



**WORLD KARATE FEDERATION**

**KATA-WETTKAMPFREGELN**

Gültig ab 1.1.2024

Deutsche Übersetzung

## INHALT

<b>VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>Einleitung .....</b>	<b>4</b>
<b>Artikel 1: Kata-Wettkampffläche.....</b>	<b>5</b>
<b>Artikel 2: Offizielle Kleidung.....</b>	<b>6</b>
<b>Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen .....</b>	<b>10</b>
<b>Artikel 4: Das Kampfgericht.....</b>	<b>16</b>
<b>Artikel 5: Bewertung .....</b>	<b>17</b>
<b>Artikel 6: Durchführung der Wettkämpfe.....</b>	<b>22</b>
<b>Artikel 7: Offizieller Protest.....</b>	<b>24</b>
<b>Artikel 8: Wettkampfungulassung .....</b>	<b>28</b>
<b>Artikel 9: Lokale Anpassung der Regeln.....</b>	<b>31</b>
<b>Artikel 10: Angelegenheiten, die durch die Regeln nicht genau abgedeckt werden .....</b>	<b>32</b>
<b>Anhang 1: Offizielle Kata-Liste.....</b>	<b>33</b>
<b>Anhang 2: Kata-Wettkampfkategorien.....</b>	<b>34</b>
<b>Anhang 3: Kata-Protestformular .....</b>	<b>35</b>
<b>Anhang 4: Tabelle Zusammenfassung Siegkriterien und Auflösung von Gleichständen .....</b>	<b>36</b>

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

---

## VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG

---

Es handelt sich hierbei um eine Übersetzung des WKF-Regelwerkes aus dem Englischen ins Deutsche.

Um möglichst nah am Original zu bleiben, wurden Begriffe wie z.B. „WKF“ nicht in „DKV“ verändert.

Durch die jeweiligen Turnierausschreibungen und die BKR- oder LKR-Ordnungen, kann es auf Länder- und Bundesebene zu Veränderungen kommen.

Beispiele aus dem DKV Regelwerk 2023 hierfür sind:

- Der Körperschutz ist im DKV momentan keine Pflicht.
- Bei U14 ist im DKV der Helm und äußere Körperschutz keine Pflicht.
- Bei Kata dürfen bei DKV-Turnieren Sportbrillen mit Gummizug nach Genehmigung des Arztes getragen werden.
- Die Sicherheitszone der Tatami ist bei vielen Turnieren nicht 2 m oder 1,5m sondern 1 m.

---

## **EINLEITUNG**

---

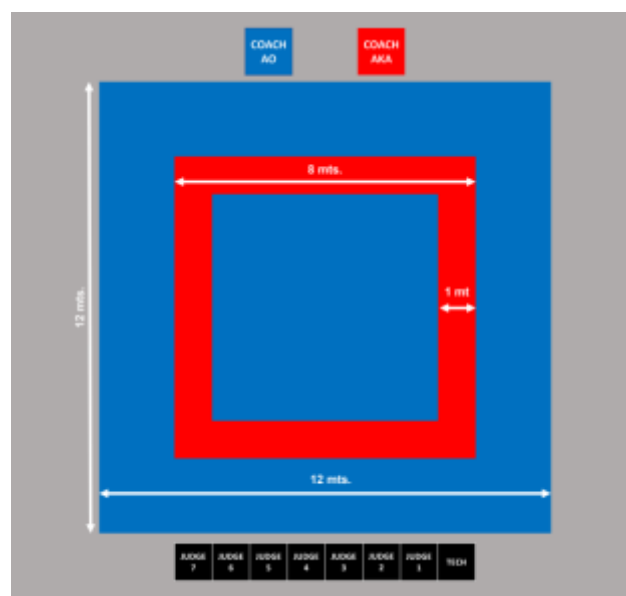
Zweck dieser Kata-Regeln ist es, ein standardisiertes Regelwerk zu bieten für Wettkämpfe auf allen Ebenen, die von der World Karate Federation (WKF), den WKF-Kontinentalverbänden und den der WKF angeschlossenen Nationalverbänden unterstützt oder anerkannt werden. Die Wettkampfregeln sollen gewährleisten, dass alle Wettkämpfe in einem sicheren, fairen und ordentlichen Rahmen stattfinden.

---

## ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

---

- 1.1. Die Wettkampffläche ist ein von der WKF genehmigtes Mattenquadrat mit einer Seitenlänge von acht Metern (von außen gemessen). Auf jeder Seite gibt es eine freie Sicherheitszone von zwei Metern.
- 1.2. Die Kampfrichter sitzen nebeneinander an einem Tisch mit Blick zur Mitte der Tatami, wobei AO links und AKA rechts steht.
- 1.3. Im Bereich von einem Meter um die äußere Begrenzung der Sicherheitszone dürfen sich keine Werbetafeln, Mauern, Säulen usw. befinden.
- 1.4. Die Coaches sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite der Tatami mit Blick zum offiziellen Tisch. Wenn es aufgrund der Ausrichtung der Tatami unpraktisch ist, die Coaches gegenüber vom offiziellen Tisch zu platzieren, können sie stattdessen jeweils seitlich zum offiziellen Tisch sitzen.
- 1.5. Die folgende Illustration zeigt das Layout der Wettkampffläche.



---

## ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

---

### 2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform sieht so aus:

- a) Ein einreihiger marineblauer Blazer (Farbcode 19-4023 TPX)
- b) Einfarbige hellgraue Hose ohne Umschlag (Farbcode 18-0201 TPX)
- c) Ein weißes Hemd mit kurzen Ärmeln
- d) Einfarbige dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Slipper für den Einsatz auf der Kampffläche
- e) Eine offizielle Krawatte, die ohne Krawattennadel getragen wird
- f) Eine schwarze Pfeife mit einer diskreten weißen Kordel für die Pfeife

2.1.2 Zusätzlich ist gestattet:

- a) Ein schlichter Ehering
- b) Freiwillige religiöse Kopfbedeckungen, die von der WKF genehmigt ist
- c) Eine Haarspange und diskrete Ohrringe
- d) Das Haar darf nicht offen über die Schultern fallen und das Make-up muss dezent sein.
- e) Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur Uniform getragen werden.

Es ist den Kampfrichtern strikt verboten, Smart Watches zu tragen oder private elektronische Geräte im Wettkampfbereich zu nutzen.

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

2.1.4 Für Multisport-Veranstaltungen, bei denen eine sportartübergreifende Uniform mit dem Design der jeweiligen Veranstaltung für die Kampfrichter auf Kosten des LOC (lokales Organisationskomitee) zur Verfügung gestellt wird, kann die offizielle Kampfrichteruniform durch diese gemeinsame Uniform ersetzt werden, vorausgesetzt, dass dies vom Veranstalter schriftlich bei der WKF beantragt und von der WKF formell genehmigt wird.

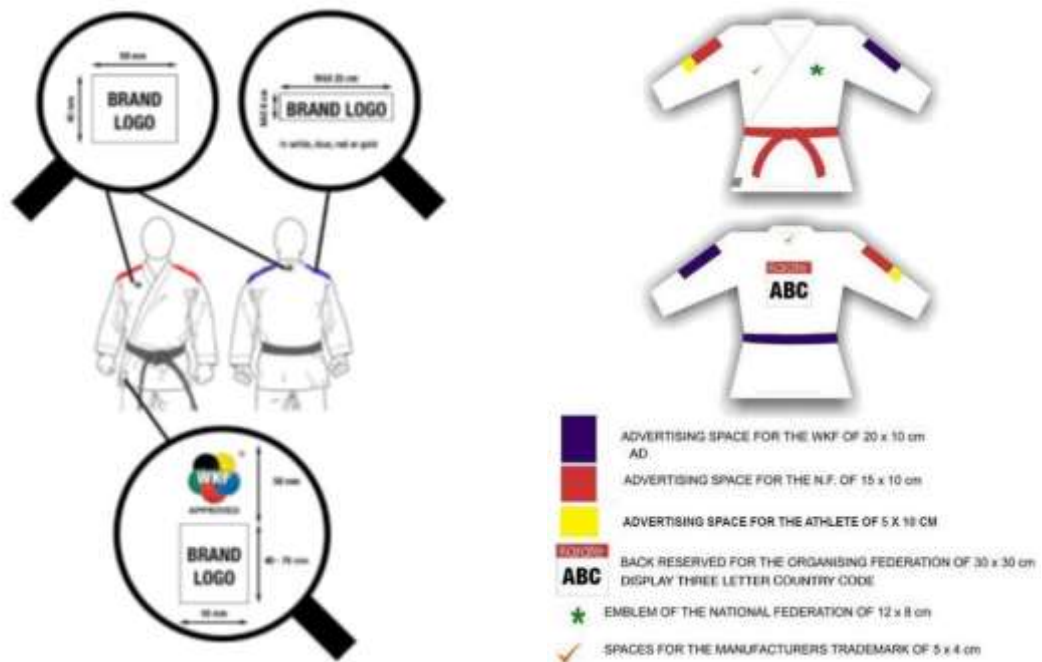
2.1.5 Wenn der Chefkampfrichter zustimmt, kann den Offiziellen gestattet werden, ihre Blazer abzulegen.

2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder der Chefkampfrichter kann Offizielle ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

### 2.2 Wettkämpfer

2.2.1 Die Wettkämpfer müssen einen weißen, von der WKF zugelassenen Karategi ohne Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien tragen, außer diese sind ausdrücklich vom WKF EC erlaubt und im Bulletin für den Wettkampf ausgewiesen:

- a) Bei allen offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate1 Premier League, Series A und Youth League) muss der Karategi auf den Schultern gestickte Markenzeichen in rot bzw. blau haben, je nach Auslosung. Ausgenommen davon sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier League Grand Winner, die anstelle der roten oder blauen Markenzeichen goldene tragen müssen. Das gilt sowohl fürs Einzel als auch für Teams. Seitens der WKF ist es nicht erforderlich, dass alle Team-Mitglieder die gleiche Karategi-Marke tragen.
- b) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden.
- c) Das nationale Emblem oder die Nationalflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- d) Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen.



- e) Die Wettkämpfer oder Mannschaften müssen, je nach Auslosung, einen von der WKF zugelassenen roten (AKA) oder blauen Gürtel (AO) tragen, ohne persönliche Stickereien, Werbung oder Beschriftungen außer dem üblichen Herstelleretikett. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während der Darbietung nicht getragen werden.
- f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- g) Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille geschlossen ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt, darf aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- h) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Karatejacke tragen.
- i) Jacken ohne Bänder können nicht verwendet werden. Die Jackenbänder, die die Jacke an ihrem Platz halten, müssen zu Beginn der Darbietung zugebunden sein.
- j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken.

- k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht hochgekrempelt werden.
  - l) Die Hose muss so lang sein, dass sie mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedeckt und sie darf nicht unter den Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.
- 2.2.2 Das WKF-Exekutivkomitee kann spezielle Etiketten oder Markenlogos zugelassener Sponsoren genehmigen.
- 2.2.3 Die Wettkämpfer dürfen eine freiwillige, von der WKF genehmigte religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht den Hals oder die Kehle.
- 2.2.4 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- 2.2.5 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Darbietung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet.
- 2.2.6 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
- 2.2.7 Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.8 Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter genehmigt und vom Turnierarzt angelegt oder genehmigt wurden.
- 2.2.9 Die Kontinentalverbände beschränken sich auf die bereits durch die WKF genehmigten Anbieter und Marken. Auch Nationalverbände müssen von der WKF zugelassene Ausrüstung bei lokalen, regionalen und nationalen Wettkämpfen akzeptieren.
- 2.2.10 Erscheint ein Wettkämpfer mit nicht zugelassener Ausrüstung oder regelwidrigem Karategi an der Wettkampffläche, erhält er eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen und der Coach kann, basierend auf dem Bericht des Chefkampfrichters, für bis zu 6 Monate ab dem auf das jeweilige Turnier folgenden Tag suspendiert werden, außer die Ausrüstung und Kleidung wurden zuvor von einem WKF-Controller kontrolliert.

## **2.3 COACHES (BETREUER)**

- 2.3.1 Die Coaches müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes, Schuhe und ihren offiziellen Ausweis tragen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Coaches einen dunklen Anzug, Schuhe, die die Füße bedecken, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben und Schuhe. Sandalen oder andere offene Schuhe sind verboten.



2.3.2 Zusätzlich ist gestattet:

- a) Ein schlichter Ehering
- b) Freiwillige, von der WKF genehmigte, religiöse Kopfbedeckung

2.3.3 Der Chefkampfrichter kann den Coaches erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift oder Logos zu tragen.

---

## ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

---

### 3.1 Allgemein

- 3.1.1 Kata ist weder ein Tanz noch eine Theatervorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen – ebenso wie Anmut, Rhythmus und Balance.
- 3.1.2 Beim Kata-Wettkampf treten immer zwei Wettkämpfer oder zwei Team gegeneinander an (Einer-gegen-einen-Wettkampf). Den Einzelwettkämpfern oder Teams wird jeweils AKA (rot) oder AO (blau) zugewiesen. Die Zuweisung der Farbe erfolgt per Zufallsauslosung.
- 3.1.3 Der Wettkämpfer oder das Team, dem AKA zugewiesen wurde, startet zuerst.
- 3.1.4 Die Wettkämpfer müssen jederzeit den Anweisungen des Chief Judge Folge leisten.

### 3.2 Definitionen

- 3.2.1 *„Kampf“ bezieht sich auf die Darbietung einer Kata durch eine Einzelperson gegen eine andere.*
- 3.2.2 *Eine „Match“ bezieht sich auf die Darbietung einer Kata, bei Medaillenkämpfen inklusive Bunkai, eines Kata-Teams gegen ein anderes.*
- 3.2.3 *Der Begriff „Gruppe“ bezieht sich hier auf die Wettkämpfer in den acht oder mehr Gruppen in der Round-Robin-Ausscheidungsphase im Einzelwettkampf oder die Gruppe der fünf Teams, die am Round-Robin-Teamwettkampf teilnehmen.*
- 3.2.4 *Der Begriff „Pool“ wird für jede der beiden Hälften der Gesamtanzahl der Wettkämpfer in einer Kategorie verwendet, die die beiden Pfade bilden, die zu den Medaillenkämpfen führen.*

### 3.3 Wettkampfformate

- 3.3.1 Kata-Wettkämpfe können in verschiedenen Formaten organisiert werden:
- a) Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde für Einzel oder Team. (Wird angewendet, wenn nichts anderes für den Wettkampf angegeben ist).
  - b) Round-Robin in Gruppen mit anschließenden Ausscheidungskämpfen für Einzel oder Team. (Wird angewendet für den Einzelwettkampf bei der

Premier League und bei der Senioren-Weltmeisterschaft im Einzel und Team.)

- c) Zwei-Pool-Round-Robin-System (wird angewendet bei Multisport-Spielen).

3.3.2 Kata-Wettkämpfe finden in Form von Team- und Einzelwettkämpfen statt. Teamwettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen drei- oder vierköpfigen Teams, die jeweils zu dritt antreten. Jedes Team ist entweder ausschließlich männlich oder ausschließlich weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt. Die Liste der offiziellen Kategorien befindet sich in ANHANG 2. Wenn für ein bestimmtes Turnier ein anderes Wettkampfformat als die in diesen Regeln beschriebenen angewendet wird, muss dies im Turnierbulletin deutlich angekündigt werden.

### **3.4 Setzen und Startreihenfolge**

3.4.1 Bei WKF-Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und bei der Karate1 Premier League werden die vier anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer gemäß ihrer jeweiligen WKF-Weltranglistenplatzierung am Tag vor dem Wettkampf gesetzt.

3.4.2 Bei den Senioren-Team-Weltmeisterschaften werden die 3 Medaillengewinner-Teams (Gold, Silber, Bronze) sowie die Verlierer des Bronze-Matches der letzten Senioren-Team-Weltmeisterschaften gesetzt.

*[Übergangsregelung: Für die ersten Team-Weltmeisterschaften nach der Veranstaltung in Budapest 2023 werden beide Bronze-Gewinner gesetzt anstelle des Bronzegewinners und des Verlierers des Bronzemesches – da Budapest die letzte Weltmeisterschaft mit zwei Bronzemedailles ist.]*

### **3.5 Team Kata**

3.5.1 Kata-Teams bestehen aus 3 oder 4 Wettkämpfern, von denen 3 pro Runde antreten. Wenn ein Team aus 4 Wettkämpfern besteht, können 3 beliebige Wettkämpfer pro Runde eingesetzt werden. Jedes Team ist entweder ausschließlich männlich oder ausschließlich weiblich.

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

3.5.3 Die Teammitglieder müssen ihre Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung sowie in der Synchronisation zeigen.

3.5.4 In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (Bunkai).

- 3.5.5 Es gibt keine Verbeugung zwischen Kata und Bunkai. Beide Elemente sind Teil der gleichen Darbietung.
- 3.5.6 Die erlaubte Gesamtzeit für die Darbietung von Kata und Bunkai beträgt 5 Minuten.
- 3.5.7 Der offizielle Zeitnehmer startet den Countdown, wenn die Teammitglieder sich vor der Kata verbeugen und stoppt die Zeit bei der Verbeugung nach der Bunkai-Darbietung.
- 3.5.8 Es ist unangebracht, sich während der Bunkai bewusstlos zu stellen: Nachdem der Wettkämpfer zu Boden gegangen ist, sollte er sich innerhalb von 2 Sekunden entweder auf ein Knie aufrichten oder aufstehen.
- 3.5.9 Obwohl es verboten ist, während des BUNKAI eine Scherenwurftechnik zum Hals (Kani Basami) auszuführen, ist eine Scherenwurftechnik zum Körper oder zu den Beinen erlaubt.

### **3.6 Ausscheidungssystem mit Trostrunde**

- 3.6.1 Im Ausscheidungssystem mit Trostrunde werden die Wettkämpfer/Teams in zwei Pools aufgeteilt und in diesen beiden Pools treten die Wettkämpfer solange gegeneinander an, bis die beiden Poolsieger sich fürs Finale qualifiziert haben. Diejenigen, die gegen die Finalisten verloren haben, bilden dann zwei neue Pools und treten gegeneinander an, bis in jedem Pool zwei Wettkämpfer/Teams übrig sind, die dann miteinander um die zwei Bronzemedailles kämpfen.

### **3.7 Round-Robin-Gruppen, anschließend Ausscheidungskämpfen – Einzel und Team**

- 3.7.1 Die Wettkämpfer oder Teams treten mit einer Darbietung der Kata ihrer Wahl gegeneinander an. In den Team-Medailenkämpfen folgt darauf die Bunkai als integraler Bestandteil der Darbietung.
- 3.7.2 Beim Round-Robin-Einzelwettkampf in Gruppen mit 4 Wettkämpfern werden die maximal 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern (oder weniger) aufgeteilt. Die Sieger der 8 Gruppen treten dann im regulären Viertelfinale an, gefolgt von Halbfinale und Finale. Diejenigen, die in den Viertel- und Halbfinals gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles.
- 3.7.3 In Phase 1 der Einzel-Weltmeisterschaften werden fürs Round-Robin die Wettkämpfer in 6, 8, 12 oder 24 Gruppen aufgeteilt, abhängig von der Anzahl der registrierten Wettkämpfer, und die Gruppensieger und Gruppensweiten bilden dann 6 Paare, die um die 6 Qualifikationsplätze für Phase 2 der Einzel-Weltmeisterschaft kämpfen.

- 3.7.4 Bei den Senioren-Team-Weltmeisterschaften wird das Round-Robin-System mit anschließenden Halbfinals und Finals angewendet. 5 Teams bilden eine Gruppe. Die Gruppensieger treten im Halbfinale und Finale an. Nach der Gruppenphase ziehen die Gruppensieger in die Halbfinals ein, die Halbfinalsieger ins Finale und die Halbfinalverlierer ins Bronze-Match. Der Sieger des Finales erhält die Goldmedaille und der Verlierer die Silbermedaille. Der Sieger des Bronze-Matches erhält die Bronzemedaille und der Verlierer keine Medaille.
- 3.7.5 Die Sieger und Zweiten der Pools werden anhand der Anzahl der gewonnenen Kämpfe/Matches ermittelt. Ist die Sieganzahl gleich, wird das Unentschieden gemäß Artikel 5 aufgelöst.
- 3.7.6 Im Einzelwettkampf kämpfen diejenigen, die im Viertel- und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, um die Bronzemedailles (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8). Im Teamwettkampf kämpfen diejenigen um die eine Bronzemedaille, die gegen die Finalisten verloren haben.
- 3.7.7 Im Round-Robin ist es möglich, dass ein Wettkämpfer oder Team von einer Darbietung disqualifiziert wird und den Wettkampf trotzdem fortsetzt, also die noch ausstehenden Darbietungen des Round-Robin-Teils des Wettkampfes abschließt. In diesem Fall gewinnt der Gegner die Darbietung und die Ergebnisse der anderen Kämpfe oder Matches werden davon nicht berührt.
- 3.7.8 Wenn ein bereits qualifizierter Wettkämpfer wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), gilt:
- a) Der Viertelfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Halbfinale ein ("walkover").
  - b) Die beiden anderen Wettkämpfer treten im anderen Viertelfinale an.
- 3.7.9 Wenn ein bereits qualifiziertes Team wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), gilt:
- a) Der Halbfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Finale ein ("walkover").
  - b) Die beiden anderen Teams treten im anderen Halbfinale an, dessen Sieger ins Finale einzieht und dessen Verlierer die Bronzemedaille erhält.

3.7.10 Die folgende Tabelle zeigt die Gruppeneinteilung für 32 bis runter auf 3 Wettkämpfer und die Qualifikation aus dem Round-Robin für die nächste Runde:

Anzahl Wettkämpfer/Gruppen	Wettkämpfer pro Gruppe								Anmerkung
<b>8 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 24-32 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>	6	3	7	2	5	4	8	1	Die Gruppenersten qualifizieren sich.
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>6 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 18-23 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>	6	3		2	5	4		1	Die Gruppenersten und die zwei besten Zweiten qualifizieren sich.
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
17	3	3		3	3	3		3	
<b>5 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 17 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2	5	4		1	Die Gruppenersten und die drei besten Zweiten qualifizieren sich.
17		3		3	4	4		3	
<b>4 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 12-16 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2		4		1	Die Gruppenersten und Zweiten qualifizieren sich.
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
<b>3 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 9-11 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>		3		2				1	Die Gruppenersten und Zweiten sowie die zwei besten Drittplatzierten qualifizieren sich.
11		4		4				3	
10		4		3				3	
9		3		3				3	
<b>2 Gruppen</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 6-8 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>				2				1	Die Gruppenersten und Zweiten treten direkt im Semifinale an.
8				4				4	
7				4				3	
6				3				3	
<b>1 Gruppe</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	Teilnahme: 1-5 Wettkämpfer
<b>Setzung &gt;</b>								1	Finale zwischen dem Gruppenersten und Zweiten und nur ein Bronzefinale.
5								5	
4								4	
3								3	

### **3.8 Zwei-Pool-Round-Robin-System**

- 3.8.1 Bei Multisport-Veranstaltungen, wie z.B. kontinentale Spielen, Olympische Spielen oder andere Multisport-Veranstaltungen, wird das Wettkampfformat für die jeweilige Veranstaltung in Abhängigkeit von den geltenden Modalitäten und den Teilnahmebeschränkungen festgelegt.

### **3.9 Kata-Wettkampf für alle unter 14 Jahren**

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

### **3.10 Coaching**

Bei Weltmeisterschaften müssen die Kata-Coaches Teil der Delegation des Nationalverbandes sein und die erforderliche Coach-Lizenzstufe haben, um den Kampf eines Wettkämpfers coachen zu können.

---

## ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

---

- 4.1 Bei allen offiziellen WKF-Wettkämpfen wird das siebenköpfige Kampfgericht für jede Runde von einem computergesteuerten Zufallsgenerator ausgelost.
- 4.2 Auf jeder Matte wird ein Kampfrichter als Tatami Manager bestimmt, der die nötige Kommunikation mit dem Softwaretechniker leitet und alle unvorhergesehenen Vorkommnisse mit den Kampfrichtern regelt.
- 4.3 Einteilung und Auslosung des Kampfgerichts: Der KK-Sekretär stellt dem Softwaretechniker, der das elektronische Auslosungssystem bedient, eine Liste mit den auf den Tatami verfügbaren Kampfrichtern zur Verfügung. Diese Liste wird vom KK-Sekretär erstellt, sobald die Auslosung der Wettkämpfer und das Kampfrichterbriefing beendet sind. Die Liste darf nur Kampfrichter beinhalten, die beim Briefing anwesend waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Softwaretechniker die Liste in das System ein und sieben Kampfrichter von der Tatami werden nach dem Zufallsprinzip als Kampfgericht bestimmt.
- 4.4 Für Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem KK-Vorsitzenden und dem KK-Sekretär eine Liste mit den verfügbaren Offiziellen ihrer Tatami zur Verfügung, nachdem die letzte Darbietung der Ausscheidungsrunde beendet ist. Sobald die Liste vom KK-Vorsitzenden genehmigt ist, wird sie dem Softwaretechniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System teilt dann nach dem Zufallsprinzip das Kampfgericht ein, das nur aus sieben Kampfrichtern besteht.
- 4.5 Zusätzlich zum Softwaretechniker und dem Ergebnisansager assistiert dem Kampfgericht bei den Medaillenkämpfen der Teams ein Zeitnehmer, der die maximale Darbietungszeit stoppt.
- 4.6 Wenn es sich als zweckmäßig erweist, können der Ansager und der Softwaretechniker, der das elektronische Bewertungssystem bedient, dieselbe Person sein.
- 4.7 Darüber hinaus müssen die Organisatoren Läufer (Runner) für jede Wettkampffläche bereitstellen, die mit der WKF-Kata-Liste vertraut sind, um die von den Wettkämpfern gewählten Kata vor jeder Runde einzusammeln und aufzuzeichnen und die Liste dem Softwaretechniker zu bringen. Der Mattenchef ist für die Überwachung des Einsatzes der Läufer verantwortlich.



---

## **ARTIKEL 5: BEWERTUNG**

---

### **5.1 Offizielle Kata-Liste**

- 5.1.1 Es dürfen nur Kata von der offiziellen Kata-Liste gezeigt werden. Die offizielle Kata-Liste befindet sich in ANHANG 1.
- 5.1.2 Die Namen mancher Kata sind auf Grund der gängigen Variationen bei der Umschrift in lateinische Buchstaben doppelt vergeben. In einigen Fällen kann eine Kata in verschiedenen Stilen (Ryu-Ha) unterschiedliche Namen tragen – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name in unterschiedlichen Stilen unterschiedliche Kata bezeichnen.

### **5.2 Erforderliche Anzahl Kata**

- 5.2.1 Grundsätzlich muss der Wettkämpfer oder das Team in jeder Runde eine neue Kata zeigen. Aber es sind nicht mehr als fünf (5) unterschiedliche Kata für einen Wettkampf erforderlich. Wenn aufgrund der Teilnehmerzahl eine sechste Runde bis zum Sieg erforderlich ist, darf eine bereits gezeigte Kata wiederholt werden (nur im sechsten Kampf/Match), allerdings nicht zweimal direkt hintereinander, also in der darauffolgenden Runde. Das gleiche Prinzip kommt auch zur Anwendung, wenn eine siebte Runde bis zum Sieg erforderlich ist.
- 5.2.2 Für Wettkämpfe unter 14 Jahre sind nicht mehr als vier (4) Kata erforderlich und die oben genannte Wiederholungsregel gilt von der fünften Runde an mit weiteren zulässigen Wiederholungen für folgende Runden.
- 5.2.3 Die Wettkämpfer/Teams dürfen die Kata für jede Runde frei wählen, vorausgesetzt, dass die jeweilige Kata vor der Runde angesagt wird und obenstehende Regel zur Wiederholung beachtet. Die Möglichkeit, eine Kata zu wiederholen, ist eine Option und hindert die Wettkämpfer/Teams nicht daran, in jeder Runde eine neue Kata zu zeigen, unabhängig von der erforderlichen Anzahl Runden bis zum Sieg.

### **5.3 Bewertung**

- 5.3.1 Die Darbietung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet, außer bei Team-Medaillenkämpfen, wo die Darbietung ebenso wie das Zeitnehmen mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach der Bunkai endet.
- 5.3.2 Leichte Variationen des Karate-Stils (Ryu-Ha) des Wettkämpfers sind gestattet.

## 5.4 Punktesystem

5.4.1 Die Darbietungen werden auf einer Skala von 5,0 bis 10,0 in Schritten von 0,1 bewertet, wobei 5,0 die niedrigste mögliche Punktzahl für eine Kata ist, die als ausgeführt akzeptiert wird, und 10,0 eine perfekte Darbietung darstellt. Eine Disqualifikation wird durch eine Wertung von 0,0 angezeigt.

5.4.2 Das System löscht die höchste und die niedrigste Bewertung.

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

5.4.3 In den Medaillenkämpfen wird Bunkai gezeigt und dieser ist die gleiche Bedeutung beizumessen wie der Kata.

## 5.5 Entscheidung

5.5.1 Das Ergebnis eines Kampfes oder Matches basiert auf den Punkten, die die fünf oder sieben Judges geben, wobei die höchste und niedrigste gestrichen werden.

5.5.2 Bei einem Punktegleichstand siegt der Wettkämpfer, der die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten Wertung in der Begegnung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis von 6 der 7 Kampfrichter).

5.5.3 Besteht nach Berücksichtigung der niedrigsten Wertung immer noch Punktgleichstand, siegt der Wettkämpfer, der die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten und der höchsten Wertung in der Begegnung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis aller 7 Kampfrichter).

5.5.4 Besteht nach Berücksichtigung der Wertung aller 7 Kampfrichter immer noch Gleichstand, siegt der Wettkämpfer, den mehr Kampfrichter als Sieger gewählt haben.

5.5.5 Pro gewonnenem Kampf/Match gibt es 3 Siegpunkte für den Wettkämpfer/das Team, der Sieger erhält 0 Punkte, Unentschieden sind nicht gestattet.

5.5.6 Für die einheitliche Anwendung der Bewertungsskala gilt folgender Leitfaden:

- 10 Perfekt
- 9-9,9 Exzellent
- 8-8,9 Sehr gut
- 7-7,9 Gut
- 6-6,9 Akzeptabel
- 5-5,9 Ungenügend
- 0 Disqualifiziert

## 5.6 Bewertungskriterien

<b>Kata-Darbietung</b>		<b>Bunkai-Darbietung</b> (anwendbar auf die Team-Medaillenkämpfe)	
1.	Stände	1.	Stände
2.	Techniken	2.	Techniken
3.	Bewegungsübergänge	3.	Bewegungsübergänge
4.	Timing und Synchronisation	4.	Timing und Distanz (Ma-Ai)
5.	Korrekte Atmung	5.	Kontrolle
6.	Fokus (KIME)	6.	Fokus (KIME)
7.	Konformität: Konsistenz in der Darbietung des KIHON	7.	Konformität (mit der Kata): Verwendung der tatsächlich in der Kata ausgeführten Bewegungen
8.	Kraft	8.	Kraft
9.	Schnelligkeit	9.	Schnelligkeit
10.	Balance	10.	Balance

## 5.7 Fouls

Die folgenden Fouls müssen berücksichtigt werden, wenn sie auftreten:

1. Ansagen der Kata vor statt nach der Verbeugung.
2. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
3. Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführungen eines Blocks oder am Ziel vorbeischielen.
4. Asynchrone Bewegung, z.B. Abschluss einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team das Fehlen von Synchronisation bei einer Bewegung.
5. Die Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karategi sowie unangemessene Atmung, muss bei der Bewertung der Kata durch die Kampfrichter als sehr ernstes Foul betrachtet werden – gleichwertig mit der Bestrafung eines vorübergehenden Gleichgewichtsverlustes.
6. Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
7. Zeitverschwendung, einschließlich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung, einschließlich Verstreichen von mehr als 35 Sekunden zwischen dem namentlichen Aufruf des Wettkämpfers/Team auf dem Monitor und der ersten Technik der Kata.

8. Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der Bunkai.
9. Simulierte Bewusstlosigkeit für mehr als 2 Sekunden während der Bunkai.

## **5.8 Disqualifikation**

1. Keine Ansage der Kata, Ansage der falschen Kata oder Darbietung einer anderen als der dem offiziellen Tisch genannten Kata.
2. Fehlende Verbeugung vor oder nach der Kata-Darbietung.
3. Die Kata nicht mit dem Blick zu den Kampfrichtern starten.
4. Eine deutlich Pause oder Unterbrechung in der Kata-Darbietung.
5. Weglassen oder Hinzufügen von Bewegungen – oder anderweitige substantielle Änderungen der Originalform während der Darbietung.
6. Ausführen eines erforderlichen Korrekturschrittes in Folge eines völligen Gleichgewichtsverlustes oder Hinfallen.
7. Herunterfallen des Gürtels während der Darbietung.
8. Überschreiten der Gesamtzeit von 5 Minuten für Kata und Bunkai.
9. Ausführen einer Scherenwurftechnik (Kani Basami) zum Halsbereich in der Bunkai
10. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten.

## **5.9 Übermäßiges Feiern und politische oder religiöse Demonstrationen**

- 5.9.1 Von den Wettkämpfern wird erwartet, dass sie die Grußzeremonie vor und nach der Darbietung respektieren. Jegliches übermäßige Feiern, wie z.B. auf die Knie fallen usw., oder politische oder religiöse Äußerungen während oder unmittelbar nach der Darbietung sind verboten und werden mit einer Geldstrafe in Höhe der vom EK festgelegten Protestgebühr belegt. Der Mattenchef oder Chefkampfrichter informiert den offiziellen Wettkampftisch darüber.

## **5.10 Ermittlung des Siegers eines Kampfes im Einzelwettkampf oder eines Matches im Teamwettkampf im Ausscheidungssystem**

- 5.10.1 Im Ausscheidungssystem siegt sowohl in Kämpfen im Einzelwettkampf als auch in Matches im Teamwettkampf der Wettkämpfer oder das Team mit der höheren

Wertung, siehe Artikel 5.5.

#### **5.11 Ermittlung des Siegers einer Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen im Einzelwettkampf**

Um den Sieger einer Gruppe im Round-Robin-Einzelwettkampf zu bestimmen und Gleichstände aufzulösen, werden die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht:

- 1) Höhere Anzahl von Siegpunkten in allen Kämpfen.
- 2) Sieger des Kampfes zwischen den beiden vom Gleichstand betroffenen Wettkämpfern.
- 3) Höhere Anzahl Kampfrichter in allen Kämpfen der Gruppe, die den Wettkämpfer als Sieger gewählt haben.
- 4) Höhere Position in der Weltrangliste.
- 5) Darbietung einer zusätzlichen Kata, wenn der Gleichstand immer noch besteht.

Für jeden Gleichstand ist zu Punkt 2) zurückzukehren.

#### **5.12 Ermittlung des Siegers einer Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen im Teamwettkampf**

Um den Sieger einer Gruppe im Round-Robin zu bestimmen und Gleichstände aufzulösen, werden die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge zur Anwendung gebracht:

- 1) Höhere Anzahl von Siegpunkten in allen Matches.
- 2) Sieger des Matches zwischen den beiden vom Gleichstand betroffenen Teams.
- 3) Höhere Anzahl Kampfrichter in allen Matches der Gruppe, die das Team als Sieger gewählt haben.
- 4) Darbietung einer zusätzlichen Kata, wenn der Gleichstand immer noch besteht.

Für jeden Gleichstand ist zu Punkt 2) zurückzukehren.

---

## **ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE**

---

- 6.1** Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams ihre Kata-Wahl den Läufern mitteilen, die die Information an den Softwaretechniker des elektronischen Wertungssystems weitergeben.
- 6.2** Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Coaches, bzw. in Abwesenheit des Coaches, des Wettkämpfers oder des Teams, sicherzustellen, dass die dem Läufer mitgeteilte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist.
- 6.3** Sollte es eine Diskrepanz zwischen der Nummer und dem Namen der zur Darbietung angemeldeten Kata geben, ist die Nummer gemäß der offiziellen WKF-Kata-Liste entscheidend.
- 6.4** Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen oder die sich entscheiden, aufzugeben, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.
- 6.5** Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
- 6.6** Gibt es eine Countdown-Anzeige auf dem Monitor, werden dem Wettkämpfer oder Team 35 Sekunden eingeräumt zwischen dem namentlichen Aufruf des Wettkämpfers/Team auf dem Monitor und der ersten Technik der Kata.
- 6.7** Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer oder das Team deutlich den Namen der Kata nennen und beginnt dann die Darbietung.
- 6.8** Bei Aufruf (sobald der Name des Wettkämpfers oder Teams auf dem Monitor erscheint) geht der Wettkämpfer oder das Team unverzüglich und ohne ausgedehntes Einmarschieren zur Startposition für die Kata mit Blick zum Kampfgericht. Nach der Verbeugung wird die Kata angesagt und die Darbietung beginnt ohne weitere Verzögerung.
- 6.9** Das Match beginnt mit einer Verbeugung zum Kampfgericht und dann verbeugen sich die Wettkämpfer zueinander. Der Wettkämpfer/Das Team mit rotem Gürtel (AKA) zeigt zuerst die Kata, anschließend ist der Wettkämpfer/das Team mit blauem Gürtel (AO) an der Reihe. Der Wettkämpfer/Das Team, der/das gerade keine Kata darbietet, steht am Mattenrand und spricht und bewegt sich nicht, um die Darbietung des/der anderen Wettkämpfer nicht zu stören.
- 6.10** Am Ende der Darbietung, das definiert ist als die Schlussverbeugung der Kata, müssen die Wettkämpfer sich am Mattenrand aufstellen und die Bekanntgabe

des Siegers abwarten.

- 6.11** Nach Abschluss der Kata durch den Wettkämpfer/das Team, geben die Kampfrichter (einschließlich Judge 1) ihre Bewertung in das elektronische Bewertungsgerät ein oder – falls ein solches nicht verwendet wird – zeigen den Sieg für AKA oder AO per Flagge an.
- 6.12** Nach Bekanntgabe des Siegers verbeugen sich die Wettkämpfer oder Teams auf das Kommando „OTAGAI NI REI“ zueinander und auf „SHOMEN NIE REI“ zum Kampfgericht und verlassen dann die Tatami.

---

## ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

---

### 7. Allgemeine Bestimmungen

- 7.1.1 Gegenüber dem Kampfgericht darf niemand Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
- 7.1.2 Erscheint eine Kampfrichtermaßnahme regelwidrig, ist nur der Coach des Wettkämpfers oder sein offizieller Vertreter berechtigt, Protest einzulegen.
- 7.1.3 Der Protest erfolgt als schriftlicher Bericht unmittelbar nach der beanstandeten Darbietung. Die einzige Ausnahme besteht dann, wenn der Protest administrative Fehler betrifft.
- 7.1.4 Jeder Protest zur Anwendung der Regeln muss nicht zwingend zu einer Unterbrechung des Wettkampfes führen und die Protestabsicht sollte der Coach oder der Vertreter des Nationalverbandes unmittelbar nach dem Ende des Kampfes äußern.
- 7.1.5 Der Coach / NV fordert das offizielle Protestformular [ANHANG 3] beim Tatami Manager an und soll es innerhalb von 5 Minuten nach der Äußerung seiner Protestabsicht ausfüllen, unterschreiben und beim Tatami Manager zusammen mit der entsprechenden Protestgebühr einreichen.
- 7.1.6 Reicht der Coach / NV den Protest nicht rechtzeitig ein, kann dies zur Abweisung des Protestes führen, wenn es, nach Meinung der Appeals Jury (Berufungsjury), keinen vernünftigen Grund dafür gibt und der Fortgang des Wettkampfes dadurch behindert wird.
- 7.1.7 Der Tatami Manager ergänzt umgehend die Namen der Offiziellen und überreicht das ausgefüllte Protestformular einem Mitglied der Appeals Jury. Ohne Verzögerung untersucht die Appeals Jury die Umstände und trifft eine Entscheidung. Unter Berücksichtigung aller verfügbaren Fakten verfasst sie einen Bericht und ist befugt, die erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen. Der Protest wird von der Appeals Jury untersucht und im Rahmen dieser Untersuchung berücksichtigt die Jury alle verfügbaren Beweise für den Protest.
- 7.1.8 Der Protest kann auch direkt vom Vorsitzenden der Kampfrichterkommission oder dem Chefkampfrichter der Veranstaltung entschieden und bei der Appeals Jury eingereicht werden, in welchem Fall keine Zahlung der Protestgebühr erforderlich ist.



- 7.1.9 Im Falle eines administrativen Fehlers während einer laufenden Darbietung, kann der Coach direkt den Tatami Manager informieren. Der Tatami Manager informiert dann den Judge 1 entsprechend.
- 7.1.10 Der Protest muss die Namen und Nationen der Wettkämpfer, das ausführenden Kampfgericht und die präzisen Details dessen, was beanstandet wird, enthalten. Allgemeine Behauptungen über generelle Leistungen werden nicht als legitimer Prozess akzeptiert. Die Beweislast liegt beim Beschwerdeführer. Der Tatami Manager muss den Protest einem Mitglied der Appeals Jury übergeben. Die Jury wird in angemessener Zeit die Umstände prüfen, die zu dem Protest geführt haben.
- 7.1.11 Der Beschwerdeführer muss die vom WKF EK vorgesehene Protestgebühr entrichten und diese muss zusammen mit dem Protest beim Tatami Manager hinterlegt werden, der alles einem Mitglied der Appeals Jury übergibt.
- 7.1.12 Jeder Protest sollte vom Coach oder Vertreter des NV unmittelbar nach dem Ende des Kampfes angekündigt werden.
- 7.1.13 Die Entscheidung der Appeals Jury ist endgültig und kann nur durch die Entscheidung des Exekutivkomitees auf Aufforderung des WKF-Präsidenten überstimmt werden.
- 7.1.14 Die Appeals Jury kann weder Strafen noch Sanktionen verhängen. Ihre Aufgabe ist es, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben, um die nötigen Maßnahmen der KK und der OK zu starten, um Abhilfe zu schaffen und die regelwidrigen Kampfrichterentscheidungen zu korrigieren.
- 7.1.15 Betrifft der Protest Wettkämpfer einer laufenden Kategorie, dann muss die nächste Runde, die den Wettkämpfer involvieren könnte, bis zur Entscheidung des Protestes verschoben werden.

## **7.2 Zusammensetzung der Appeals Jury (Berufungsjury)**

- 7.2.1 Die Appeals Jury besteht aus drei erfahrenen Kampfrichtern, die von der Kampfrichterkommission (KK) oder dem Chefkampfrichter ernannt werden. Es dürfen nicht zwei Mitglieder aus dem gleichen Nationalverband stammen. Die Mitglieder werden von 1 bis 3 nummeriert.
- 7.2.2 Die KK benennt außerdem drei zusätzliche Mitglieder und deren Reihenfolge von 4 bis 6, damit diese automatisch die Vertretung übernehmen, falls es bei einem Jurymitglied durch eine Überschneidung der Nationalität oder durch Verwandtschaft oder Verschwägerung mit einer der Parteien des jeweiligen Protestes, einschließlich der vom Protest betroffenen Kampfrichter, zu einem

Interessenkonflikt kommt.

### **7.3 Berufungsverfahren**

- 7.3.1 Der Tatami Manager, der den Protest entgegennimmt, ist dafür verantwortlich, die Appeals Jury einzuberufen und die Protestgebühr nach einem abgewiesenen Protest beim Schatzmeister zu hinterlegen.
- 7.3.2 Die Appeals Jury beginnt sofort damit, die erforderlichen Untersuchungen und Befragungen durchzuführen, um den Gehalt des Protestes zu klären.
- 7.3.3 Alle drei Mitglieder sind verpflichtet, ein Urteil über den Gehalt des Protestes abzugeben. Enthaltungen sind nicht möglich.

### **7.4 Abgewiesene und stattgegebene Proteste**

- 7.4.1 Wird ein Protest für ungültig befunden, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer mündlich über die Abweisung seines Protestes informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „abgewiesen“ versieht, von allen Mitgliedern der Appeals Jury unterschreiben lässt und den Beschwerdeführer über die Entscheidung informiert.
- 7.4.2 Wird einem Protest stattgegeben, benennt die Appeals Jury ein Mitglied, das den Beschwerdeführer über die Stattgabe des Protestes mündlich informiert, das Originaldokument mit dem Vermerk „stattgegeben“ versieht und von jedem Mitglied der Appeals Jury unterschreiben lässt, bevor es dem Chefkampfrichter übergeben und dem Beschwerdeführer die Protestgebühr erstattet wird.
- 7.4.3 Nachdem einem Protest stattgegeben wurde, setzt sich die Appeals Jury mit dem Organisationskomitee (OK) und dem Chefkampfrichter in Verbindung, um geeignete Maßnahmen zu ergreifen, der Situation praktisch Abhilfe zu schaffen. Dies schließt folgende Möglichkeiten ein:
  - Aufhebung regelwidriger Entscheidungen
  - Löschung von Ergebnissen der betroffenen Runden bis zu dem Zeitpunkt vor dem Vorfall
  - Wiederholung von betroffenen Darbietungen
  - Empfehlungen gegenüber der KK in Bezug auf Sanktionen der in Protest verwickelten Kampfrichter
- 7.4.4 Es liegt in der Verantwortung der Appeals Jury, ein angemessenes und wohl überlegtes Urteil in Bezug auf Maßnahmen, die den Ablauf der Veranstaltung stark beeinträchtigen, zu fällen. Die Wiederholung der Ausscheidungskämpfe ist die letzte Option zur Sicherstellung eines fairen Ergebnisses.

## **7.5 Vorfallbericht**

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Appeals Jury erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt.

- 7.5.1 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Chefkampfrichter und der OK übermittelt.

---

## **ARTIKEL 8: WETTKAMPFZULASSUNG**

---

### **8.1 Alter**

- 8.1.1 Die Zuordnung zur Altersgruppe erfolgt gemäß dem Alter des Wettkämpfers am ersten Wettkampftag der jeweiligen Veranstaltung.
- 8.1.2 In den Senioren-Kategorien für Kumite und Kata unterscheiden sich die Altersgruppen. Im Kumite Senioren müssen Wettkämpfer mindestens 18 Jahre alt sein, während sie für Kata Senioren mindestens 16 Jahre alt sein müssen, beides definiert nach 8.1.1.
- 8.1.3 Teilnehmer in den Kategorien u21 müssen 18, 19 oder 20 Jahre alt sein, in den Kategorien Junioren 16 oder 17, in den Kategorien Jugend 14 oder 15 und in den Kategorien unter 14 Jahre müssen sie 12 oder 13 Jahre alt sein.

### **8.2 NV-Quote pro Veranstaltung**

- 8.2.1 Bei der WM Jugend, Junioren & u21, bei der Einzel-Weltmeisterschaft – Finale Phase und bei der Team-Weltmeisterschaft ist jedem Nationalverband pro Kategorie max. 1 Wettkämpfer gestattet.
- 8.2.2 Besondere Beschränkungen können gelten für die Einzel-Weltmeisterschaft – Qualifikationsphase. Wenn ein NV in der jeweiligen Kategorie bereits einen qualifizierten Wettkämpfer für die Einzel-Weltmeisterschaft – Finale Phase hat, dann darf der NV keinen weiteren Wettkämpfer für die Einzel-Weltmeisterschaft – Qualifikationsphase melden.
- 8.2.3 Karate1-Veranstaltungen sind offene Turniere, bei denen alle WKF-Mitglieder antreten dürfen, es gilt keine Beschränkung auf nur 1 Wettkämpfer pro NV. Gleichwohl müssen alle Teilnehmer Mitglied eines von der WKF anerkannten NV sein.
- 8.2.4 Für Multisport-Veranstaltungen, wie die ANOC-Beach Games, World Games, Olympischen Spiele, können andere Kriterien gelten, die im jeweiligen Qualifikationssystem geregelt werden.

### **8.3 Nationalität**

- 8.3.1 Mit den folgenden Ausnahmen dürfen nur Staatsangehörige eines Landes, die ihr Land repräsentieren, an der Weltmeisterschaft und an offiziellen WKF-Veranstaltungen teilnehmen.

- 8.3.2 Grundsätzlich gilt, dass ein Wettkämpfer, der ein Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaft repräsentiert hat, kein anderes Land bei einer offiziellen WKF-Veranstaltung oder Weltmeisterschaft repräsentieren kann.
- 8.3.3 Gleichwohl kann ein Wettkämpfer, der an einer dieser Veranstaltungen teilgenommen hat und durch Heirat die Staatsbürgerschaft des Ehegatten erhält, das Land des Ehegatten repräsentieren.
- 8.3.4 Besitzt ein Wettkämpfer die doppelte Staatsbürgerschaft (d.h. eine gemäß dem Gesetz eines Landes und eine andere gemäß dem Gesetz eines anderen Landes) kann er nur entweder das eine oder das Land repräsentieren, nach Wahl des Wettkämpfers. Hat der Wettkämpfer beide Länder repräsentiert, bedarf es der Zustimmung des WKF EK für jeden weiteren Wechsel, wofür der jeweilige NV ein schriftliches Gesuch an den WKF-Präsidenten richten muss.
- 8.3.5 Ein Wettkämpfer kann sein Geburtsland repräsentieren, dessen Staatsbürger er ist, außer er entscheidet sich dafür, die Staatsangehörigkeit eines Elternteils anzunehmen.
- 8.3.6 Ein eingebürgerter Wettkämpfer (oder ein Wettkämpfer, der seine Nationalität durch Einbürgerung geändert hat) darf nicht an der Weltmeisterschaft teilnehmen und dort sein neues Land repräsentieren, bevor drei Jahre seit seiner Einbürgerung vergangen sind. Diese Wartezeit kann verkürzt oder sogar gestrichen werden, wenn sich die beiden betroffenen NV einigen und das WKF EK dem zustimmt.
- 8.3.7 Wenn ein angegliederter Staat, eine Provinz oder ein Überseegebiet, ein Land oder eine ehemalige Kolonie unabhängig wird oder ein Land in ein anderes aufgenommen wird aufgrund eines geänderten Grenzverlaufs oder ein neuer NV von der WKF anerkannt wird, kann ein Wettkämpfer weiterhin das Land repräsentieren, dem er angehört(e). Aber er kann sich auch entscheiden, das neue Land oder den neuen NV bei der Weltmeisterschaft zu repräsentieren.
- 8.3.8 Wenn die WKF mehr als 1 (einen) NV anerkannt hat, für den Mitglieder den gleichen nationalen Pass besitzen (d.h. für ein Land und seine Protektorate mit unterschiedlichen nationalen Sportbehörden), kann der Wettkämpfer nur den NV repräsentieren, wo er auch seinen Wohnsitz hat, vorausgesetzt, dass er noch nicht für den/die anderen NV bei offiziellen WKF-Veranstaltungen angetreten ist.
- 8.3.9 Um den Wechsel zu einem anderen NV zu vollziehen, für den die Staatsangehörigen den gleichen Pass haben, genügt es, wenn sich die 2 (zwei) NV sich darauf einigen, den Statuswechsel des Wettkämpfers

gegenüber der WKF zu bestätigen. Falls sich die NV nicht einig sind, muss jede Änderung vom WKF EK genehmigt werden. In einem solchen Fall muss der Wettkämpfer über den betroffenen NV gegenüber der WKF überzeugend nachweisen, dass sich sein Wohnsitz im Gebiet des anderen NV befindet, oder, falls dies nicht gelingt, dass die Beziehung zu dem anderen NV den Wechsel rechtfertigt.

8.3.10 Hat der Wettkämpfer alle involvierten NV repräsentiert, bedarf es der Zustimmung des WKF EK für jeden weiteren Wechsel.

---

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

---

Lokale Anpassungen der Kata-Regeln sind für nationale Wettkämpfe gestattet, solange diese Anpassungen nicht zu einem Vor- oder Nachteil für einzelne Stile führen.

---

## **ARTIKEL 10: ANGELEGENHEITEN, DIE DURCH DIE REGELN NICHT GENAU ABGEDECKT WERDEN**

---

Hin und wieder kann es möglicherweise Situationen geben, für deren Klärung die Regeln keine genaue Anleitung bieten. Tritt ein solcher Fall während eines laufenden Wettkampfes auf, ist der jeweilige Chefkampfrichter dazu befugt, Abhilfe zu schaffen, indem er nach bestem Wissen und Gewissen aus dem Regelwerk Lösungen für vergleichbare Situationen auf die aktuelle überträgt. In Fällen, wo eine Angelegenheit außerhalb des laufenden Wettkampfes zu klären ist, sollte diese vor der Entscheidung der Sportkommission vorgetragen werden.



---

## ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE

---

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

Bei der Ansage der Kata ist die jeweilige Nummer zu verwenden. Sollte es zu einer Diskrepanz zwischen Nummer und Namen der Kata kommen, ist die Nummer entscheidend für die Ansage der Kata.

---

## **ANHANG 2: KATA-WETTKAMPFKATEGORIEN**

---

Team Kata Senioren männlich (16+ Jahre)

Team Kata Senioren weiblich (16+ Jahre)

Team Kata Jugend und Junioren männlich (14-<17 Jahre)

Team Kata Jugend und Junioren weiblich (14-<17 Jahre)

Kata Einzel Senioren männlich (16+ Jahre)

Kata Einzel Senioren weiblich (16+ Jahre)

Kata Einzel u21 männlich (18-<21 Jahre)

Kata Einzel u21 weiblich (18-<21 Jahre)

Kata Einzel Junioren männlich (16-<18 Jahre)

Kata Einzel Junioren weiblich (16-<18 Jahre)

Kata Einzel Jugend männlich (14-<16 Jahre)

Kata Einzel Jugend weiblich (14-<16 Jahre)

Kata Einzel U14 männlich (12-<14 Jahre)

Kata Einzel U14 weiblich (12-<14 Jahre)

---

**ANHANG 3: KATA-PROTESTFORMULAR**

---

**OFFIZIELLES WKF-PROTESTFORMULAR**

**KATA**



**Der Protest muss im Voraus bezahlt werden.**

DATUM	WETTBEWERB	PLATZ
..... / ..... / .....		

NAME DES TEILNEHMERS	LAND

PROTESTBESCHREIBUNG

Fortsetzung auf der anderen Seite.

<b>NAME</b>		Gilt als Quittung der WKF
<b>UNTERSCHRIFT</b>		

**NUR FÜR DEN OFFIZIELLEN GEBRAUCH**

TATAMI NR.	TM-Manager:						
KAMPFGERICHT	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
<b>NAME</b>							
<b>LAND</b>							

## ANHANG 4: TABELLE ZUSAMMENFASSUNG SIEGKRITERIEN UND AUFLÖSUNG VON GLEICHSTÄNDEN

KATA			
Einzel		Teams	
Round-Robin	Ausscheidung	Round-Robin	Ausscheidung
<b>Siegekriterien für einen Kampf oder ein Match</b>			
1. Höchste Wertung 5 Judges*	1. Höchste Wertung 5 Judges*	1. Höchste Wertung 5 Judges*	1. Höchste Wertung 5 Judges*
2. Höchste Wertung 6 Judges**	2. Höchste Wertung 6 Judges**	2. Höchste Wertung 6 Judges**	2. Höchste Wertung 6 Judges**
3. Höchste Wertung 7 Judges***	3. Höchste Wertung 7 Judges***	3. Höchste Wertung 7 Judges***	3. Höchste Wertung 7 Judges***
4. Mehrzahl Stimmen Judges im Kampf****	4. Mehrzahl Stimmen Judges im Kampf****	4. Mehrzahl Stimmen Judges im Match****	4. Mehrzahl Stimmen Judges im Match****
<b>Siegekriterien für eine Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen</b>			
1. Mehr Siegpunkte insgesamt	<i>„Alle“ meint alle Kämpfe in der Gruppe, sowohl im Einzelwettkampf wie auch im Teamwettkampf</i>	1. Mehr Siegpunkte insgesamt	<i>*Löschen der höchsten und niedrigsten Wertung **Einbeziehen der niedrigsten Wertung ***Einbeziehen der niedrigsten und höchsten Wertung (alle Wertungen) ****D.h. wieviele Judges den Wettkämpfer/das Team als Sieger bewertet haben</i>
2. Sieger des Kampfes zwischen den beiden		2. Sieger des Matches zwischen den beiden	
3. Mehrzahl Stimmen Judges in allen Kämpfen****		3. Mehrzahl Stimmen Judges in allen Matches****	
4. Bessere Platzierung in der Weltrangliste		4. Extra-Match – neue Kata	
5. Extra-Kampf – neue Kata			
Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.		Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.	
Alle Siegekriterien sind in der anzuwendenden Reihenfolge durchnummeriert.			