

DEUTSCHER KARATE VERBAND E.V.



WORLD KARATE FEDERATION



DKV KATA-WETTKAMPFREGELN

Gültig ab 01.01.2023

Deutsche Übersetzung

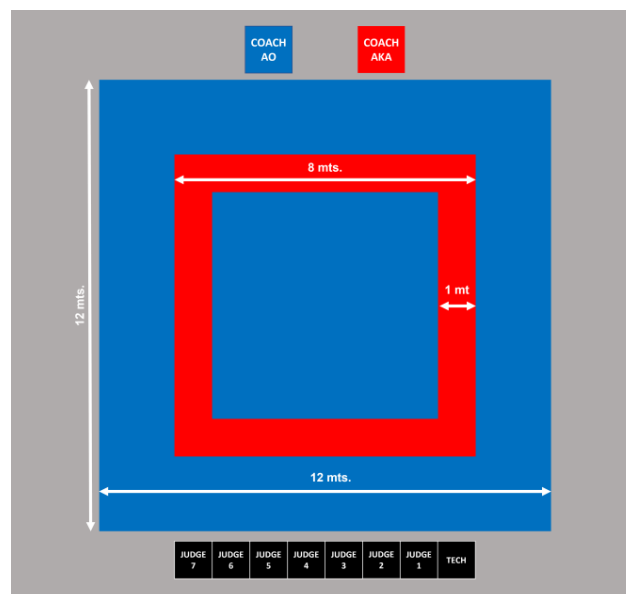
INHALT

Artikel 1: Kata-Wettkampffläche.....	3
Artikel 2: Offizielle Kleidung.....	4
Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen	7
Artikel 4: Das Kampfgericht.....	15
Artikel 5: Bewertung	17
Artikel 6: Durchführung der Wettkämpfe.....	22
Artikel 7: Offizieller Protest.....	23
Artikel 8: Lokale Anpassung der Regeln.....	27
Anhang 1: Offizielle Kata-Liste.....	28
Anhang 2: Kata-Wettkampfkategorien.....	30
Anhang 3: Kata-Protestformular	31

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

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

- 1.1. Die Wettkampffläche ist ein von der WKF genehmigtes Mattenquadrat mit einer Seitenlänge von acht Metern (von außen gemessen). Auf jeder Seite gibt es eine Sicherheitszone von zwei Metern. Befindet sich die Kampffläche auf einem Podest, sollte die Sicherheitszone um einen (1) Meter auf allen Seiten erweitert werden.
- 1.2. Die Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander an einem Tisch am Rand der Matte mit Blick zu den Wettkämpfern, wobei der Judge 1 (Judge 1) am nächsten zum Softwaretechniker am Ende des Tisches sitzt.
- 1.3. Die Kampfrichter und der Softwaretechniker sitzen nebeneinander vor dem offiziellen Tisch, vorzugsweise alle an einem Tisch.
- 1.4. Im Umkreis von einem Meter um die äußere Begrenzung der Sicherheitszone dürfen sich keine Werbetafeln, Mauern, Säulen usw. befinden.
- 1.5. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone auf ihrer jeweiligen Seite der TATAMI mit Blick zum offiziellen Tisch. Wenn die Kampffläche erhöht ist, werden die Betreuer außerhalb des Podestes hinter ihren jeweiligen Wettkämpfern platziert.



ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform sieht so aus:

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

2.1.2 Zusätzlich ist gestattet:

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

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

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

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

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

2.2 Wettkämpfer

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

- a) Bei allen offiziellen WKF-Veranstaltungen (Weltmeisterschaften und Karate1 Premier League, Series A und Youth League) muss der Karategi auf den Schultern gestickte Markenzeichen in rot bzw. blau haben, je nach Auslosung. Ausgenommen davon sind amtierende Senioren-Weltmeister und Premier

League Grand Winner, die anstelle der roten oder blauen Markenzeichen goldene tragen müssen.

Bei den Veranstaltungen des DKV können die roten bzw. blauen Streifen auf den Schultern der Karategi-Jacke getragen werden.

- b) Das nationale/Vereins/Landesverband Emblem (DKV) oder die Nationalflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- c) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden.
- d) Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen.
- e) Die Wettkämpfer oder Mannschaften müssen, je nach Auslosung, einen von der WKF zugelassenen roten (AKA) oder blauen Gürtel (AO) tragen, ohne persönliche Stickereien, Werbung oder Beschriftungen außer dem üblichen Herstelleretikett. Der Graduierung entsprechende Gürtel dürfen während der Darbietung nicht getragen werden.
- f) Die Gürtel müssen ungefähr fünf Zentimeter breit und so lang sein, dass auf beiden Seiten des Knotens noch fünfzehn Zentimeter frei hängen, sie aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- g) Die Jacke muss, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille geschlossen ist, mindestens so lang sein, dass sie die Hüften bedeckt, darf aber nicht länger reichen als bis drei Viertel des Oberschenkels.
- h) Weibliche Wettkämpfer dürfen ein schlichtes weißes T-Shirt unter der Karatejacke tragen.
- i) Jacken ohne Bänder können nicht verwendet werden. Die Jackenbänder, die die Jacke an ihrem Platz halten, müssen zu Beginn der Darbietung zugebunden sein.
- j) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter reichen als bis zum Handgelenk, müssen aber die Unterarme zur Hälfte bedecken.
- k) Die Ärmel der Jacke dürfen nicht hochgekrempelt werden.
- l) Die Hose muss so lang sein, dass sie mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedeckt und sie darf nicht unter den Knöchel reichen. Die Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden.



-  ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm AD
-  ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
-  ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 X 10 CM
-  BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE
-  EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm
-  SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

- 2.2.2 Die Mitglieder eines Kata-Teams müssen alle die gleiche Art von Karategi tragen. Wenn Streifen verwendet werden, müssen diese bei allen Teammitgliedern gleich aussehen.
- 2.2.3 Das WKF-Exekutivkomitee/**DKV Präsidium** kann spezielle Etiketten oder Markenzeichen zugelassener Sponsoren genehmigen.
- 2.2.4 Die Wettkämpfer dürfen eine freiwillige, von der WKF genehmigte religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht den Hals oder die Kehle.
- 2.2.5 Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden. **(DKV: Sportbrillen mit Gummizug können getragen werden, nach Genehmigung des Turnierarztes.**
- 2.2.6 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Darbietung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet.
- 2.2.7 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
- 2.2.8 Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.9 Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter in Rücksprache mit dem Turnierarzt genehmigt wurden.
- 2.2.10 Betritt ein Wettkämpfer die Kampffläche mit einem regelwidrigen Karategi, erhält er eine Minute Zeit, die Kleidung zu korrigieren und sein Betreuer verliert das Recht, die Darbietung zu coachen.

2.3 BETREUER

- 2.3.1 Die Betreuer müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes/**Vereins/Landesverband** und ihren offiziellen Ausweis tragen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd und Krawatte, weibliche Betreuer tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben. **(Nicht DKV)**
- 2.3.2 Zusätzlich ist gestattet:
 - a) Ein schlichter Ehering
 - b) Freiwillige, von der WKF genehmigte, religiöse Kopfbedeckung
- 2.3.3 Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Betreuern erlauben, anstelle der Trainingsjacke das offizielle Team-T-Shirt des Verbandes oder ein einfarbiges T-Shirt ohne Aufschrift oder Logos zu tragen.

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

3.1 Allgemein

- 3.1.1 Kata ist weder ein Tanz noch eine Theatervorführung. Die traditionellen Werte und Prinzipien müssen beachtet werden. Sie muss realistisch Kampf darstellen und Konzentration, Kraft sowie mögliche Wirksamkeit der Techniken zeigen. Sie muss Stärke, Kraft und Geschwindigkeit zeigen – ebenso wie Anmut, Rhythmus und Balance.
- 3.1.2 Die Wettkämpfer müssen jederzeit den Anweisungen des Judge 1s Folge leisten.

3.2 Definitionen

- 3.2.1 *„Darbietung“ bezieht sich auf die Darbietung einer Kata durch eine Einzelperson oder ein Team.*
- 3.2.2 *Eine „Runde“ ist ein einzelner Abschnitt innerhalb eines Wettkampfes, um schließlich die Finalisten zu ermitteln. Bei Kumite-Wettkämpfen, die im K.O.-System ausgetragen werden, scheiden in jeder Runde fünfzig Prozent der Wettkämpfer aus, wobei Freilose als Wettkämpfer gezählt werden. In diesem Zusammenhang kann „Runde“ sowohl einen Abschnitt der Ausscheidungskämpfe als auch der Trostrunde bezeichnen. Im Matrix-bzw. Round-Robin-System (Jeder-gegen-jeden) kämpft innerhalb einer Runde jeder Athlet des Pools einmal gegen jeden der anderen Athleten.*
- 3.2.3 *Der Begriff „Gruppe“ bezieht sich hier auf die bis zu vier Wettkämpfer in den acht Gruppen der Round-Robin-Ausscheidungsphase im Kata Einzel bei der Premier League.*
- 3.2.4 *Der Begriff „Pool“ wird jeweils für die Hälfte der Wettkämpfer verwendet, die in der Ausscheidungsphase zusammen gruppiert sind.*

3.3 Wettkampfformate

- 3.3.1 Kata-Wettbewerbe können in verschiedenen Formaten organisiert werden:
- a) Gruppen von 8 Wettkämpfern Ausscheidungssystem
(wird bei allen Wettkämpfen mit Ausnahme von Kata Einzel bei der Premier League und Multisport-Veranstaltungen verwendet)
 - b) Gruppen von 4 Wettkämpfern Round-Robin-Ausscheidungssystem
(wird bei Kata Einzel bei der Premier League verwendet)
 - c) Zwei-Pool-Round-Robin-System
(wird verwendet bei Multisport-Veranstaltungen)

Wenn für ein bestimmtes Turnier ein anderes Wettkampfformat als die in diesen Regeln beschriebenen angewendet werden soll, muss dies im Turnierbulletin

deutlich angekündigt werden.

- 3.3.2 Kata-Wettkämpfe finden in Form von Mannschafts- und Einzelwettkämpfen statt. Mannschaftswettkämpfe sind Wettkämpfe zwischen drei- oder vierköpfigen Teams, die jeweils zu dritt antreten. Jedes Team ist entweder ausschließlich männlich oder ausschließlich weiblich. Der Einzelwettkampf wird nach Männern und Frauen unterteilt. Die Liste der offiziellen Kategorien befindet sich in ANHANG 2.

3.4 Setzen und Startreihenfolge

- 3.4.1 Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften und bei der Karate1 Premier League werden die acht anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer der WKF-Weltrangliste am jeweiligen Wettkampftag gesetzt.
- 3.4.2 Nach der ersten Runde bis zu den Medaillenkämpfen, aber ausschließlich dieser, wird die Reihenfolge der Darbietungen innerhalb einer Gruppe durch das elektronische Kata-Wertungssystem zufällig bestimmt.

3.5 Meldung der Kata, die dargeboten wird

- 3.5.1 Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Betreuers, bzw. in Abwesenheit des Betreuers, des Wettkämpfers oder der Mannschaft, sicherzustellen, dass die dem Läufer mitgeteilte Kata für die jeweilige Runde geeignet ist.
- 3.5.2 Sollte es eine Diskrepanz zwischen der Nummer und dem Namen der zur Darbietung angemeldeten Kata geben, ist die Nummer gemäß der offiziellen WKF-Kata-Liste entscheidend.

3.6 Unpünktliches Erscheinen

- 3.6.1 Wettkämpfer oder Teams, die bei Aufruf nicht erscheinen oder die sich entscheiden, aufzugeben, werden für diese Kategorie disqualifiziert (KIKEN). Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Wettkämpfer für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.

3.7 Team Kata

- 3.7.1 Kata-Teams bestehen aus 3 oder 4 Wettkämpfern, von denen 3 pro Runde antreten. Wenn eine Mannschaft aus 4 Wettkämpfern besteht, können 3 beliebige Wettkämpfer pro Runde eingesetzt werden. (auch DKV)
- 3.7.2 Im Kata Team-Wettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Kata mit Blick in die gleiche Richtung und zu den Kampfrichtern beginnen. Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung darf ein Kata-Team einen Ersatzwettkämpfer haben,

um die verletzte oder erkrankte Person zu ersetzen.

- 3.7.3 Die Teammitglieder müssen ihre Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung sowie in der Synchronisation zeigen.
- 3.7.4 In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (BUNKAI).
- 3.7.5 Es gibt keine Verbeugung zwischen Kata und Bunkai. Beide Elemente sind Teil der gleichen Darbietung.
- 3.7.6 Die erlaubte Gesamtzeit für die Darbietung von Kata und Bunkai beträgt 5 Minuten.
- 3.7.7 Der offizielle Zeitnehmer startet den Countdown, wenn die Teammitglieder sich vor der Kata verbeugen und stoppt die Zeit bei der Verbeugung nach der Bunkai-Darbietung.
- 3.7.8 Es ist unangebracht, sich während der Bunkai bewusstlos zu stellen: Nachdem der Wettkämpfer zu Boden gegangen ist, sollte er sich entweder auf ein Knie aufrichten oder aufstehen.
- 3.7.9 Obwohl es verboten ist, während des BUNKAI eine Scherenwurftechnik zum Hals (Kani Basami) auszuführen, ist eine Scherenwurftechnik zum Körper oder zu den Beinen erlaubt.

3.8 Gruppen von 8 Wettkämpfern Ausscheidungssystem

- 3.8.1 Beachten: „Wettkämpfer“ kann sich im Folgenden auf Einzelpersonen und auf Teams beziehen
- 3.8.2 Die Anzahl der Gruppen für die Ausscheidungskämpfe richtet sich nach der Anzahl der Wettkämpfer. Die folgende Tabelle fasst die Anzahl der Pools und Gruppen je nach Wettkämpferzahl zusammen:

Anzahl Wettkämpfer	Anzahl Gruppen	Benötigte Kata bis zum Sieg	Anzahl Wettkämpfer in Runde zwei
2	1	1	0 (keine zweite Runde)
3	1	1	0 (keine zweite Runde)
4	2	2	Medaillenkampf (nur um Gold)
5-10	2	2	Medaillenkampf
11-24	2	3	8 Wettkämpfer
25-48	4	4	16 Wettkämpfer
49-96	8	4	32 Wettkämpfer
97-192	16	5	64 Wettkämpfer
193 oder mehr	32	6	128 Wettkämpfer

Die Wettkämpfer müssen in jeder Runde eine andere Kata zeigen.

- 3.8.3 Die Wettkämpfer treten in Gruppen von 8 (mit den beschriebenen Ausnahmen für weniger als 11 oder mehr als 96 Wettkämpfer) gegeneinander an und reduzieren in jeder Runde die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe auf vier, die

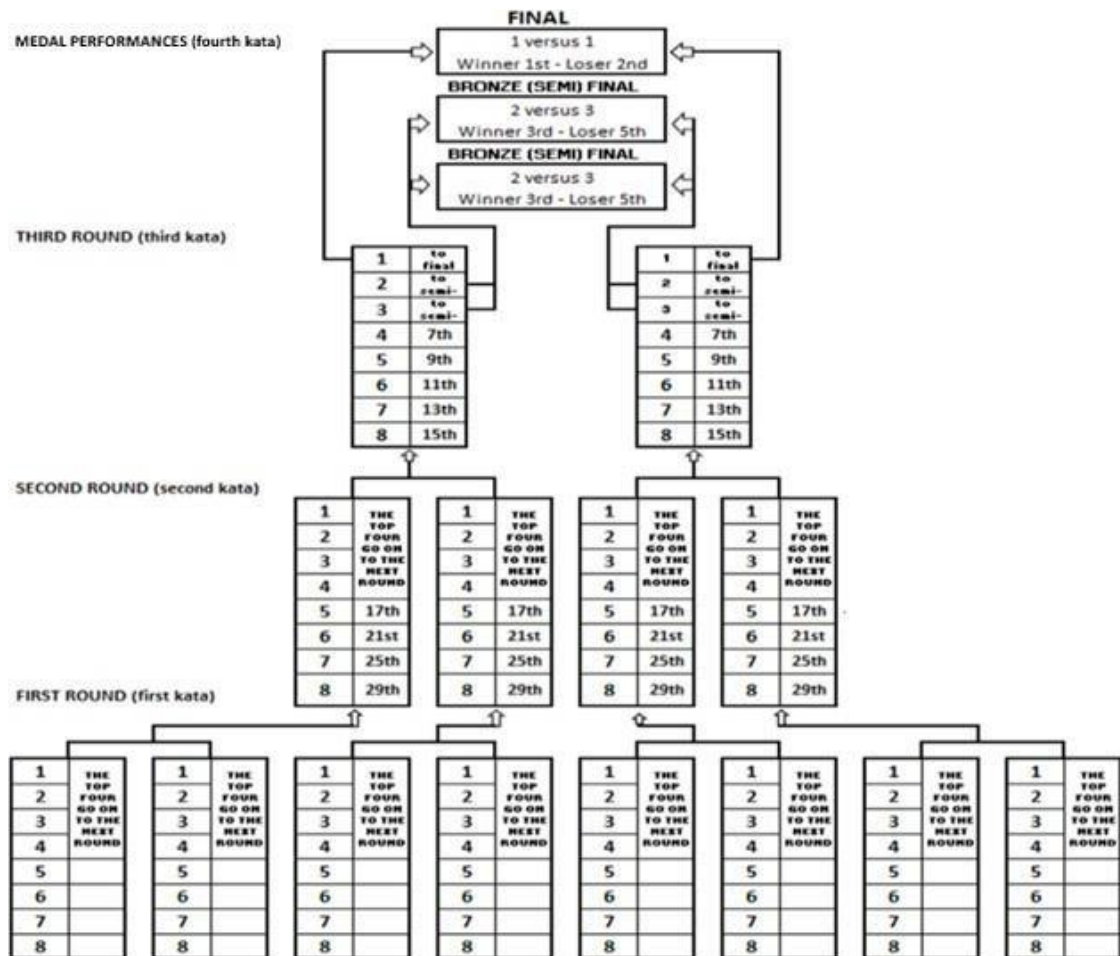
in die nächste Runde kommen - bis nur noch zwei Gruppen von Wettkämpfern (Einzelpersonen oder Teams) übrig bleiben, wonach aus beiden Gruppen die Wettkämpfer mit der jeweils höchsten Punktzahl im Finale gegeneinander antreten (der Verlierer wird Zweiter) und die Wettkämpfer mit der jeweils zweithöchsten Punktzahl aus den beiden Gruppen gegen die Wettkämpfer mit der jeweils dritthöchsten Punktzahl in der anderen Gruppe im Kampf um die dritten Plätze (Bronzefinals) antreten.

- 3.8.4 Bei drei oder weniger Wettkämpfern ist nur eine einzige Kata zu zeigen, um die Plätze eins bis drei zu bestimmen.
- 3.8.5 Bei vier Wettkämpfern werden zwei Gruppen zu je zwei gebildet für die erste Runde und die beiden Gewinner treten gegeneinander im Finale an, während die Verlierer die dritten Plätze einnehmen.
- 3.8.6 Bei 5-10 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet und aus jeder Gruppe kommen die drei höchstbewerteten Wettkämpfer in die Medaillenkämpfe. Die Gruppe folgt dann dem normalen Ablauf, das heißt die Wettkämpfer mit der höchsten Wertung kämpfen um den 1. und den 2. Platz – und Nummer 2 trifft Nummer 3 aus der anderen Gruppe und umgekehrt – außer es sind insgesamt nur 5 Wettkämpfer, in welchem Fall die Nummer 3 aus der größeren Gruppe den 3. Platz durch ein Freilos gewinnt.
- 3.8.7 Bei 11-24 Wettkämpfern werden zwei Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata bilden jeweils die 4 besten Wettkämpfer zwei Vierergruppen, wonach die zweite Kata die Rangfolge der 6 Wettkämpfer (je 3 pro Gruppe) bestimmt, die in der dritten Runde auf normale Weise um die Medaillen kämpfen.
- 3.8.8 Bei einer Wettkämpferzahl von 25-48 werden 4 Gruppen gebildet. Nach der ersten Kata kommen die besten 4 Wettkämpfer aus jeder Gruppe in die zweite Runde. In der zweiten Runde werden 16 Wettkämpfer in 2 Gruppen auf 2 Tatami (8 Wettkämpfer pro Gruppe) aufgeteilt und die zweite Kata wird durchgeführt. Nach der zweiten Runde kommen die 4 besten Wettkämpfer jeder Gruppe (insgesamt 8) in die dritte Runde. In der dritten Runde werden diese 8 Wettkämpfer in 2 Gruppen aufgeteilt (4 Wettkämpfer pro Gruppe) und führen die dritte Kata vor. Nach der dritten Runde ziehen die 3 besten Wettkämpfer der Gruppen in die Medaillenkämpfe ein und zeigen die vierte Kata.
- 3.8.9 Grundsätzlich besteht jede Gruppe aus 8 Wettkämpfern – aber wenn die Anzahl der Wettkämpfer 64 übersteigt, jedoch unter 97 liegt, werden die zu 64 überzähligen Wettkämpfer auf die 8 Gruppen verteilt bis zu einem Maximum von 12 pro Gruppe.
- 3.8.10 Beträgt die Anzahl der Wettkämpfer 97 bis 192, wird die Anzahl der Gruppen auf 16 verdoppelt – was zu einer geringeren Anzahl von Wettkämpfern pro Gruppe führt – aber es werden immer noch die ersten vier pro Gruppe ausgewählt, so

dass für die nächste Runde 8 Gruppen zu je 8 Wettkämpfern (insgesamt 64 Wettkämpfer) übrig bleiben.

3.8.11 Sollte die Anzahl der Wettkämpfer 193 oder mehr betragen, wird die Anzahl der Gruppen noch einmal auf 32 verdoppelt, um die Anzahl der Wettkämpfer pro Gruppe zu reduzieren, wobei immer noch die ersten 4 pro Gruppe ausgewählt werden, so dass 16 Gruppen mit insgesamt 128 Wettkämpfern für die nächste Runde übrig bleiben.

3.8.12 Die folgende Tabelle veranschaulicht das Format des Auswahlverfahrens:



3.8.13 Medaillenkämpfe: Die Sieger der beiden Pools kämpfen um Gold und Silber. Die Nummer 2 einer der beiden letzten Gruppen trifft dann auf die Nummer 3 der anderen der beiden letzten Gruppen, um die beiden Bronzemedailien auszukämpfen.

3.8.14 Die Verlierer der Bronzefinals sind Fünftplatzierte.

3.9 Gruppen von 4 Wettkämpfern Round-Robin-Ausscheidungssystem

- 3.9.1 Die Wettkämpfer treten gegeneinander an und führen eine Kata ihrer Wahl vor.
- Der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Darbietung.
 - Der Sieger der Darbietung erhält 3 Punkte.

- Es ist nicht möglich während der Ausscheidungsphase eine Kata zu wiederholen.
- Wettkämpfer, die sich über die Ausscheidungsphase qualifiziert haben, können eine Kata wiederholen, die sie in der Ausscheidungsphase gezeigt haben. Es ist nicht erlaubt, die gleiche Kata zweimal hintereinander zu zeigen.
- Der Wettkämpfer, der am Ende der Gruppe die meisten Punkte hat, ist Gruppensieger (3 Punkte pro gewonnene Darbietung).

Es ist möglich, eine Kata aus dem Round-Robin in den folgenden Darbietungen zu wiederholen, aber die gleiche Kata darf nie zweimal hintereinander vorgeführt werden.

- 3.9.2 Im Falle eines Unentschiedens zwischen zwei oder mehr Wettkämpfern wird der Gruppensieger gemäß Abschnitt 5.5 ermittelt.
- 3.9.3 Bei Turnieren mit 4er-Gruppen werden die maximal 32 Wettkämpfer in 8 Gruppen mit je 4 Wettkämpfern aufgeteilt. Die Sieger der 8 Gruppen ziehen in die regulären Viertelfinals, Halbfinals und Finals ein. Die Verlierer der Viertel- und Halbfinals kämpfen um die Bronzemedailles.
- 3.9.4 Sollte es eine ungerade Anzahl von Wettkämpfern geben (aufgrund von Ausfällen oder Verletzungen), wird diese Position als Sieg für die Wettkämpfer für die nicht stattfindenden Darbietungen gewertet. Sollte dies während des laufenden Wettkampfes passieren, werden alle bereits erbrachten Leistungen gegen den Wettkämpfer, der die Round-Robin-Ausscheidung nicht abschließt, für die vorherigen Gegner nicht gewertet.
- 3.9.5 Der Sieger und der Zweitplatzierte der Pools werden durch die Anzahl der gewonnenen Darbietungen bestimmt. Sollte die Anzahl der Siege gleich sein, wird das Unentschieden gemäß Punkt 5.5 entschieden.
- 3.9.6 Die Gewinner der Halbfinals ziehen dann ins Finale ein, wo sie um Gold und Silber kämpfen.
- 3.9.7 Diejenigen, die im Viertel- und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, kämpfen um die Bronzemedailles (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8).
- 3.9.8 Es ist möglich, dass ein Wettkämpfer in einem Kampf disqualifiziert wird und den Wettkampf in einer anderen Kategorie fortsetzt. In diesem Fall gewinnt der Gegner die Darbietung und die anderen Ergebnisse bleiben bestehen.
- 3.9.9 Wenn ein bereits qualifizierter Wettkämpfer wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), gilt:
- a) Der Halbfinalgegner zieht durch ein Freilos ins Finale ein ("walkover").
 - b) Die beiden anderen Wettkämpfer treten im anderen Halbfinale an.

c) Es wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

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

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

3.10 Zwei-Pool-Round-Robin-System

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

3.10.2 Das Wettkampfformat ist normalerweise ein Zwei-Pool-System, bei dem die Sieger der beiden Pools ins Finale einziehen, während die Nummer 2 des einen Pools gegen die Nummer 3 des anderen Pools antritt und umgekehrt, um die beiden Bronzemedailles auszukämpfen.

3.11 Kata-Wettkampf für alle unter 14 Jahren

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

3.12 Kata-Wettkampf für alle unter 12 Jahren

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

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

- 4.1 Bei allen offiziellen WKF-Wettkämpfen wird das siebenköpfige Kampfgericht für jede Runde von einem **computergesteuerten Zufallsgenerator (nicht DKV)** ausgelost.
- 4.2 Bei Wettkämpfen, die nicht für die WKF-Rangliste oder die Olympiarangliste zählen, kann die Anzahl der Kampfrichter auf fünf reduziert werden, wobei die höchste und die niedrigste Wertung weiterhin gestrichen werden.
- 4.3 Das gleiche Kampfgericht muss für alle Wettkämpfer einer Gruppe für jede einzelne Runde eingesetzt werden – bzw. Gruppe bei Round-Robin.
- 4.4 Bei Medaillenkämpfen darf keiner der Kampfrichter die gleiche Staatsangehörigkeit/**Landesverband/Verein** wie die Wettkämpfer haben oder sich in einem anderen Interessenkonflikt befinden, wie z.B. Wohnsitz im gleichen Land, familiäre Beziehungen (einschließlich Verschwägerung) oder Wettkämpfer-Coach-Beziehung.
- 4.5 Auf jeder Matte wird ein Kampfrichter als Judge 1 bestimmt, der die nötige Kommunikation mit dem Softwaretechniker leitet und alle unvorhergesehenen Vorkommnisse mit den Kampfrichtern regelt.
- 4.6 Einteilung und Auslosung des Kampfgerichts: Der KK-Sekretär stellt dem Software-Techniker, der das elektronische Auslosungssystem bedient, eine Liste mit den auf den Tatami verfügbaren Kampfrichtern zur Verfügung. Diese Liste wird vom KK-Sekretär erstellt, sobald die Auslosung der Wettkämpfer und das Kampfrichterbriefing beendet sind. Die Liste darf nur Kampfrichter beinhalten, die beim Briefing anwesend waren und muss den oben genannten Kriterien entsprechen. Für die Auslosung der Kampfrichter gibt der Software-Techniker die Liste in das System ein und sieben Kampfrichter von der Tatami werden nach dem Zufallsprinzip als Kampfgericht bestimmt. **(Nur WKF)**
- 4.7 Für Medaillenkämpfe stellen die Mattenchefs dem KK-Vorsitzenden und dem KK-Sekretär eine Liste mit den verfügbaren Offiziellen ihrer Tatami zur Verfügung, nachdem die letzte Darbietung der Ausscheidungsrunde beendet ist. Sobald die Liste vom KK-Vorsitzenden genehmigt ist, wird sie dem Software-Techniker zur Eingabe in das System übergeben. Das System teilt dann nach dem Zufallsprinzip das Kampfgericht ein, das nur aus sieben Kampfrichtern besteht.
- 4.8 Zusätzlich zum Softwaretechniker und dem Ergebnisansager assistiert dem Kampfgericht bei den Medaillenkämpfen der Teams ein Zeitnehmer, der die maximale Darbietungszeit stoppt.
- 4.9 Wenn es sich als zweckmäßig erweist, können der Ansager und der Softwaretechniker, der das elektronische Bewertungssystem bedient, dieselbe

Person sein.

- 4.10 Darüber hinaus müssen die Organisatoren Läufer für jede Wettkampffläche bereitstellen, die mit der WKF-Kata-Liste vertraut sind, um die von den Wettkämpfern gewählten Kata vor jeder Runde einzusammeln und aufzuzeichnen und die Liste dem Software-Techniker zu bringen. Der Mattenchef ist für die Überwachung des Einsatzes der Läufer verantwortlich.

ARTIKEL 5: BEWERTUNG

5.1 Offizielle Kata-Liste

5.1.1 Es dürfen nur Kata von der offiziellen Kata-Liste gezeigt werden. Die offizielle Kata-Liste befindet sich in ANHANG 1.

5.1.2 Die Namen mancher Kata sind auf Grund der gängigen Variationen bei der Umschrift in lateinische Buchstaben doppelt vergeben. In einigen Fällen kann eine Kata in verschiedenen Stilen (Ryu-Ha) unterschiedliche Namen tragen – und in Ausnahmefällen kann ein identischer Name in unterschiedlichen Stilen unterschiedliche Kata bezeichnen.

5.2 Bewertung

5.2.1 Die Darbietung wird von der Verbeugung vor der Kata bis zur Verbeugung nach der Kata bewertet, außer bei Team-Medaillenkämpfen, wo die Darbietung ebenso wie das Zeitnehmen mit der Verbeugung vor der Kata beginnt und mit der Verbeugung nach der Bunkai endet.

5.2.2 Leichte Variationen des Karate-Stils (Ryu-Ha) des Wettkämpfers sind gestattet.

5.3 Punktesystem

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

5.3.2 Das System löscht die höchste und die niedrigste Bewertung.

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

5.3.3 Der Bunkai ist die gleiche Bedeutung beizumessen wie der Kata.

5.4 Bewertungsstufen

5.4.1 Für die einheitliche Anwendung der Bewertungsskala gilt folgender Leitfaden:

➤ 10	Perfekt	Perfekte Darbietung
➤ 9-9,9	Exzellent	Weltklasse-Medaillenwettkampf
➤ 8-8,9	Sehr gut	Hochklassiger internationaler Wettkampf
➤ 7-7,9	Gut	Erwartetes Niveau bei internationalen Wettkämpfen
➤ 6-6,9	Akzeptabel	Keine besonders gute Darbietung
➤ 5-5,9	Ungenügend	Fehlerhafte Ausführung
➤ 0	Disqualifiziert	

5.5 Auflösen von Gleichständen

5.5.1 Gruppen von 8 Wettkämpfern Ausscheidungssystem

Gleichstände werden in folgenden Schritten aufgelöst:

1. Wer die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten Wertung in der Darbietung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis von 6 der 7 Kampfrichter).
2. Wer die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten und höchsten Wertung in der Darbietung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis aller 7 Kampfrichter).
3. Wer am Wettkampftag die bessere Position in der Weltrangliste hat. **(nicht DKV)**
4. Münzwurf (Zufallsgenerator).

5.5.2 Gruppen von 4 Wettkämpfern Round-Robin-Ausscheidungssystem

1. Ergebnis zwischen den beiden Wettkämpfern.
2. Anzahl Siegpunkte (je 3 pro Sieg) in allen Runden der Gruppe.
3. Wer die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten Wertung in der Darbietung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis von 6 der 7 Kampfrichter).
4. Wer die höhere Wertung hat einschließlich der niedrigsten und höchsten Wertung in der Darbietung zwischen den beiden Wettkämpfern (Ergebnis aller 7 Kampfrichter).
5. Wer am Wettkampftag die bessere Position in der Weltrangliste hat. **(nicht DKV)**
6. Münzwurf (Zufallsgenerator).

5.5.3 Zwei-Pool-Round-Robin-System

Je nach Regelung der Veranstaltung.

5.5.4 Beim Auflösen von Gleichständen behalten die Wettkämpfer ihre ursprüngliche Wertung. Die Berücksichtigung anderer Wertungen, um den Sieger zwischen

Wettkämpfern mit gleicher Wertung zu ermitteln, beeinflusst nicht die offizielle Wertung.

5.6 Bewertungskriterien

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

5.7 Fouls

Die folgenden Fouls müssen berücksichtigt werden, wenn sie auftreten:

1. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
2. Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführungen eines Blocks oder am Ziel vorbeischießen.
3. Asynchrone Bewegung, z.B. Abschluss einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team das Fehlen von Synchronisation bei einer Bewegung.
4. Die Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen) oder theatralischer Elemente, wie z.B. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karategi sowie unangemessene Atmung, muss bei der Bewertung der Kata durch die Kampfrichter als sehr ernstes Foul betrachtet werden – gleichwertig mit der Bestrafung eines vorübergehenden Gleichgewichtsverlustes.
5. Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
6. Zeitverschwenden, einschließlich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung.
7. Verursachen von Verletzungen durch mangelnde Kontrolle bei der Bunkai.
8. Simulierte Bewusstlosigkeit für mehr als 2 Sekunden während der Bunkai.

5.8 Disqualifikation

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

5.9 Übermäßiges Feiern und politische oder religiöse Demonstrationen

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

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

- 6.1** Bei Anwendung des Achtergruppen-Ausscheidungssystems werden die Wettkämpfer – oder Teams – in Achtergruppen (oder maximal 12) in zwei Pools auf die Wettkampfflächen verteilt.
- 6.2** Bei Anwendung des Vierergruppen-Round-Robin-Ausscheidungssystems werden die Wettkämpfer – oder Teams – in Vierergruppen in zwei Pools auf die Wettkampfflächen verteilt.
- 6.3** Vor jeder Runde müssen die Wettkämpfer oder Teams ihre Kata-Wahl den Läufern mitteilen, die die Information an den Softwaretechniker des elektronischen Wertungssystems weitergeben. Die Startreihenfolge innerhalb einer Gruppe wird zufällig ausgelost, davon ausgenommen ist ein möglicherweise anzuwendendes Setzen in der ersten Runde der Ausscheidung.
- 6.4** Zu Beginn einer Runde stellen sich die Wettkämpfer oder Teams am Rande der Wettkampffläche mit Blick zu den Kampfrichtern auf. (Eine Runde bedeutet, dass jeder Wettkämpfer der Gruppe eine Kata zeigt.) Nach den Verbeugungen, zunächst „SHOMEN NI REI“ und danach „OTAGAI NI REI“, verlassen die Wettkämpfer die Kampffläche.
- 6.5** Bei Aufruf geht der Wettkämpfer – oder das Team – zur Startposition für die Kata mit Blick zu den Kampfrichtern.
- 6.6** Die Startposition der Kata befindet sich irgendwo innerhalb der Wettkampffläche.
- 6.7** Nach der Verbeugung muss der Wettkämpfer deutlich den Namen der Kata nennen und beginnt dann die Darbietung.
- 6.8** Am Ende der Darbietung, das definiert ist als die Schlussverbeugung der Kata, muss der Wettkämpfer die Bekanntgabe der Bewertung abwarten, sich verbeugen und dann die Tatami verlassen.
- 6.9** Bei Anwendung des Ausscheidungssystems mit Achtergruppen stellen sich am Ende der Gruppe alle Wettkämpfer der Gruppe auf und der Techniker (Ansager) gibt bekannt, welche bestplatzierten Wettkämpfer in die nächste Runde einziehen. Die Namen der Top vier werden auf dem Monitor angezeigt. Die Wettkämpfer verbeugen sich dann und verlassen die Wettkampffläche.

ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

7. Allgemeine Bestimmungen

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

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

7.2 Zusammensetzung der Berufungsjury

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

7.3 Berufungsverfahren

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

7.4 Abgewiesene und stattgegebene Proteste

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

7.5 Vorfallbericht

Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Berufungsjury erneut zusammen und arbeitet einen schlichten Vorfallbericht über

den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt.

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

ARTIKEL 8: LOKALE ANPASSUNG DER REGELN

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

ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE

1	Anan	3 5	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	3 6	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	3 7	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	3 8	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	3 9	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	4 0	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	4 1	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	4 2	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	4 3	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
1 0	Chinte	4 4	Kousoukun	78	Sansai
1 1	Chinto	4 5	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
1 2	Enpi	4 6	Kousoukun Sho	80	Sanseru
1 3	Fukyugata Ichi	4 7	Kururunfa	81	Seichin
1 4	Fukyugata Ni	4 8	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
1 5	Gankaku	4 9	Kyan No Chinto	83	Seipai
1 6	Garyu	5 0	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
1 7	Gekisai (Geksai) 1	5 1	Matsukaze	85	Seishan
1 8	Gekisai (Geksai) 2	5 2	Matsumura Bassai	86	Seishan
1 9	Gojushiho	5 3	Matusumura Rohai	87	Seisan (Sesan)
2 0	Gojushiho Dai	5 4	Meikyo	88	Shinpa
2 1	Gojushiho Sho	5 5	Myojo	89	Shinsei
2 2	Hakucho	5 6	Naifanchi Shodan	90	Shisochin
2 3	Hangetsu	5 7	Naifanchi Nidan	91	Sochin
2 4	Haufa (Haffa)	5 8	Naifanchi Sandan	92	Suparinpei
2 5	Heian Shodan	5 9	Naihanchi	93	Tekki Shodan
2 6	Heiand Nidan	6 0	Nijushiho	94	Tekki Nidan
2 7	Heian Sandan	6 1	Nipaipo	95	Tekki Sandan
2 8	Heian Yondan	6 2	Neiseishi	96	Tensho
2 9	Heian Godan	6 3	Ohan	97	Tomari Bassai

3 0	Heiku	6 4	Ohan Dai	98	Unshu
3 1	Ishimine Bassai	6 5	Oyadomari No Passai	99	Unsu
3 2	Itosu Rohai Shodan	6 6	Pachu	10 0	Useishi
3 3	Itosu Rohai Nidan	6 7	Paiku	10 1	Wankan
3 4	Itosu Rohai Sandan	6 8	Papuren	10 2	Wanshu

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

ANHANG 2: KATA-WETTKAMPFKATEGORIEN

Team Kata Senioren männlich
Team Kata Senioren weiblich
Team Kata Schüler und Jugend männlich
Team Kata Schüler und Jugend weiblich
Kata Einzel Senioren männlich
Kata Einzel Senioren weiblich
Kata Einzel Junioren männlich
Kata Einzel Junioren weiblich
Kata Einzel Jugend männlich
Kata Einzel Jugend weiblich

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

KATA



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

NAME OF THE COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°	TM Manager:						
PANEL	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME							
COUNTRY							