



KYOKUSHIN-KAN KUMITE- KAMPFRICHTERREGELN



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: Signale des Hauptkampfrichter & Seitenkampfrichter

ARTIKEL 11: VERZUG UND RÜCKTRITT

ARTIKEL 12: VERLETZUNGEN UND UNFÄLLE IM WETTBEWERB

ARTIKEL 13: KRITERIEN FÜR ENTSCHEIDUNGEN

ARTIKEL 14: OFFIZIELLER PROTEST

ARTIKEL 15: START, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN

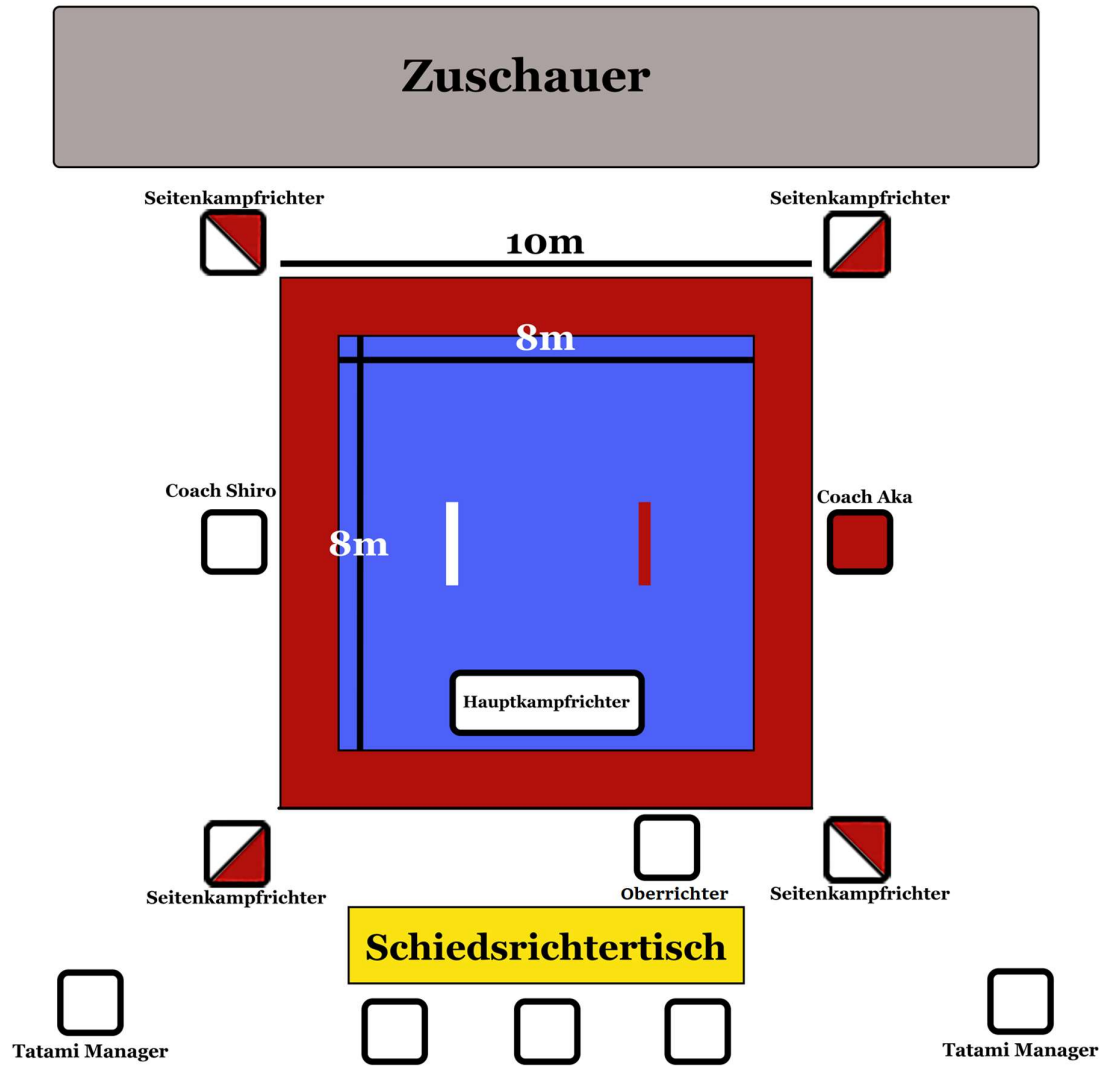
ARTIKEL 16: TURNIERSYSTEM

ARTIKEL 17: 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 haben.
3. Die Wettkampffläche wird in zwei Zonen unterteilt: die Gefahrenzone und die Sicherheitszone. Der innere Bereich wird als Gefahrenzone bezeichnet und muss ein Quadrat von 8 m x 8 m ausweisen. Der Bereich außerhalb der Gefahrenzone wird als Sicherheitsbereich (JOGAI) bezeichnet und ist auf jeder Seite 1 m breit.
4. Die Abmessungen der Wettkampffläche dürfen nur mit Genehmigung der «Sportkommission» geändert werden, wenn die Bedingungen des Wettkampfplatzes es erfordern.
5. Der innere Teil der Wettkampffläche innerhalb der Grenzen der Gefahrenzone und des Sicherheitsbereichs muss mit TATAMI mattiert sein.
6. Zwei parallele Linien, eine weiße (SHIRO) und eine rote (AKA), jede 1 m lang, ca. 10 cm breit und rechtwinklig zum Kampfrichter, 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.
7. 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 (Unfallgefahr).
8. Werden zwei oder mehr benachbarte Wettbewerbsbereiche genutzt, ist ein gemeinsamer Sicherheitsbereich von mindestens 4 m erforderlich.
9. 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.
10. Der Hauptkampfrichter (SHUSHIN) darf sich auf der gesamten Kampffläche bewegen, einschließlich der Sicherheitszone, in der die Seitenkampfrichter sitzen.
11. Für jede TATAMI werden zwei Hauptkampfrichter-Assistenten eingesetzt. Einer der beiden Hauptkampfrichter-Assistenten sitzt auf der Kampfflächengrenze des Weissen Wettkämpfer (SHIRO) und einer an dem Teil der Kampfflächengrenze, an dem der rote Wettkämpfer (AKA) die Kampffläche betritt.
12. Der Oberrichter sitzt vor dem Schiedsrichtertisch. Er ist mit einer Trillerpfeife und Schreibutensilien ausgestattet.
13. Die Ansager, Punktezähler und Zeitnehmer sitzen am Schiedsrichtertisch, hinter dem Hauptkampfrichter.
14. 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.
15. Generell sollten die Zuschauer nicht näher als 3 Meter an die TATAMI (Wettkampffläche oder Plattform) herangelassen werden.



ARTIKEL 2: AUSTRÜSTUNG DER KUMITE-KAMPFFLÄCHE

Kampfrichterstühle und Flaggen

Für jeden Kampfrichter (FUKUSHIN) müssen leichte Stühle 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

Für Trainer müssen leichte Stühle an den Seiten der Wettkampffläche mit roter oder weißer Bänder aufgestellt werden. Wenn die Wettkampffläche erhöht ist, werden die Stühle für die Trainer außerhalb der erhöhten Fläche aufgestellt.

Der Oberrichter-Stuhl

Der Stuhl für den Oberrichter muss direkt außerhalb des Sicherheitsbereichs, hinter und links oder rechts vom Hauptkampfrichter platziert werden. Wenn der Wettkampfbereich erhöht ist, wird der Stuhl für den Oberrichter außerhalb des erhöhten Bereichs platziert.



Anzeigetafeln

Für jede Wettkampffläche muss eine Anzeigetafeln vorhanden sein, die die Ergebnisse anzeigen, die nicht mehr als 90 Zentimeter hoch und 2 Meter sind. Diese müssen 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.

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 Kampf vorgesehenen Zeit akustisch anzuzeigen.

Es muss ein kleiner roter Beutel (ca. 20 cm x 10 cm) mit Gewicht 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 visuell anzuzeigen.

Waagen

Es müssen mindestens 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.

Werden die Gewichtskontrollen mit mehreren Waagen vorgenommen, muss jede Kategorie mit der gleichen Waage gewogen werden. Ein Austausch der Waage während der Gewichtsmessung ist nicht erlaubt.

Rote und weiße Bänder

Es müssen mindestens 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) und die Weissen Teilnehmer (Shiro) 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 Kyokushinkan Switzerland Kampfrichterkommission festgelegte offizielle Uniform tragen.
 2. Wenn sie sich ausserhalb der Wettkampffläche befinden, muss die offizielle Uniform wie folgt aussehen:
Ein weißes Hemd, 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, eine schlichte schwarze Hose ohne Umschläge.
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.
5. Nehmen Kampfrichter und Offizielle von anderen Verbänden teil, ist es ihnen erlaubt, Ihre eigenen Verbandsuniform zu tragen.

Wettkämpfer

1. Wettkämpfer müssen einen weißen KARATE GI mit einem Gürtel der entsprechenden Gradfarbe tragen. Das Brustzeichen "Kyokushin" ist erlaubt. Andere Brustabzeichen, Streifen, Paspeln oder persönliche Stickereien sind nicht erlaubt.
2. Der KARATE GI 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 sein. Die Ärmel müssen die Ellenbogen der Arme bedecken, wenn sie in der Ellenbeuge sind (ca. eine Handbreite aus dem Ellenbogen). **Die Jackenärmel dürfen nicht hochgekrempt werden** (Verletzungsgefahr).
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** (Verletzungsgefahr).
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 festgebunden werden, dass die Jacke nicht zu locker sitzt.
7. Mädchen, Juniorinnen, weibliche Wettkämpferinnen dürfen ein einfaches weißes T-Shirt unter der KARATE GI-Jacke tragen.
8. Die Wettkämpfer müssen barfuß antreten.
9. Die folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch:

Für männliche Athleten ab 19 Jahren

- Leistschützer (Leistschützer dürfen nicht über der KARATE GI-Hose getragen werden)
- Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs
- wenn sich auf den Zähnen des Sportlers Brackets befinden, ist ein Zahnfleischschutz vorgeschrieben.

Für weibliche Athleten ab 19 Jahren

- Brustschutz
 - Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs
 - wenn sich auf den Zähnen des Sportlers Brackets befinden, ist ein Zahnfleischschutz vorgeschrieben
 - optional ist ein Leistschützer erlaubt
-

Für männliche Athleten von 6 – 18 Jahren

- Leistenschützer (Leistenschützer dürfen nicht über der KARATEGI-Hose getragen werden)
- Handschuhe
- Helme mit einem Gesichtsschutz (Gitter oder Kunststoffvisier)
- Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs

Für weibliche Athleten von 6 – 18 Jahren

- Brustschutz wenn kein Brustpanzer getragen wird
- Handschuhe
- Helme mit einem Gesichtsschutz (Gitter oder Kunststoffvisier)
- Schienbein- und Ristschützer des zugelassenen Typs



10. Die folgende Schutzausrüstung ist **nicht obligatorisch**

Für männliche und weibliche Athleten ab 19 Jahren

- Helme mit einem Gesichtsschutz (Gitter oder Kunststoffvisier)
- 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.

Für männliche und weiblichen Athleten von 6 – 16 Jahren

- Brustpanzer (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 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 Nägel haben und dürfen keine metallischen oder anderen Gegenstände tragen, auch nicht unter dem Gi oder Shirt, die ihre Gegner oder sich selbst 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 (schwarzen) 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. Werden Regelwidrigkeiten erkannt, muss das vor dem Einlass auf die TATAMI dem Hauptkampfrichter mitgeteilt werden.
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 2 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.
Der Organisator von einem Wettkampf kann nach Rücksprache mit der Kyokushinkan Switzerland Kampfrichterkommission einzelne Gewichtsklassen ersatzlos streichen. Insbesondere dann, wenn zu wenige Anmeldungen bis zum Stichtag (Anmeldeschluss) eingegangen sind.
 - 4a. -50 kg
 - 4b. 51-60 kg
 - 4c. 61-70 kg
 - 4d. 71-80 kg
 - 4e. +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.
Der Organisator von eine Wettkampf kann nach Rücksprache mit der Kyokushinkan Switzerland Kampfrichterkommission einzelne Gewichtsklassen ersatzlos streichen. Insbesondere dann, wenn zu wenige Anmeldungen bis zum Stichtag (Anmeldeschluss) eingegangen sind.
 - 5a. -50 kg
 - 5b. 51-60 kg
 - 5c. 61-70 kg
 - 5d. 71-80 kg
 - 5e. +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.
-



Der Organisator von eine Wettkampf kann nach Rücksprache mit der Kyokushinkan Switzerland Kampfrichterkommission einzelne Gewichtsklassen ersatzlos streichen. Insbesondere dann, wenn zu wenige Anmeldungen bis zum Stichtag (Anmeldeschluss) eingegangen sind.

- 6a. -25 Kg
 - 6b. 26-30 Kg
 - 6c. 31-35 Kg
 - 6d. 36-40 Kg
 - 6e. 41-45 Kg
 - 6f. 46-50 Kg
 - 6g. 51-55 Kg
 - 6h. 56-60 Kg
 - 6i. 61-65 Kg
 - 6j. 66-70 Kg
 - 6k 71-75 Kg
 - 6l. 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. 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.
 - 10. Die Teilnehmer, die **sich nicht innerhalb von 2 Minute** nach dem Aufruf präsentieren, werden disqualifiziert (KIKEN).
 - 11. Kein Wettkämpfer darf durch einen anderen ersetzt werden.
 - 12. Alle Wettkämpfer müssen immer die Anweisungen des Hauptkampfrichters befolgen.
 - 13. 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 Kampfes nicht beeinträchtigen. Nur ein Trainer/Coach darf einen Wettkämpfer als dessen Sekundant zur Wettkampffläche begleiten.
 - 14. Wenn aufgrund eines Fehlers in der Aufstellung die falschen Wettkämpfer antreten, wird dieser Kampf unabhängig vom Ergebnis für null und nichtig erklärt (Annulliert).
-



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 Wettkampfbetrieb und die Aufsicht, die Sicherheitsvorkehrungen usw.
2. Ernennung und Einsatz der Tatami-Manager 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 haben die folgenden Befugnisse und Pflichten:

1. Sie delegieren, ernennen und beaufsichtigen die Schiedsrichter und Kampfrichter für alle Kämpfe in den von ihnen kontrollierten Bereichen.
2. Die Leistung der Hauptkampfrichter und Kampfrichter in ihrem Bereich zu beaufsichtigen und sicherzustellen, dass die eingesetzten Offiziellen den ihnen zugewiesenen Aufgaben gewachsen sind.
3. Den Schiedsrichter anzuweisen, den Kampf zu unterbrechen, wenn der Oberrichter einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln anzeigt.

Hauptkampfrichterausschuss

1. Das Kampfgericht für jeden Kampf besteht aus einem Hauptkampfrichter (SHUSHIN), vier Seitenkampfrichtern (FUKUSHIN) einem Oberrichter und zwei Kampfrichter-Assistenten. Wenn zu wenige Kampfrichter anwesend sind, kann die Funktion vom Oberrichter von einem erfahrenen Punktezähler/Zeitnehmer am Schiedsrichtertisch durch die Kampfrichterkommission übertragen werden.
2. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter eines KUMITE-Kampfes dürfen die Nationalität eines der beiden Wettkämpfer haben.
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 Oberrichter, 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 fehlverhaltenden Wettkämpfer mit der offiziellen Verwarnung (CHUI ICHI) 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 fehlverhaltenden Wettkämpfer mit der offiziellen Verwarnung (CHUI ICHI) zu bestrafen, kann er dem «Übeltäter» eine mündliche Verwarnung (CHUI) geben.
 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.
 5. 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, 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) erteilen. 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.
 6. Dem Tatami-Manager, der Kampfrichterkommission oder dem Berufungsgericht, falls notwendig, die Grundlage für die Entscheidung zu erklären.
 7. Um Strafen zu verhängen und Verwarnungen auszusprechen.
 8. Er führt die Abstimmung der Seitenkampfrichter (HANTEI) durch, einschließlich seiner eigenen Stimme, und verkündet das Ergebnis.
 9. Die Bekanntgabe des Gewinners.
 10. Die Autorität des Hauptkampfrichters ist nicht nur auf die Wettkampffläche beschränkt, sondern auch auf deren unmittelbaren Umkreis.
 11. 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. 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 durch Pfeifen und mit einer Auf- Ab Bewegung beider Flaggen auf sich und so auf den Fehler aufmerksam machen.
7. 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. 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 KARATE GI 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 Kampfrichter-Assistent ist nicht vom gleichen Geschlecht, so muss ein von den Kampfrichtern benannter Offizieller gleichen Geschlechts ernannt werden, welcher den Wettkämpfer begleiten.

Oberrichter

Der Oberrichter unterstützt den Tatami Manager, indem er den laufenden Kampf beaufsichtigt. Sollten Entscheidungen des Hauptkampfrichters und/oder der Seitenkampfrichter nicht mit den Wettkampffregeln übereinstimmen, pfeift der Oberrichter worauf der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht. Die Rolle des Oberrichters ist es, sicherzustellen, dass 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 den Kampf werden zu offiziellen Aufzeichnungen, vorbehaltlich der Genehmigung durch den Oberrichter.

Durch Beschluss der Kampfrichterkommission können die Aufgaben des Oberrichters auf einem erfahrenen Punktezähler/Zeitnehmer am Schiedsrichtertisch übertragen werden.

Ansager, Punkte und Zeitnehmer

1. Die Ansager und Zeitnehmer sowie andere technische Assistenten müssen mindestens 16 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!") oder "YAME!" ("Stop!").
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 Gewicht 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. Erwachsene Gewichtsklassen für Männer und Frauen ab 17 Jahren dauert der Kampfe: 2 Minuten. Im Falle eines Unentschiedens beträgt die Verlängerung 2 Minuten.
2. Erwachsene Gewichtsklassen für Männer und Frauen ab 40 Jahren dauert der Kampfe: 1.5 Minuten. Im Falle eines Unentschiedens beträgt die Verlängerung 1 Minute.
3. In den Kämpfen 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.
4. Die Kampfdauer beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Signal zum Start mit dem Kommando "HAJIME!" ("Start!").
5. 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 Gewicht darin in Richtung der Füße des Hauptkampfrichters angezeigt.
6. Das Zeitsignal muss ausreichend hörbar sein, um über den Lärm der Zuschauer gehört zu werden.
7. 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.
8. Außer vom Hauptkampfrichter kann die Zeitnahme des Kampfes auch vom Tatami-Manager oder Turnieroberrichter aus den folgenden Gründen gestoppt werden:
 - a) wenn der Offizielle entscheidet, dass der Hauptkampfrichter vergessen hat, ein Signal zum Stoppen der Zeitnahme zu geben
 - b) 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;
- c) 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!") angesagt werden.
9. Jeder Wettkämpfer hat das Recht, sich zwischen den Kämpfen für mindestens 2 Minuten auszuruhen.
10. 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 (CHUI), die in die nächste Zeit der Runde übertragen werden.

ARTIKEL 7: PUNKTE

- Die Wertungen sind wie folgt:
 - IPPON (Voller Punkt - Klarer Sieg)
 - WAZA-ARI (Halber Punkt)
- IPPON wird vergeben für:
 - einen wirksamen Schlag mit der Faus, dem Ellbogen oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, der den Gegner für mindestens 5 Sekunden kampfunfähig macht.
 - einen wirksamen Schlag mit der Faus, dem Ellbogen oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, nach dem der Wettkämpfer den Willen zum Weiterkämpfen verloren hat.
- WAZA-ARI wird vergeben für:
 - einen Faust, dem Ellbogenschlag oder einen Tritt in eine nach den Regeln erlaubte Zone, der den Gegner für weniger als 5 Sekunden kampfunfähig macht (der Gegner ist innerhalb von 5 Sekunden wieder aufgestanden).
 - ein Faust, dem 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.
 - 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.
- Sollte ein Wettkämpfer in einer Kampfzeit ein zweites WAZA-ARI erzielen, wird er zum Sieger erklärt (WAZA-ARI AWASETE IPPON, AWASETE IPPON GACHI).
- 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 ausführenden Wettkämpfer führen.
- 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)

- 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;
- Hand- und Ellbogenschläge zum Hals, zu den Seiten oder in den Nacken;
- Schläge in die Leistengegend;
- Schläge zum Kopf (Jodan Tzuki);
- 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 KARATE GI, 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. Zurücktretten und Manövrieren in Verbindung mit Gegenangriffen wird jedoch nicht als Kampfvermeidung gewertet und ist nicht zu verwarnen oder zu bestrafen.
- q. 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 trägen, 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 (CHUI) geben oder hat das Recht, beide mit CHUI ICHI 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 Seitenkampfrichter 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 (CHUI), 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 ICHI) und den Strafpunkten (GENTEN ICHI, GENTEN NI, GENTEN SAN) in folgender Reihenfolge geahndet:
 - der erste leichte Verstoß wird mit der mündlichen Verwarnung (**CHUI**) geahndet,
 - der erste schwere Verstoß wird mit einer offiziellen Verwarnung (**CHUI ICHI**) 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 (HANSOKU MAKE oder SHIKKAKU).

Besonders gefährliche und böswillige Verstöße (AKUSHITSU KOGEKI) können sofort mit dem ersten Strafpunkt (GENTEN ICHI) geahndet werden, ohne vorher CHUI oder CHUI ICHI 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.

CHUI (Mündliche Verwarnung)

1. CHUI wird jedem Wettkämpfer für den ersten geringfügigen Verstoß auferlegt.
2. Das Recht, CHUI zu verhängen, liegt allein beim Hauptkampfrichter, der keine Unterstützung durch die Seitenkampfrichter benötigt und deren Stimmen nicht zu zählen braucht.
3. CHUI 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 zwei Seitenkampfrichter "HANSOKU!" ("Regelverstoß!") zeigen und der Hauptkampfrichter den Kampf abbricht, aber den Verstoss als geringfügig einstuft und nicht mit CHUI ICHI bestraft werden soll, kann der Hauptkampfrichter dem Übeltäter CHUI geben.
5. CHUI wird nicht berücksichtigt, wenn die Seitenkampfrichter ihre Entscheidung über das Ergebnis des Kampfes (HANTEI) treffen.

CHUI ICHI

1. CHUI ICHI wird jedem Wettkämpfer auferlegt, der einen schweren Verstoß begangen hat oder nach einer Bestrafung mit CHUI einen zweiten geringfügigen Verstoß der gleichen Art begeht.
2. CHUI ICHI kann nur verhängt werden, wenn es von mindestens zwei Seitenkampfrichtern, einschließlich des Hauptkampfrichters, unterstützt wird.
3. Bei der Verhängung von CHUI ICHI (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 ICHI 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 ICHI 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 vom Kampf (Hansoku-Make)

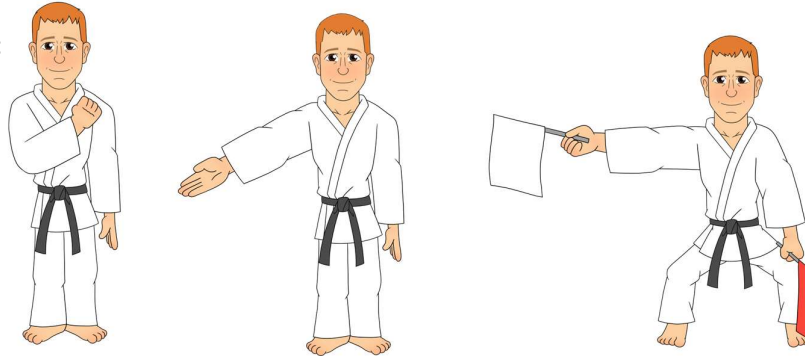
1. HANSOKU-MAKE ist eine Disqualifikation des aktuellen Kampfes. Der Kämpfer hat sich verschiedenen Regelverstößen ohne Vorsatz oder Absicht schuldig gemacht, im sind Missgeschicke passiert oder er muss sich für muss sich für Regelverstöße verantworten, die in der Natur vom Kampfeschehen passiert sind. Nach aussprechen von HANSOKU-MAKE kann der Wettkämpfer in anderen Kategorien, Kumite und Kata, weiterkämpfen.
 2. Ein HANSOKU-MAKE kann direkt verhängt werden, ohne Verwarnung jeglicher Art im Voraus.
 3. Ein HANSOKU-MAKE kann ausgerufen werden wenn:
 - a. ein Wettkämpfer den dritten Strafpunkt (GENTEN SAN) erhält,
 - b. ein Wettkämpfer die Anweisungen des Hauptkampfrichters nicht befolgt,
 - c. ein Wettkämpfer mehr als 2 Minute nach der Zeit zur Wettkampffläche kommt,
 - d. 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,
 4. Wird ein HANSOKU-MAKE ausgerufen muss das öffentlich (den Zuschauern) vom Ansager mitgeteilt werden.
-

**Disqualifikation (Shikkaku)**

1. SHIKKAKU ist eine Disqualifikation vom gesamten aktuellen Turnier mit einer möglichen Suspendierung des Wettkampfs für einen zusätzlichen Zeitraum.
 2. Ein SHIKKAKU kann direkt verhängt werden, ohne Verwarnung jeglicher Art im Voraus.
 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 2 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 (Siegespose = 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. Wird ein SHIKKAKU ausgerufen muss das öffentlich (den Zuschauern) vom Ansager mitgeteilt werden.
-

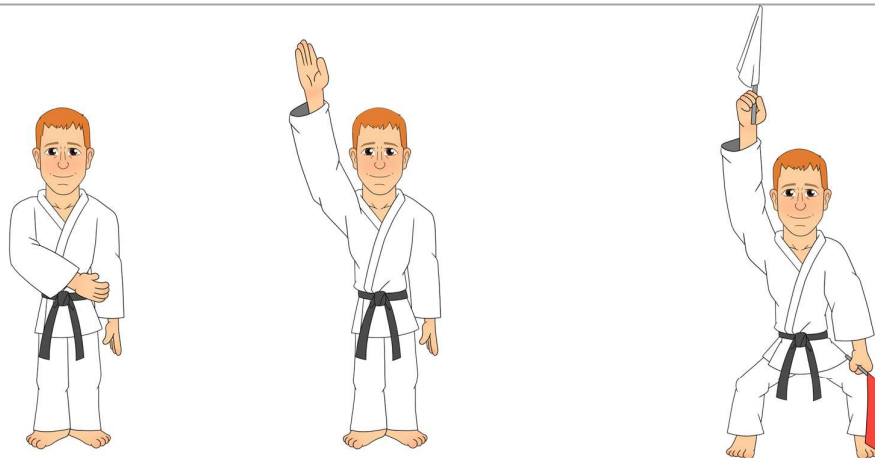
ARTIKEL 10: Signale des Hauptkampfrichter & Seitenkampfrichter

Halbe Punkte:



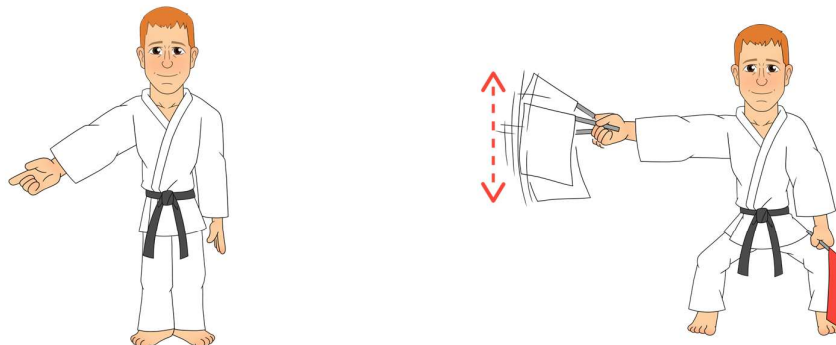
WAZA-ARI - Die korrekte Flagge (Farbe) mit einer schnellen Bewegung von der Seite horizontal auf Schulterhöhe schwenken. Gleichzeitig erfolgt ein kurzer, lauter Pfiff.

Voller Punkt:



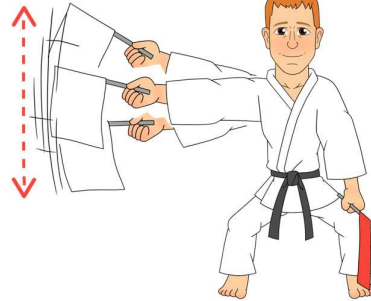
IPPON - Die korrekte Flagge (Farbe) 45° mit einer schnellen Bewegung von der Startposition nach oben anheben. Gleichzeitig erfolgt ein kurzer, lauter Pfiff.

CHUI (Mündliche Verwarnung):



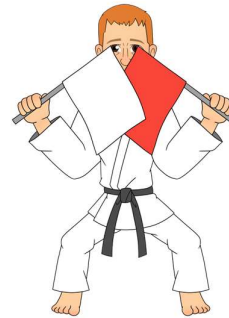
CHUI - Ein kurzes, schnelles Schwenken der entsprechenden Flagge. Gleichzeitiges Pfeifen in mittlerer Lautstärke.

Verwarnungen:



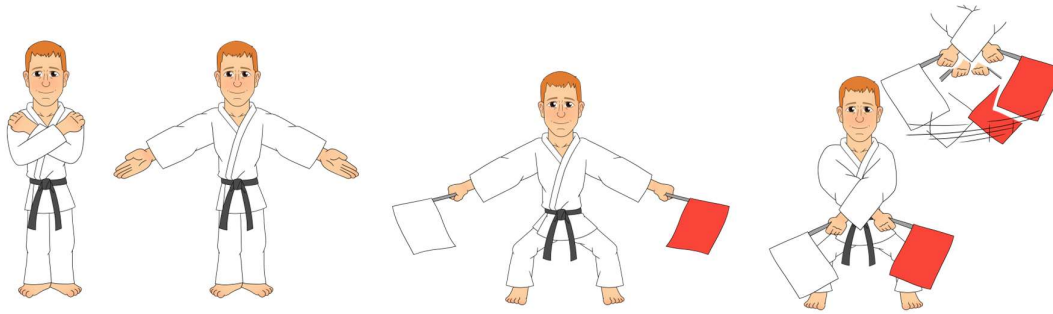
CHUI-1, GENTEN1-3 - Ein längeres, schnelles Schwenken der entsprechenden Flagge. Gleichzeitiges Pfeifen in lauter Lautstärke

Nichts gesehen:



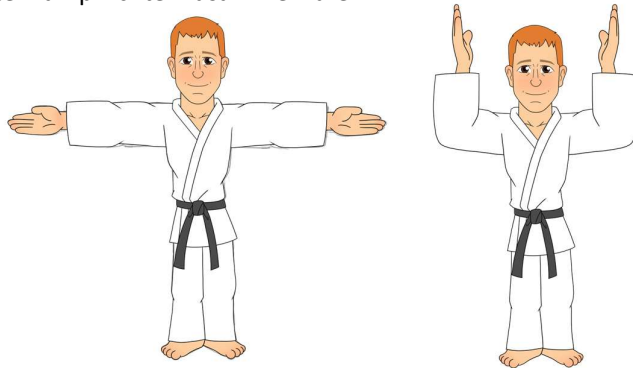
MINAI - Die Flaggen vor dem Gesicht gekreuzt halten.

Keine Wertung:



TORIMASEN - Gekreuzte Flaggen nach unten öffnend schwenken.

Alle Seitenkampfrichter zusammenrufen:



FUKUSHINSHUGO - Mit einer einladenden Bewegung, von vorne zu sich selbst hin die Eckenrichter auffordern, sich in die Grundposition zu begeben.



ARTIKEL 11: 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 zwei (2) 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.

ARTIKEL 12: 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 das Schiedsgericht nach Rücksprache mit dem Turnierarzt und dem verletzten Wettkämpfer wie der weitere Kampfverlauf ist. Das Schiedsgericht entscheidet dann über HANSOKU-MAKE oder Shikkaku abschliessend.
Der verletzte Wettkämpfer darf dann in keinem Fall mehr weiterkämpfen.
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 (HANSOKU-MAKE oder SHIKKAKU).
5. Ein verletzter Kämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.
6. 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!") ausgerufen hat:



- 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 Fehlbare einen Strafpunkt (GENTEN);
- c) wenn der Gegner einen Schlag erhielt, aber nicht ernsthaft verletzt wurde, erhält der Fehlbare die offizielle Verwarnung (CHUI ICHI);
- d) falls der Schlag das Ziel verfehlt hat, erhält der Übeltäter die mündliche Verwarnung (CHUI).

ARTIKEL 13: 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 ICHI	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 ICHI	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):
- 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.
 - 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.
 - 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 vorwärtszubewegen, ohne Schläge auszuführen, gilt nicht als Angriffsaktivität.
 - 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.

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, kann der Trainer/ der Betreuer am TATAMI direkt beim Oberrichter/Schiedsrichtertisch Einsprache erheben.
4. Der Protest/die Einsprache muss während dem laufenden Kampf erhoben werden. Der Protest muss den Namen des Wettkämpfers und die Regelwidrigkeit beinhalten. Es werden keine allgemeinen Behauptungen über allgemeine Standards als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast für die Gültigkeit des Protestes liegt beim Beschwerdeführer. **Haben die Wettkämpfer die TATAMI verlassen, ist das Recht auf Protest/Einsprache verwirkt.**
Der Tatami-Manager wird bei Unklarheiten und schwierigen Entscheidung miteinbezogen. Wird keine Entscheidung gefunden oder besteht eine sehr schwierige Situation aus nicht vorhersehbaren Gründen oder das Reglement gibt keinen Aufschluss über eine Entscheidung, Wettkampf-Schiedsgericht hinzugezogen.
5. Die einzige Ausnahme ist, wenn der Protest eine administrative Fehlfunktion betrifft. Im Falle einer administrativen Störung während eines laufenden Wettkampfes kann der Trainer den Tatami-Manager direkt informieren. Der Tatami-Manager wird wiederum den Hauptkampfrichter benachrichtigen.
6. Jeder Protest, der die Anwendung der Regeln betrifft, wird ohne weiteres überprüfen abgelehnt. Wer sich am Wettkampf anmeldet und teilnimmt, akzeptiert die Regeln. Will der Trainer trotzdem gegen die Regeln protestieren, kann der Organisator die Wettkämpfer des protestierenden Trainers vom Wettkampf ausschliessen.
7. Zusammensetzung vom Wettkampf-Schiedsgerichts
Das Wettkampf-Schiedsgericht setzt sich aus drei Vertretern zusammen:
 - a) Dem Wettkampforganisator
 - b) Dem Wettkampf-Schiedsrichter-Obmann
 - c) Dem Tatami-Manager vom betroffenen Tatami
 - b) Bei einem Interessenkonflikt eines Wettkampf-Schiedsgerichts, weil das Mitglied der gleichen Organisation angehört oder eine familiäre Beziehung durch Blut oder als Schwager zu einer der Parteien hat, die in den protestierten Vorfall verwickelt sind, tritt dieses Mitglied in den Ausstand und wird durch einen anderen Tatami-Manager ersetzt.
8. Jedes der drei Mitglieder ist verpflichtet, sein Urteil über die Gültigkeit des Protestes abzugeben. Stimmenthaltungen sind nicht zulässig.
9. Ein Mitglied des Wettkampf-Schiedsgerichts teilt dem Einsprechenden/Protestführer die abschliessende Entscheidung vom Wettkampf-Schiedsgerichts mit.
10. Wird auf einen Protest eingetreten, informiert ein Mitglied vom Wettkampf-Schiedsgerichts den Tatami-Manager, dieser informiert das Schiedsgericht welche das Ergebnis auf der Kampffläche so ausrufen.



ARTIKEL 15: START, UNTERBRECHUNG UND BEENDIGUNG VON KÄMPFEN

1. Die Begriffe und Gesten, die vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern bei der Durchführung eines Kampfes zu verwenden sind 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 zwei (2) Minute Zeit gegeben, um die Angelegenheit zu beheben. Sollte er nicht in der Lage sein, die Angelegenheit innerhalb zwei (2) 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.
 - d) 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.
 - e) 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.
 - f) 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.
 - g) 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.
 - h) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHOMEN-NI!"
 - i) Auf das Kommando des Hauptkampfrichters "SHOMEN-NI!" ("Verbeugung zu den Zuschauern / Turniergästen!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine rechte Hand mit ausgestreckten Fingern in Richtung Zuschauer aus) wenden sich die Wettkämpfer den Zuschauern zu, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI! ("Verbeugen!")



verbeugen sie sich in Richtung Zuschauer. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich zusammen mit den Wettkämpfern in Richtung Zuschauer.

- j) 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.
 - k) 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.
 - l) 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.
 - m) 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) Die Seitenkampfrichter zeigen ihre Entscheidungen durch das Zeigen der Flaggen an. Gleichzeitig müssen sie dem Hauptkampfrichter ihre Entscheidungen durch entsprechendes Blasen der Pfeifen mitteilen.
 - d) 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 KARATE GI 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 KARATE GI 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 Pfiffe 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 KARATE GI 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 KARATE GI 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 KARATE GI 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 Zuschauer vor!"); in diesem Moment streckt der Hauptkampfrichter seine rechte Hand mit ausgestreckten Fingern in Richtung Zuschauer aus) bereiten sich die Wettkämpfer auf die Verbeugung in Richtung Zuschauer vor, und auf das Kommando des Hauptkampfrichters "REI!" ("Verbeugen!") verbeugen sie sich in Richtung Zuschauer. Der Hauptkampfrichter verbeugt sich zusammen mit den Wettkämpfern in Richtung Zuschauer.
 - 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: TURNIERSYSTEM

Round- Robin

Die Athleten kämpfen im Round-Robin-System in Gruppen von maximal 4 Kämpfern gegeneinander. Dadurch wird sichergestellt, dass die Wettkämpfer in kleinen Gruppen das Maximum an Kampferfahrungen sammeln können. Jeder Teilnehmer bestreitet also maximal 3 Kämpfe.

Punkte:

Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkt

ARTIKEL 17: ÄNDERUNGEN

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