner Brust zusammen) verbeugen sie sich voreinander. Der Hauptkampfrichter darf die Verbeugung diesmal nicht machen.

h) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters KAMAETE! ("Positionen einnehmen!" / "Bereitet euch auf den Kampf vor!"); in diesem Moment ahmt der Hauptkampfrichter die Kampfposition nach, indem er die Hände vor seinen Körper hebt), gehen die Wettkämpfer gleichzeitig einen Schritt zurück und nehmen Kampfpositionen ein, während sie darauf warten, dass der Hauptkampfrichter den Befehl "HAJIME! ("Start!"). Der Hauptkampfrichter muss in diesem Moment überprüfen, ob beide Wettkämpfer bereit sind, den Kampf zu beginnen und ihre Positionen hinter ihren Startlinien einzunehmen.

k) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "HAJIME!" (in diesem Moment soll der Hauptkampfrichter SEIKEN CHUDAN-ZUKI vor ihm machen), sollen die Wettkämpfer den Kampf beginnen.

4. Während des Kampfes

a) Der Hauptkampfrichter muss den Abstand einhalten, der es ihm erlaubt, jederzeit zwischen die Wettkämpfer zu springen, aber auch den Wettkämpfern nicht in die Quere zu kommen.

b) Der Hauptkampfrichter sollte den Seitenkampfrichtern nicht im Weg stehen und deren Sicht versperren.

c) Der Hauptkampfrichter sollte nicht mit dem Rücken zum Präsidium stehen.

d) Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Entscheidungen durch das Zeigen der Flaggen an. Gleichzeitig müssen sie dem Hauptkampfrichter ihre Entscheidungen durch entsprechendes Blasen der Pfeifen mitteilen.

e) Nach Beginn des Wettkampfes dürfen die Wettkämpfer die Wettkampffläche nur dann verlassen, wenn sie vom Hauptkampfrichter die Erlaubnis dazu erhalten. Die Erlaubnis wird nur in sehr außergewöhnlichen Umständen erteilt, wie z.B. die Notwendigkeit, ein beschädigtes oder verschmutztes KARATEGI zu wechseln.

5. Unterbrechung des Kampfes



In den folgenden Situationen ruft der Hauptkampfrichter "YAME!" ("Stop!") und unterbricht den Kampf vorübergehend:

- a) Wenn nach Meinung des Hauptkampfrichters ein Punkt erzielt oder ein Foul begangen wurde oder die Situation eine Unterbrechung des Kampfes aus Sicherheitsgründen erfordert.
- b) Wenn die Seitenkampfrichter signalisieren, dass ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstoßen hat.
- c) Wenn einer oder beide Wettkämpfer sich außerhalb der Kampffläche befinden (JOGAI).
- d) Wenn einer oder beide Wettkämpfer stürzen oder geworfen werden.
- e) Wenn die Notwendigkeit besteht, das KARATEGI oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen.
- f) Wenn der Tatami-Manager dazu auffordert.

6. Der Hauptkampfrichter darf den Kampf nicht unnötig unterbrechen.

7. Wenn der Kampf wegen eines HANSOKU oder JOGAI unterbrochen wird, muss der Hauptkampfrichter nicht nur "YAME!" befehlen, sondern auch zwischen die beiden Wettkämpfer springen.

8. Wenn ein Wettkämpfer aufgrund der Piffe der Seitenkampfrichter aufhört zu kämpfen, der Hauptkampfrichter aber entscheidet, dass es keine Notwendigkeit gibt, den Kampf zu unterbrechen, muss der Hauptkampfrichter sein SHUTO zwischen die Kämpfer und befiehlt "ZOKKO!" ("Kämpfen Sie weiter!"). Die Kämpfer dürfen nicht aufhören zu kämpfen, bis der Hauptkampfrichter den Befehl "YAME!" ("Stopp!") und müssen ZANSHIN (den Zustand der totalen Konzentration, Beobachtung und des Bewusstseins für die Angriffsmöglichkeiten des Gegners) beibehalten, ohne ihre Deckung aufzugeben. Wenn der Gegner aufgrund des Mangels an ZANSHIN des Wettkämpfers erfolgreich einen Angriff ausführt, wird sein Angriff gewertet.

9. Wenn es notwendig ist, den Kampf zu unterbrechen, befiehlt der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern, ihre Ausgangspositionen einzunehmen.

10. Wenn der Hauptkampfrichter die Stimmen der Seitenkampfrichter zählt, soll er an den Rand der Kampffläche zurücktreten, so dass er alle Seitenkampfrichter gut sehen kann.

Der Hauptkampfrichter soll die Stimmen der Seitenkampfrichter zählen, indem er seine rechte Hand SHUTO benutzt, nicht einen Finger.

Wenn sich die Stimmen der Seitenkampfrichter beim Zählen unterscheiden, verkündet der Hauptkampfrichter zuerst die Entscheidung des Seitenkampfrichters, der rechts von ihm sitzt: "SHIRO!" ("Weiß!"), "AKA!" ("Rot!"), oder "HIKIWAKE" ("TIE").

Dann zählt der Hauptkampfrichter die gleichen Entscheidungen der anderen Kampfrichter.

Wenn eine andere Entscheidung (oder andere Entscheidungen) von einem anderen Seitenkampfrichter (oder anderen Seitenkampfrichtern) angezeigt wird, zählt der Hauptkampfrichter diese auf die gleiche Weise, beginnend auf der rechten Seite.

Wenn es 3 Stimmen der gleichen Art gibt, beginnt der Hauptkampfrichter mit der Zählung ab der geringeren Stimme.

Wenn alle Stimmen der Seitenkampfrichter gezählt sind, verkündet der Hauptkampfrichter seine eigene Entscheidung (in diesem Moment führt der Hauptkampfrichter seine rechte Handfläche an seine Brust und sagt "SHUSHIN") und verkündet schließlich die endgültige Entscheidung (HANTEI)



durch die Mehrheit der Stimmen. Gehört die Stimme des Hauptkampfrichters jedoch zu den Minderheitsstimmen, so zählt der Hauptkampfrichter sich selbst, bevor er die Stimmen der Mehrheit zählt.

Beim Auszählen werden die japanischen Ziffern verwendet: "ICHI" ("Eins"), "NI" ("Zwei"), "SAN" ("Drei"), "SHI" ("Vier"), "GO" ("Fünf").

11. Stoppen der Zeitmessung (TOKEI-WO TOMETE KUDASAI)

a) Normalerweise stoppt der Hauptkampfrichter bei der Unterbrechung des Kampfes die Zeitmessung nicht.

b) Nach der Entscheidung muss der Hauptkampfrichter den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung durch den Befehl "ZOKKO!" ("Weiter!"); in diesem Moment macht der Hauptkampfrichter eine kurze Schnittbewegung nach unten mit seinem rechten SHUTO zwischen den Wettkämpfern) wieder aufnehmen.

c) Der Hauptkampfrichter stoppt die Zeitmessung,

- wenn ein Wettkämpfer bewusstlos wird oder sich verletzt, und der Turnierarzt zur Behandlung gerufen wird;

- wenn es notwendig ist, das KARATEGI oder die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen;

- wenn er vom Tatami-Manager dazu aufgefordert wird.

d) Beim Stoppen der Zeitmessung muss der Hauptkampfrichter den Befehl "TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!" ("Bitte, stoppen Sie die Zeitnahme!") und legt eine Hand über den Kopf und berührt seine Handfläche mit den Fingerspitzen der anderen Hand im rechten Winkel, so dass der Buchstabe "T" entsteht.

e) Wenn ein Wettkämpfer oder beide Wettkämpfer das KARATEGI oder die Schutzausrüstung in Ordnung bringen müssen, stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf, sowie die Uhr, und lässt die Wettkämpfer zu ihren Startlinien zurückkehren.

f) Der Wettkämpfer, der keine Behandlung durch den Turnierarzt benötigt, oder der seinen KARATEGI oder seine Schutzausrüstung nicht in Ordnung bringen muss, soll sich zur Außenseite der Kampffläche drehen und stehend warten.

12. Wenn der Hauptkampfrichter zu seiner Position zurückkehrt, zählt er die Stimmen der Seitenkampfrichter. Im Falle einer zu vergebenden Wertung oder Strafe identifiziert der Hauptkampfrichter den Wettkämpfer (AKA oder SHIRO), die angegriffene Fläche und vergibt dann die entsprechende Wertung mit der vorgeschriebenen Geste. Der Hauptkampfrichter setzt dann den Kampf fort, indem er "ZOKKO!" ruft. Bei der Wiederaufnahme des Kampfes sollte der Hauptkampfrichter überprüfen, ob beide Wettkämpfer auf ihren Linien stehen und richtig aufgestellt sind. Kämpfer, die auf und ab springen oder anderweitig herumzappeln, müssen ruhig sein, bevor der Kampf wieder aufgenommen werden kann. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit einem Minimum an Verzögerung wieder aufnehmen.

13. Die Beendigung des Kampfes

a) Der Kampf ist beendet, wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, oder wenn ein Kämpfer IPPON erhalten hat.

b) Wenn die für den Kampf vorgesehene Zeit abgelaufen ist, zeigt der Zeitnehmer dies durch ein akustisches Signal und durch das Werfen des kleinen Beutels mit roter Farbe (ca. 20 cm x 15 cm) und



Bohnen darin in Richtung der Füße des Hauptkampfrichters an. Sobald der Beutel in die Kampffläche geworfen wurde, zeigen die Seitenkampfrichter dies dem Hauptkampfrichter zusätzlich durch einen langen, kräftigen Pfiff an.

c) Sobald der Wettkampf beendet ist und der Hauptkampfrichter "YAME!" befohlen hat, sollten die Wettkämpfer an ihren Startpositionen stehen, mit Blick auf das Präsidium, um das Ergebnis abzuwarten. Die Wettkämpfer sollten zu diesem Zeitpunkt ihre KARATEGI in Ordnung haben.

d) Wenn die für den Kampf vorgesehene Zeit abgelaufen ist, wird das Ergebnis des Kampfes von den Seitenkampfrichtern, einschließlich des Hauptkampfrichters, abgestimmt, und dann erklärt der Hauptkampfrichter den Gewinner, indem er eine Hand auf der Seite des Gewinners hebt und "SHIRO (AKA) NO KACHI" verkündet. Der Kampf ist zu diesem Zeitpunkt beendet.

e) Wenn IPPON gewertet wird, zählt der Hauptkampfrichter die Stimmen der Seitenkampfrichter, einschließlich des Hauptkampfrichters, und zeigt den Sieg an, indem er eine Hand auf der Seite des Gewinners hebt und "SHIRO (AKA) IPPON! SHIRO (ALIAS) NO KACHI!". Der Kampf ist zu diesem Zeitpunkt beendet.

f) Wenn ein Wettkämpfer das Bewusstsein verliert, muss der Hauptkampfrichter unter Aufsicht des Turnierarztes Hilfe leisten. In diesem Fall steht der andere Wettkämpfer mit dem Gesicht außerhalb der Kampffläche und wartet auf die Entscheidung. Wenn der gefallene Wettkämpfer wiederbelebt wird, muss der Hauptkampfrichter ihn zurück zur Startlinie bringen, mit Blick auf das Präsidium. Wird der gestürzte Wettkämpfer für die Hilfeleistung von der Wettkampffläche weggeschickt, bleibt nur der andere Wettkämpfer auf der Wettkampffläche, um die Entscheidung zu verkünden.

g) Wenn die Entscheidung der Seitenkampfrichter verkündet wird, muss auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHOMEN-NI!" ("Bereitet euch auf die Verbeugung vor dem Präsidium vor!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine rechte Hand mit ausgestreckten Fingern in Richtung Präsidium aus) bereiten sich die Wettkämpfer auf die Verbeugung in Richtung Präsidium vor, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!") verbeugen sie sich in Richtung Präsidium. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich zusammen mit den Wettkämpfern in Richtung Präsidium.

h) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHUSHIN-NI!" ("Gesicht zum Hauptkampfrichter!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine Hände mit geballten Fäusten mit den Handflächen nach oben zu den Wettkämpfern aus), wenden sich die Wettkämpfer dem Hauptkampfrichter zu, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!"); in diesem Moment bringt der Hauptkampfrichter seine Fäuste an sein Kinn mit der Handfläche nach unten) verbeugen sich die Wettkämpfer zum Hauptkampfrichter. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich ebenfalls in Richtung der Wettkämpfer.

i) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "O-TAGAI-NI!" ("Gesicht zueinander!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine Hände mit geballten Fäusten mit den Handflächen nach oben zu den Wettkämpfern aus) wenden sich die Wettkämpfer einander zu, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!"); in diesem Moment führt der Hauptkampfrichter seine Fäuste vor seiner Brust zusammen) verbeugen sie sich voreinander. Der Hauptkampfrichter soll die Verbeugung dieses Mal nicht machen.

j) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "AKUSHU!" ("Gebt euch die Hand!") gehen die Wettkämpfer aufeinander zu und schütteln sich mit beiden Händen die Hände und verlassen dann die Wettkampffläche.



k) Vor dem Verlassen der Wettkampffläche verbeugen sich die Wettkämpfer zuerst in Richtung Präsidium und dann in Richtung Wettkampffläche.

14. Nachdem der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern das Ergebnis des Wettkampfes verkündet hat, ist es dem Hauptkampfrichter nicht mehr möglich, diese Entscheidung zu ändern, nachdem der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter die Wettkampffläche verlassen haben.

15. Sollte der Hauptkampfrichter den Wettkampf irrtümlich dem falschen Wettkämpfer zusprechen, müssen die Seitenkampfrichter sicherstellen, dass er diese Fehlentscheidung ändert, bevor der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter die Wettkampffläche verlassen.

ARTIKEL 16: ÄNDERUNGEN

Nur die Kyokushinkan -Switzerland-Schiedsrichterkommission kann diese Regeln ändern oder modifizieren.