



Österreichischer Karatebund

Kumite-Wettkampf

Schriftliche Prüfung für Haupt- und Seitenkampfrichter Kumite

Version 9.0 – Februar 2015

Dieser Fragebogen muss zusammen mit dem Antwortbogen an die Prüfer zurückgegeben werden. **Bitte nehmen Sie weder Beschriftungen noch Markierungen auf dem Fragebogen vor.** Die Antworten sind nur auf dem dafür vorgesehenen Antwortblatt einzutragen. Stellen Sie unbedingt sicher, dass Ihr Name und Ihre Nummer sowie alle weiteren benötigten Angaben auf **jeder einzelnen Seite** des Antwortbogens notiert sind.

Während der Prüfung dürfen sich keinerlei zusätzliche Unterlagen oder Bücher auf Ihrem Tisch befinden. Es ist untersagt, mit anderen Prüfungskandidaten zu sprechen oder deren Antworten abzuschreiben. Verstöße führen automatisch zum Ausschluss von der Prüfung und zum Nichtbestehen. Bei Unklarheiten in Bezug auf die korrekte Vorgehensweise oder bei sonstigen Fragen zur Prüfung wenden Sie sich ausschließlich an einen Prüfer.

KUMITE-PRÜFUNG

“RICHTIG ODER FALSCH”

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

1. Kampffläche und Sicherheitszone messen zusammen acht mal acht Meter.
2. Der Wettkämpfer darf die Flagge oder das Wappen seiner Nation auf der linken Brust seiner Karate-Gi-Jacke tragen, vorausgesetzt das Gesamtmaß beträgt nicht mehr als 10 mal 10 cm.
3. Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
4. Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
5. Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
6. Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Wettkämpfers zu lang und ein passender Ersatz kann nicht rechtzeitig gefunden werden, darf der Hauptkampfrichter gestatten, die Ärmel nach innen aufzukrempeln.
7. Wettkämpfer dürfen ein schlichtes Haar- bzw. Zopf gummi tragen. Schleifen, Perlen oder andere Verzierungen sind verboten.
8. Ohrringe sind gestattet, wenn sie mit Tape abgeklebt werden.
9. Metallische Zahnspangen dürfen auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden, wenn sie vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
10. Wettkämpfer müssen sich ordnungsgemäß zu Beginn und am Ende des Kampfes voreinander verneigen.
11. Der Betreuer darf die Team-Aufstellung während einer Runde ändern.
12. Wird im Einzelkampf ein Wettkämpfer verletzt, kann der Betreuer einen Ersatz stellen, wenn er zuvor das Organisationskomitee darüber informiert.
13. Haben zwei Teams gleich viele Siege, ist das nächste Entscheidungskriterium zur Ermittlung des Gewinners die jeweilige Punktzahl, wobei sowohl die gewonnenen als auch die verlorenen Kämpfe berücksichtigt werden.
14. Haben zwei Teams gleich viele Siege und gleich viele Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt.
15. In der ersten Runde einer Team-Begegnung darf das Team nur dann antreten, wenn alle Team-Mitglieder anwesend sind.
16. Die von den nationalen Verbänden gestellte Schutzausrüstung muss für WKF-Wettkämpfe anerkannt werden.

17. Der Betreuer soll während der gesamten Wettbewerbes einen Trainingsanzug tragen und gut sichtbar seinen offiziellen Ausweis mit sich führen.
18. Die Kampfzeit beträgt bei männlichen Senioren drei Minuten und bei Frauen, Junioren und Jugendlichen zwei Minuten.
19. Bei Medaillenkämpfen im Einzel beträgt die Kampfzeit für männliche Senioren drei Minuten und für die Frauen zwei Minuten.
20. In der Kategorie U21 beträgt die Kampfzeit im Kumite männlich immer drei Minuten und im Kumite weiblich immer zwei Minuten.
21. In der Kategorie U21 beträgt die Kampfzeit bei den Medaillenkämpfen im Kumite männlich vier Minuten und im Kumite weiblich drei Minuten.
22. Eine Jodan-Beintechnik, der es etwas an Zanshin mangelt, kann mit Ippon bewertet werden, da es sich um einen technisch schwierigen Angriff handelt.
23. Eine schnelle Kombination, bestehend aus einer Chudan-Beintechnik und einem Tsuki, welche beide einzeln wertbar sind, wird mit Ippon bewertet.
24. In Senioren-Kämpfen muss eine leichte Berührung mit dem Faustschutz an der Kehle nicht verwarnt oder bestraft werden, solange dadurch keine Verletzung verursacht wird.
25. Ein Tritt in die Leiste wird nicht bestraft, vorausgesetzt der Angreifer hat es nicht absichtlich getan.
26. Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.
27. Chukoku ist eine Verwarnung, die beim ersten Vergehen der Kategorie 1 oder der Kategorie 2 erteilt wird.
28. Keikoku ist eine Verwarnung, bei welcher der Gegner Yuko (1 Punkt) erhält.
29. In der Kategorie 1 wird Keikoku gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Wettkämpfers durch einen Regelverstoß des Gegners leicht beeinträchtigt sind.
30. In der Kategorie 1 kann Hansoku-Chui direkt oder nach einer Verwarnung oder Keikoku erteilt werden.
31. Hansoku-Chui wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Wettkämpfers durch den gegnerischen Regelverstoß ernsthaft beeinträchtigt wurden.
32. Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui sind Strafen.
33. Chukoku, Keikoku und Hansoku-Chui sind Verwarnungen.
34. Hansoku wird für sehr ernsthafte Regelverstöße erteilt.
35. Shikakku kann erst nach einer Verwarnung erteilt werden.
36. Handelt ein Wettkämpfer böswillig, ist Shikakku die richtige Strafe und nicht Hansoku.
37. Handelt ein Wettkämpfer böswillig, ist Hansoku die richtige Strafe.
38. Einem Wettkämpfer kann Shikakku erteilt werden, wenn das Verhalten seines Betreuers oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.

39. Shikakku muss öffentlich verkündet werden.
40. Das Kampfgericht entscheidet über das Ausmaß von Shikakku.
41. Es gibt fünf Wertungskriterien.
42. Ai-uchi bedeutet dass zwei effektive Techniken gleichzeitig erfolgten.
43. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Ippon für Aka und die anderen beiden Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter beide Wertungen.
44. Zeigen nach Yame drei Seitenkampfrichter nichts und der vierte Ippon für Ao an, gibt der Hauptkampfrichter die Wertung.
45. Bei Hantei hat der Hauptkampfrichter eine zusätzliche entscheidende Stimme (Casting Vote).
46. In Team-Kämpfen werden Verwarnungen und Strafen aus der regulären Runde in den Entscheidungskampf übertragen.
47. Punktet Aka genau dann, während Ao aus der Kampffläche tritt, kann sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 erteilt werden.
48. Wurde ein Wettkämpfer aus der Kampffläche gestoßen, wird Jogai erteilt.
49. Artikel 10 besagt: Wenn ein Wettkämpfer fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird (knock down) und nicht unmittelbar wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer mit einem Pfeifen, den Zehn-Sekunden-Countdown zu starten.
50. Die „Zehn-Sekunden-Regel“ besagt, dass der Zeitnehmer die Uhr stoppt, sobald der Wettkämpfer wieder vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.
51. Jeder Wettkämpfer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, scheidet automatisch aus dem Turnier aus.
52. Verletzen sich zwei Wettkämpfer gleichzeitig gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, gewinnt derjenige mit der höheren Punktzahl.
53. Ein Wettkämpfer, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft, erhält kein Jogai.
54. Wettkämpfer können nicht mehr punkten oder bestraft werden, wenn bereits das Schlussignal des Kampfes ertönt ist.
55. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnt oder bestraft, außer der Fehler liegt beim Getroffenen selbst.
56. Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfen dürfen Jodan-Beintechniken minimal berühren (Hautberührung / skin touch), vorausgesetzt, es kommt dabei zu keiner Verletzung.
57. Bei Senioren-Wettkämpfen ist für Jodan-Fausttechniken eine leichte Berührung erlaubt, für Jodan-Beintechniken gilt eine größere Toleranz.
58. Ein Wettkämpfer darf nicht mehr kämpfen, wenn ihm der Sieg durch Hansoku der Kategorie 1 zugesprochen wurde und er zum zweiten Mal einen Kampf auf diese Weise gewinnt.
59. Der Wettkämpfer kann beim Kansa (Match Supervisor) Protest einlegen, wenn ein administrativer Fehler vorliegt.

60. Wird ein Wettkämpfer sicher geworfen, ohne sich zu verletzen, sollte der Hauptkampfrichter dem Gegner zwei bis drei Sekunden einräumen, um eine Wertung zu erzielen.
61. Sehen die Seitenkampfrichter eine Wertungstechnik, zeigen sie diese sofort per Flaggenzeichen an.
62. Die Verwendung von Bandagen ist gestattet, wenn sie vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
63. Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern und einem Match Supervisor/Kansa.
64. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Wettkämpfer keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
65. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.
66. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Wettkämpfer an, kann der Hauptkampfrichter darauf verzichten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er glaubt, dass sie sich irren.
67. Zeigen drei Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
68. Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Kämpfer an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
69. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und wird gestoppt, sobald er „Yame“ ruft oder wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
70. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern, einem Match Supervisor/Kansa und einem Listenführer.
71. Rutscht ein Wettkämpfer aus und fällt hin und sein Gegner bringt unverzüglich eine wertbare Technik an, erhält dieser Ippon.
72. Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und mit einem Jodan-Tsuki punkten, wird mit Waza-Ari bewertet.
73. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlusssignal, pfeift der Kansa/Match Supervisor.
74. Ein gut kontrollierter Ellbogenstoß (Empi-Uchi), der alle sechs Wertungskriterien erfüllt, ist eine wertbare Technik.
75. Gibt im Einzelkampf ein Wettkämpfer freiwillig auf, erhält er Kiken und der Gegner acht Punkte zusätzlich.
76. Wachsamkeit oder Zanshin ist der Zustand ununterbrochener Konzentration, der auch nach dem Ausführen der Technik anhält.
77. Eine Kombination aus Handtechniken, die jeweils einzeln wertbar sind, soll Waza-Ari erhalten.
78. Ein Wettkämpfer innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Wettkämpfer außerhalb der Kampffläche punkten.
79. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 10 Sekunden zu kämpfen“.
80. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 20 Sekunden zu kämpfen“.

81. Eine Hautberührung (skin touch) an der Kehle ist nur in den Senioren-Wettbewerben gestattet.
82. Steht es nach Ablauf der Kampfzeit 0:0, wird der Sieger durch Hantei ermittelt.
83. Passiert ein starker Kontakt nach dem mehrmaligen Fehlversuch zu blocken, wird Mubobi in Betracht gezogen.
84. Ein Wettkämpfer kann für Übertreiben bestraft werden, auch wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
85. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma usw., sind nur dann gestattet, wenn der Wettkämpfer den Gegner festhält und so eine sichere Landung ermöglicht.
86. In Kategorie 2 kann Keikoku nicht erteilt werden, ohne dass zuvor Chukoku erteilt wurde.
87. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die gegen die Wettkampfbregeln verstößt, pfeift der Kansa/Match Supervisor unverzüglich.
88. Ein Kampf kann noch kurze Zeit weitergeführt werden, wenn beide Wettkämpfer sich am Boden befinden.
89. Im Team-Wettkampf gibt es keinen Entscheidungskampf.
90. Möchte der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu einer Strafe für Kontakt befragen, kann er kurz mit ihnen sprechen, während der Arzt sich um den verletzten Wettkämpfer kümmert.
91. In Jugend-Wettbewerben ist nur ein ganz leichter Kontakt an der Gesichtsmaske wertbar.
92. Unterhalb der Taille zu fassen und zu werfen ist nur dann gestattet, wenn der Gegner dabei so festgehalten wird, dass er sicher landet.
93. Jugendliche können aus medizinischen Gründen das Tragen der WKF-Gesichtsmaske ablehnen.
94. Ein Wettkämpfer, der bereits Hansoku-Chui in der Kategorie 2 erhalten hat und dann die Wirkung eines leichten Kontaktes übertreibt, erhält Hansoku.
95. Hansoku-Chui wird für das Vortäuschen einer Verletzung erteilt.
96. Hansoku-Chui wird für das erstmalige Übertreiben einer Verletzung erteilt.
97. Zeigen nach "Yame" zwei Seitenkampfrichter Yuko für Ao und einer Yuko für Aka an, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Wertung erteilen.
98. Ein Wettkämpfer kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt Hansoku erhalten.
99. Eine Technik, die nach dem Kommando, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden ausgeführt wird, darf, selbst wenn sie effektiv ist, keine Wertung erhalten und kann bestraft werden.
100. In Jugend-Wettbewerben dürfen Jodan-Beintechniken leicht berühren (skin touch), vorausgesetzt, sie verursachen keine Verletzung.
101. Vor dem Beginn eines Kampfes bzw. einer Runde sollte sich der Mattenchef /Tatami Manager die medizinische Karte der Wettkämpfer anschauen.
102. Unterläuft bei der Listenführung ein Fehler und die falschen Wettkämpfer kämpfen, kann dies nachträglich nicht geändert werden.

103. Eine wirkungsvolle Technik, in dem Moment, wenn das Schlussignal ertönt, ist wertbar.
104. Wird ein Wettkämpfer durch eigenes Verschulden (Mubobi) verletzt, sehen die Kampfrichter von einer Strafe für den Gegner ab.
105. Betreuer müssen vor Beginn der Runde ihre Zulassung am offiziellen Tisch vorzeigen.
106. Yuko wird für Fausttechniken zum Rücken erteilt.
107. Der Kansa kann vom Hauptkampfrichter eine Kampfunterbrechung verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, das den Seitenkampfrichtern entgangen ist.
108. Ein Wettkämpfer, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Hansoku.
109. Ein Wettkämpfer, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Shikkaku.
110. Der Mattenchef /Tatami Manager weist den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln sieht.
111. Bei einer Kombination, in der die erste Technik Yuko und die zweite Technik eine Strafe verdient, soll beides erteilt werden.
112. Rutscht ein Wettkämpfer aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr und sein Oberkörper berührt den Boden, wenn der Gegner punktet, erhält dieser Ippon.
113. Es ist nicht möglich, im Liegen zu punkten.
114. Ein Wettkämpfer, der nicht die von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese anzulegen.
115. Ein Wettkämpfer, der im Kumite verletzt und unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, kann nicht am Kata-Wettkampf teilnehmen.
116. Ein verletzter Wettkämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.
117. Zeigt ein Wettkämpfer nach Kampfbende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Hauptkampfrichter auch dann noch Shikakku erteilen.
118. Der Kansa/Match Supervisor hat bei Shikkaku eine Stimme.
119. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettkämpfen der Männer drei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
120. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettkämpfen der Frauen zwei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
121. Fasst ein Wettkämpfer seinen Gegner und führt nicht sofort eine Technik oder einen Wurf aus, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“.
122. Ist ein Seitenkampfrichter sich nicht sicher, ob eine Technik eine Zielregion erreicht hat, zeigt er nichts an.
123. Ein Wettkämpfer, der mit seinem Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält Hansoku.

124. Führt ein Wettkämpfer eine Aktion aus, die gefährlich ist und bewusst die Regeln zum verbotenen Verhalten verletzt, erhält er Shikakku.
125. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, weil er eine Wertung gesehen hat und die vier Seitenkampfrichter zeigen nichts an, kann der Hauptkampfrichter die Wertung erteilen.
126. Bei einem deutlichen Regelverstoß stoppt der Kansa den Kampf und weist den Hauptkampfrichter an, den Fehler zu korrigieren.
127. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Yuko für Aka und ein Seitenkampfrichter Waza-Ari für Ao an und der Hauptkampfrichter will Waza-Ari für Ao geben, sollte er den vierten Seitenkampfrichter nach seiner Meinung fragen.
128. Zeigen bei Hantei drei Seitenkampfrichter einen Sieg für Aka und der vierte Seitenkampfrichter zusammen mit dem Hauptkampfrichter einen Sieg für Ao an, muss er Aka den Sieg zusprechen.
129. Sieht ein Seitenkampfrichter ein Jogai, klopft er mit der entsprechenden Flagge auf den Boden und zeigt dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.
130. Zeigt ein Seitenkampfrichter eine Wertung für Ao an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
131. Kommt ein Wettkämpfer nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Hauptkampfrichter ihm „Kiken“ und dem Gegner „Kachi“.
132. Wird ein Wettkämpfer geworfen und landet teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort „Yame“.
133. Wurde die Zehn-Sekunden-Regel gestartet, wird der Wettkämpfer immer vom Arzt untersucht.
134. Der Wettkämpfer sollte außerhalb der Wettkampffläche untersucht werden.
135. Der Vorstand (EKF/WKF: Executive Committee) kann das Tragen von Werbung zugelassener Sponsoren auf dem Karate-Gi genehmigen.
136. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Wettkämpfer.
137. Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter höchstens zwei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Wertung ein.
138. Punktet ein Wettkämpfer mit einem starken Seitentritt und stößt seinen Gegner damit aus der Kampffläche, gibt der Hauptkampfrichter ihm Waza-Ari und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe in der Kategorie 2 für Jogai.
139. Wird offiziell Protest eingelegt, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis die Entscheidung vorliegt.
140. Die Seitenkampfrichter sitzen an den Ecken der Tatami innerhalb der Sicherheitszone.
141. Ignoriert der Hauptkampfrichter das Wertungssignal von zwei oder mehr Seitenkampfrichtern für einen Wettkämpfer, muss der Kansa pfeifen.
142. Erteilt der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der Kansa das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
143. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlusssignal, pfeift der Listenführerüberwacher.

144. Wird ein Wettkämpfer regelkonform geworfen, rutscht aus, fällt hin oder steht aus anderen Gründen nicht mehr auf den Beinen (sein Oberkörper berührt den Boden) und der Gegner punktet dann, lautet die Wertung Ippon.
145. Will der Hauptkampfrichter Shikakku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter für eine kurze Beratung zu sich.
146. Wird ein Wettkämpfer während eines laufenden Kampfes verletzt und benötigt medizinische Versorgung, werden hierfür drei Minuten eingeräumt, anschließend entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Wettkämpfer für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
147. Ein Wettkämpfer, der die Kampffläche verlässt (Jogai), wenn noch weniger als 10 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens Keikoku.
148. Wurde eine Wertung dem falschen Kämpfer zugesprochen, korrigiert der Hauptkampfrichter dies, indem er sich dem betreffenden Wettkämpfer zuwendet, das Zeichen Torimasen ausführt und dann die Wertung dem Gegner erteilt.
149. Punktet ein Wettkämpfer mit einem gut kontrollierten Chudan-Geri und schlägt seinem Gegner dann ins Gesicht und verletzt ihn leicht, wird Waza-Ari und eine Verwarnung erteilt.
150. Wurde ein verletzter Sportler medizinisch versorgt und der offizielle Arzt sagt, dass der Wettkämpfer weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter sich nicht darüber hinwegsetzen.
151. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die Seitenkampfrichter nichts anzeigen.
152. Wurde der Kampf unterbrochen und die vier Seitenkampfrichter geben unterschiedliche Signale, erteilt der Hauptkampfrichter Torimasen und eröffnet den Kampf wieder.
153. „Kampfvermeiden“ bezieht sich auf Situationen, in denen ein Wettkämpfer seinem Gegner keine Möglichkeit lassen will, zu punkten, indem er mit seinem Verhalten Zeit schindet.
154. Verletzen sich in einem Entscheidungskampf einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, wird der Sieger per Hantei ermittelt.
155. Verletzen sich in einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig (nicht in einem Entscheidungskampf) und können nicht weiterkämpfen, verkündet der Hauptkampfrichter Hikiwake.
156. Verlässt ein zurückliegender Wettkämpfer bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (Jogai), wenn noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen sind, erhält er mindestens Hansoku-Chui in der Kategorie 2.
157. Techniken, die unter dem Gürtel landen, können nicht punkten.
158. Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können punkten.
159. Tritt Aka Ao versehentlich gegen die Hüfte und Ao kann nicht weiterkämpfen, erhält Ao Kiken.
160. Ist ein Wettkämpfer offensichtlich außer Atem, stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf, um ihn verschnaufen zu lassen.

161. Erzielt ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten, wird ihm der Sieg zugesprochen.
162. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Wettkämpfer zum Sieger ernannt, der die meisten Punkte erzielt hat.
163. Fasst ein Wettkämpfer seinen Gegner, ohne sofort eine Technik zu versuchen und es sind noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, erhält er mindestens Hansoku-Chui.
164. Erhält ein Wettkämpfer in einer Team-Begegnung Hansoku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
165. Erhält ein Wettkämpfer in einer Team-Begegnung Kiken, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
166. Erhält ein Wettkämpfer in einer Team-Begegnung Shikkaku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht Punkte.
167. Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird nur dann erteilt, wenn der Wettkämpfer durch sein eigenes Verschulden oder durch seine eigene Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wurde.
168. Ein Wettkämpfer, der selbstverschuldet getroffen wird und die Trefferwirkung übertreibt, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi oder für Übertreiben, aber nicht für beides.
169. Führt ein Wettkämpfer eine gute Chudan-Beintechnik aus und der Gegner fängt das Bein, kann keine Wertung erteilt werden.
170. Ein Wettkämpfer führt eine Jodan-Beintechnik aus, die alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand zum Schutz und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Hauptkampfrichter kann Ippon erteilen, da die Technik nicht richtig geblockt wurde.
171. Ein Kumite-Herren-Team darf bei offiziellen Meisterschaften der EKF/WKF mit nur 2 Kämpfern starten.
172. Zugelassene Werbung der WKF befindet sich auf dem linken Ärmel der Karate-Gi-Jacke.
173. Nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, den Gi des Wettkämpfers mit Werbung zu versehen.
174. Ein Kumite-Wettkämpfer, der Kiken erhält, kann in diesem Turnier nicht mehr antreten.
175. Einen Entscheidungskampf gibt es nur in Team-Wettkämpfen.
176. Erteilt der Hauptkampfrichter einem Wettkämpfer eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für Mubobi, erhält der Gegner eine leichtere Strafe der Kategorie 1 als sonst üblich.
177. Ein weibliches Team kann mit nur zwei Wettkämpferinnen starten.
178. Der Hauptkampfrichter darf nicht die gleiche Nationalität haben wie die Wettkämpfer; für einen der Seitenkampfrichter ist dies aber zulässig, wenn beide Betreuer einverstanden sind.
179. Der Kansa/Match Supervisor stellt sich zusammen mit Haupt- und Seitenkampfrichtern auf.
180. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf der jeweiligen Seite mit Blick zum Wettkampftisch.
181. Der Match Supervisor/Kansa sitzt links vom Tisch.

182. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht in jeder Runde, wenn alle die entsprechende Lizenz haben.
183. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht nur in den Medaillenkämpfen in jeder Runde.
184. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami, einschließlich der Sicherheitszone, bewegen.
185. Weibliche Wettkämpfer müssen einen Brustschutz tragen.
186. Weibliche Wettkämpfer müssen keinen Brustschutz tragen, wenn sie den Körperschutz tragen.
187. Die roten und blauen Gürtel müssen bei offiziellen EKF/WKF Turnieren frei von jeglichen persönlichen Bestickungen oder Beschriftungen sein.
188. Persönliche Bestickungen oder Beschriftungen auf den roten und blauen Gürteln sind nur im Kata-Wettkampf erlaubt.
189. Die Wettkämpfer müssen einen weißen Karate-Gi ohne Streifen, Paspelierung oder persönliche Bestickung tragen.
190. Persönliche Bestickungen auf dem Karate-Gi sind nur in den Medaillenkämpfen gestattet.
191. Um Wertungen, Verwarnungen und/oder Strafen zu erteilen, benötigt der Hauptkampfrichter das entsprechende Signal von mindestens zwei Seitenkampfrichtern.
192. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Meinung an, die der Meinung der beiden anderen Seitenkampfrichter über den gleichen Wettkämpfer widerspricht, entscheidet der Hauptkampfrichter, was erteilt wird.
193. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung und die anderen beiden eine Verwarnung für den gleichen Wettkämpfer an, fragt der Hauptkampfrichter den Mattenchef/Tatami Manager um Rat.
194. Die Seitenkampfrichter können Wertungen und Verwarnungen nicht anzeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht.
195. Der Hauptkampfrichter wartet immer die Meinung der Seitenkampfrichter ab, bevor er einer Wertung, Verwarnung oder Strafe erteilt.
196. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Wettkämpfer an, wird die niedrigere Wertung erteilt.
197. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Wettkämpfer an, wird die höhere Wertung erteilt.
198. Zeigen zwei Flaggen unterschiedliche Wertungen für den gleichen Wettkämpfer an, erteilt der Hauptkampfrichter Torimasen.
199. Punktet ein Wettkämpfer vor „Yame“ mit mehreren aufeinander folgenden Techniken, müssen die Seitenkampfrichter, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken, die höchste Wertung anzeigen.
200. Endet im Team-Wettkampf ein Entscheidungskampf mit Gleichstand, wird per Hantei entschieden.

201. Jogai liegt vor, wenn ein Wettkämpfer die Kampffläche verlässt und dies nicht vom Gegner verursacht wurde.
202. Weglaufen, Kampfvermeiden und/oder Zeitschinden während Atoshi Baraku wird mindestens mit Hansoku-Chui verwarnt.
203. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 2.
204. Passivität ist ein verbotenes Verhalten der Kategorie 1.
205. Kämpfen die Wettkämpfer für mehr als 25 Sekunden nicht, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und gibt Kategorie 2 für Passivität.
206. Yuko bedeutet ein Punkt.
207. Waza-Ari bedeutet zwei Punkte.
208. Ippon bedeutet drei Punkte.
209. Es ist die Pflicht des Match Supervisors/Kansas, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
210. Es ist die Pflicht des Tatami Managers/Mattenchefs vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Wettkämpfer zugelassene Ausrüstung tragen.
211. Die Betreuer müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Wettkämpfers oder Teams am Wettkampftisch vorlegen.
212. Waza-Ari wird für Chudan-Beintechniken erteilt.
213. Yuko wird für alle Tsukis und Uchis zu den sieben Zielregionen erteilt.
214. Ippon wird für Jodan-Geris und Wertungstechniken am geworfenen, gefallenen oder anderweitig am Boden befindlichen Gegner (Oberkörper berührt den Boden) erteilt.
215. Im Einzel-Wettkampf gibt es ein Unentschieden.
216. Eines der Entscheidungskriterien ist die technische und taktische Überlegenheit des Wettkämpfers.
217. Es gibt vier verbotene Verhaltensweisen in Kategorie 1 und acht in Kategorie 2.
218. Vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knie oder Ellbogen sind ein Vergehen der Kategorie 1.
219. Keikoku wird gewöhnlich erteilt, wenn die Siegchancen des Gegners durch einen Regelverstoß ernsthaft beeinträchtigt wurden.
220. Der Chef-Betreuer einer Delegation kann bei einem Mitglied des Kampfgerichtes Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
221. In einer Kumite-Wettkampffläche werden zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern.
222. Die Karate-Gi-Jacke muss mit den seitlichen Bändern zugebunden werden.
223. Jacken ohne seitliche Bänder zum Zubinden dürfen nicht getragen werden.
224. Im Einzelwettkampf darf ein Kämpfer durch einen anderen ersetzt werden, auch wenn die Auslosung schon gemacht wurde.

225. Bei Finalkämpfen bei offiziellen Weltmeisterschaften müssen männliche Coaches einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte tragen.
226. Bei Finalkämpfen bei offiziellen Weltmeisterschaften tragen weibliche Coaches entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock, alles in dunkler Farbe.
227. In Finalkämpfen dürfen weibliche Coaches keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
228. Muss in der Trostrunde in zwei aufeinander folgenden Kämpfen die Ausrüstung farblich gewechselt werden, so beträgt die Pause fünf Minuten.
229. Wettkämpfer erhalten zwischen zwei aufeinander folgenden Kämpfen keine Pause, die gleich lang wie die Kampfzeit ist, um sich erholen zu können.
230. Passivität kann bei weniger als 10 Sekunden verbleibender Kampfzeit nicht erteilt werden.
231. Passivität kann bei weniger als 10 Sekunden verbleibender Kampfzeit erteilt werden.
232. Fassen des Gegners mit beiden Händen ist nur bei einem Wurfversuch nach dem Abfangen einer gegnerischen Beintechnik erlaubt.
233. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist nur erlaubt, wenn sofort eine Wertungstechnik oder ein Wurf versucht wird.
234. Fassen des Gegners mit beiden Händen ist während des gesamten Kampfes verboten.
235. Es ist die Aufgabe des Mattenchefs/Tatami Manager das Gremium für die Videoanalyse bei Verwendung des Videobeweises zu nominieren.
236. Es ist die Aufgabe des Kanas/Match Supervisor das Gremium für die Videoanalyse bei Verwendung des Videobeweises zu nominieren.
237. Judges dürfen nur Punkte und Jogai selbständig anzeigen.
238. Judges dürfen vor dem Yame auch Verwarnungen der Kategorie 1 selbständig anzeigen.
239. Judges zeigen ihre Entscheidungen über Verwarnungen und Strafen, nachdem diese der Hauptkampfrichter angezeigt hat.
240. Judges dürfen eine Verwarnung der Kategorie 2 selbständig anzeigen, wenn ein Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen hat.
241. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner fasst und nicht sofort eine Technik oder einen Wurf ausführt.
242. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn einer oder beide Wettkämpfer hingefallen sind oder geworfen wurden, und keiner der beiden eine Wertungstechnik versucht.
243. Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner fasst, räumt ihm der Hauptkampfrichter einige Sekunden Zeit ein, um eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
244. Der Hauptkampfrichter ruft Yame, wenn beide Wettkämpfer Brust an Brust stehen, ohne umgehend den Versuch eine Technik oder eine Wurf auszuführen.
245. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf stoppen und eine Wertung vergeben, ohne vorher die Judges um ihre Meinung zu fragen.