



WORLD KARATE FEDERATION

KATA-WETTKAMPFREGLN

Gültig ab 1.1.2026

Deutsche Übersetzung

INHALT

VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG	3
Einleitung	4
Artikel 1: Kata-Wettkampffläche.....	5
Artikel 2: Offizielle Kleidung.....	6
Artikel 3: Organisation von Kata-Wettkämpfen	11
Artikel 4: Das Kampfgericht.....	17
Artikel 5: Bewertung	19
Artikel 6: Durchführung der Wettkämpfe.....	25
Artikel 7: Offizieller Protest.....	27
Artikel 8: Wettkampfungulassung	31
Artikel 9: Anpassung der Regeln für Veranstaltungen außerhalb des offiziellen WKF-Programms	34
Artikel 10: Angelegenheiten, die durch die Regeln nicht genau abgedeckt werden.....	35
Anhang 1: Offizielle Kata-Liste.....	36
Anhang 2: Kata-Wettkampfkategorien.....	37
Anhang 3: Kata-Protestformular	38
Anhang 4: Tabelle Zusammenfassung Siegkriterien und Auflösung von Gleichständen	39
Die männliche Verlaufsform im Text bezieht sich auch auf weibliche Personen.	

VORBEMERKUNG ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG

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

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

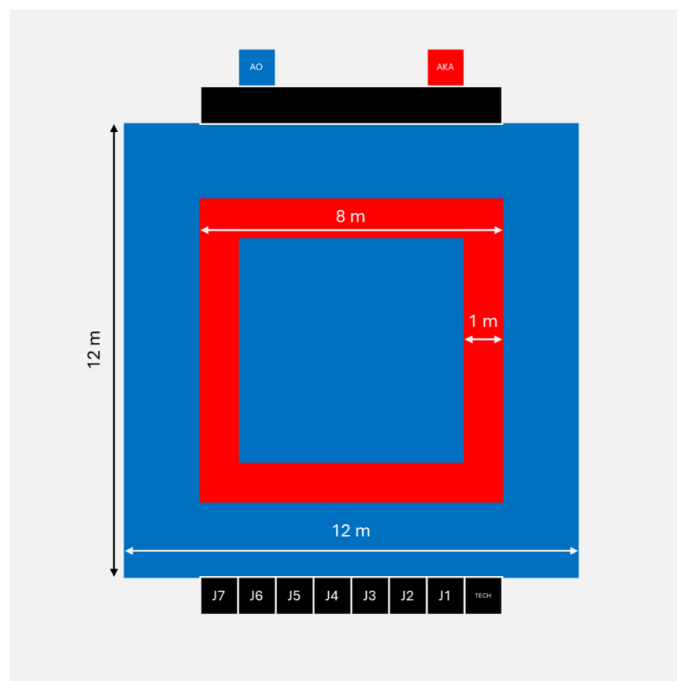
Durch die jeweiligen Turnierausschreibungen und die BKR- oder LKR-Ordnungen, kann es auf Länder- und Bundesebene zu Veränderungen kommen.

EINLEITUNG

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

ARTIKEL 1: KATA-WETTKAMPFFLÄCHE

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



ARTIKEL 2: OFFIZIELLE KLEIDUNG

2.1 Kampfrichter

2.1.1 Die offizielle Uniform sieht so aus:

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

2.1.2 Zusätzlich ist gestattet:

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

Es ist den Kampfrichtern strikt verboten, das Handy zu benutzen, eine Smart Watch zu tragen oder private elektronische Geräte im Wettkampfbereich zu verwenden. Sonnenbrillen sind nicht gestattet.

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.

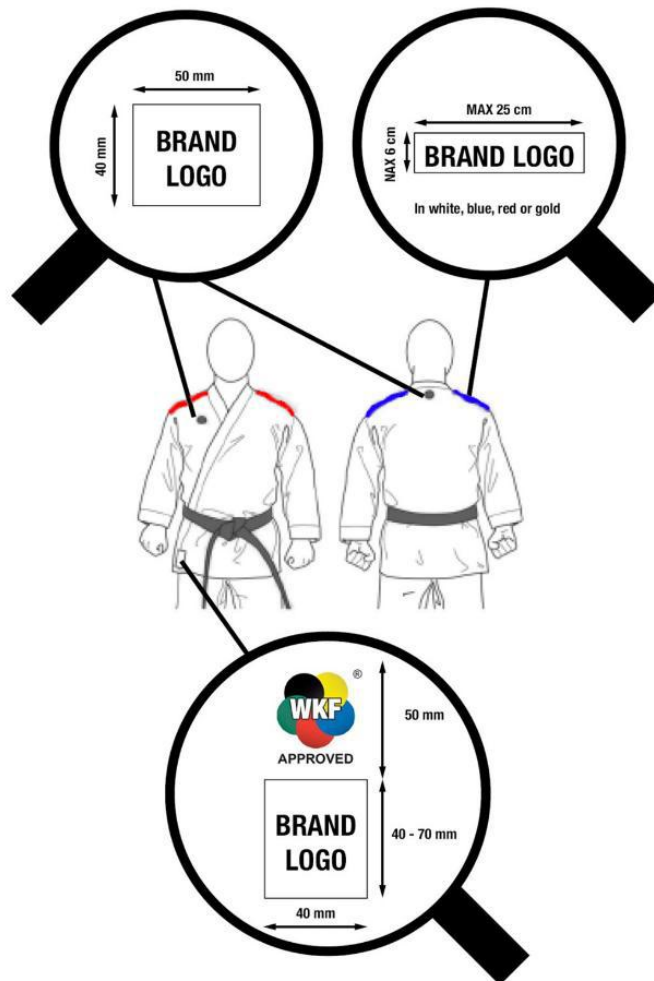
2.1.6 Die Kampfrichterkommission oder der Chefkampfrichter kann Offizielle ausschließen, die gegen diese Vorschriften verstoßen.

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

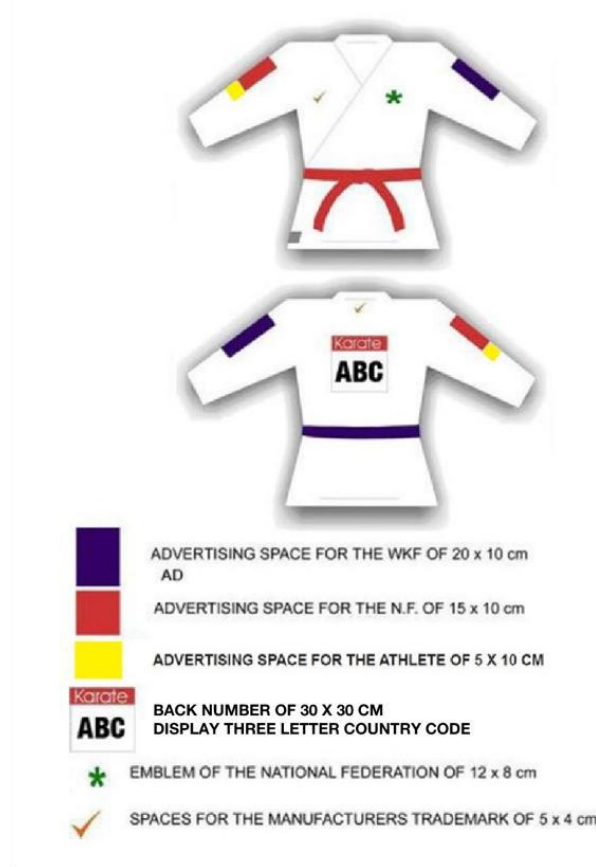
ausgewiesen:

- 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 Premier League Grand Winner der vorangegangenen Saison, die bei der aktuellen Premier League goldene Markenzeichen tragen müssen und amtierende Senioren-Weltmeister, die bei den Senioren-Weltmeisterschaften goldene Markenzeichen tragen müssen. Das gilt sowohl fürs Einzel als auch für Teams. Seitens der WKF ist es nicht erforderlich, dass alle Team-Mitglieder die gleiche Karategi-Marke tragen.
- b) Nur das originale Herstellerlabel darf sich auf dem Gi befinden.



- c) Das nationale Emblem oder die Nationalflagge wird auf der linken Brustseite der Jacke getragen und darf eine Gesamtgröße von 12 cm x 8 cm nicht überschreiten.
- d) Zusätzlich wird auf dem Rücken die durch das Organisationskomitee ausgegebene Identifikation getragen. Bei der Karate1 Premier League, der Karate-Weltmeisterschaft und dem Karate World Cup ist das Tragen der Rückennummer Pflicht.
- 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.
- m) Der Karategi darf nicht verformt oder manipuliert werden, um seine Form zu verändern.

2.2.2 Das WKF-Exekutivkomitee kann spezielle Etiketten oder Markenlogos zugelassener Sponsoren genehmigen.

2.2.3 Wettkämpfer dürfen, gemäß ihrem eigenen individuellen Wunsch, eine freiwillige, von der WKF genehmigte religiöse Kopfbedeckung tragen: Ein schwarzes

Kopftuch aus einfarbigem Stoff, das die Haare bedeckt, aber nicht Hals oder Kehle.

- 2.2.4 Brillen sind verboten. Verordnete Sportbrille oder weiche Kontaktlinsen können auf eigenes Risiko des Wettkämpfers getragen werden.
- 2.2.5 Die Wettkämpfer müssen ihr Haar sauber halten und die Haarlänge darf den reibungslosen Ablauf der Darbietung nicht behindern. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet.
- 2.2.6 Haarspangen sind ebenso wie metallische Haarklammern verboten. Schleifen, Perlen und anderer Haarschmuck sind verboten. Ein oder zwei dezente Haargummis in einem einzigen Zopf sind gestattet.
- 2.2.7 Nicht genehmigte Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
- 2.2.8 Bandagen, Verbände etc. dürfen nur getragen werden, wenn sie zuvor durch den Hauptkampfrichter genehmigt und vom Turnierarzt angelegt oder genehmigt wurden.
- 2.2.9 Die Kontinentalverbände beschränken sich auf die bereits durch die WKF genehmigten Anbieter und Marken. Auch Nationalverbände müssen von der WKF zugelassene Ausrüstung bei lokalen, regionalen und nationalen Wettkämpfen akzeptieren.
- 2.2.10 Erscheint ein Wettkämpfer mit nicht zugelassener Ausrüstung oder regelwidrigem Karategi an der Wettkampffläche, erhält er eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen und der Coach kann, basierend auf dem Bericht des Chefkampfrichters, für bis zu 6 Monate ab dem auf das jeweilige Turnier folgenden Tag suspendiert werden, außer die Ausrüstung und Kleidung wurden zuvor von einem WKF-Controller kontrolliert.

2.3 COACHES (BETREUER)

- 2.3.1 Die Coaches müssen während des gesamten Turnieres den offiziellen Trainingsanzug ihres Nationalverbandes, Schuhe und ihren offiziellen Ausweis tragen. Ausnahme: In den Medaillenkämpfen offizieller WKF-Veranstaltungen tragen die männlichen Coaches einen dunklen Anzug, Schuhe, die die Füße bedecken, Hemd und Krawatte, weibliche Coaches tragen entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben und Schuhe. Sandalen oder andere offene Schuhe sind verboten. Sonnenbrillen sind nicht gestattet.
- 2.3.2 Zusätzlich ist gestattet:
 - a) Ein schlichter Ehering
 - b) Freiwillige, von der WKF genehmigte, religiöse Kopfbedeckung

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

ARTIKEL 3: ORGANISATION VON KATA-WETTKÄMPFEN

3.1 Allgemein

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

3.2 Definitionen

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

3.3 Wettkampfformate

- 3.3.1 Kata-Wettkämpfe können in verschiedenen Formaten organisiert werden:

- a) Das Ausscheidungssystem mit Trostrunde für Einzel oder Team. (Wird angewendet, wenn nichts anderes für den Wettkampf angegeben ist).
- b) Round-Robin in Gruppen mit anschließenden Ausscheidungskämpfen für Einzel oder Team. (Wird angewendet für den Einzelwettkampf bei der Premier League und bei der Senioren-Weltmeisterschaft im Einzel und Team.)
- c) Zwei-Pool-Round-Robin-System (wird angewendet bei Multisport-Spielen).

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

3.4 Setzen und Startreihenfolge

- 3.4.1 Bei WKF-Einzel-Weltmeisterschaften – Phase 2 und bei der Karate1 Premier League werden die vier anwesenden bestplatzierten Wettkämpfer gesetzt gemäß ihrer jeweiligen WKF-Weltranglistenplatzierung am Tag vor dem Wettkampf.
- 3.4.2 Bei den Senioren-Team-Weltmeisterschaften werden die 3 Medaillengewinner-Teams (Gold, Silber, Bronze) sowie die Verlierer des Bronze-Matches der letzten Senioren-Team-Weltmeisterschaften gesetzt.

3.5 Team Kata

- 3.5.1 Kata-Teams bestehen aus 3 oder 4 Wettkämpfern, von denen 3 pro Runde antreten. Wenn ein Team aus 4 Wettkämpfern besteht, können 3 beliebige Wettkämpfer pro Runde eingesetzt werden.
- 3.5.2 Im Kata Team-Wettkampf müssen alle drei Teammitglieder die Kata mit Blick in die gleiche Richtung und zu den Kampfrichtern beginnen.
- 3.5.3 Die Teammitglieder müssen ihre Kompetenz in allen Aspekten der Kata-Darbietung sowie in der Synchronisation zeigen.
- 3.5.4 In den Medaillenkämpfen der Teams wird die gewählte Kata auf gewohnte Weise gezeigt. Anschließend wird die Bedeutung der Kata demonstriert (Bunkai).

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

3.6 Ausscheidungssystem mit Trostrunde

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

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

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

registrierten Wettkämpfer, und die Gruppensieger und Gruppenzweiten bilden dann 6 Paare, die um die 6 Qualifikationsplätze für Phase 2 der Einzel-Weltmeisterschaften kämpfen.

- 3.7.4 Beim World Cup für Nationalteams wird das Round-Robin-System mit anschließenden Viertelfinals, Halbfinals und Finals angewendet. 5 Teams bilden eine Gruppe. Die Gruppensieger und Gruppenzweiten treten im Viertelfinale an, die dortigen Sieger dann im Halbfinale und schließlich im Finale.

Die Teams, die im den Halbfinals verlieren, kämpfen um eine einzige Bronzemedaille. Der Sieger des Finales erhält die Goldmedaille und der Verlierer die Silbermedaille. Der Sieger des Bronze-Matches erhält die Bronzemedaille und der Verlierer keine Medaille.

- 3.7.5 Die Sieger und Zweiten der Pools werden anhand der Anzahl der gewonnenen Kämpfe/Matches ermittelt. Ist die Sieganzahl gleich, wird das Unentschieden gemäß Artikel 5 aufgelöst.

- 3.7.6 Im Einzelwettkampf kämpfen diejenigen, die im Viertel- und Halbfinale gegen die Finalisten verloren haben, um die Bronzemedallien (eine für die Gruppen 1-4 und eine für die Gruppen 5-8). Im Teamwettkampf kämpfen diejenigen um die eine Bronzemedaille, die gegen die Finalisten verloren haben.

- 3.7.7 Im Round-Robin ist es möglich, dass ein Wettkämpfer oder Team von einer Darbietung disqualifiziert wird und den Wettkampf trotzdem fortsetzt, also die noch ausstehenden Darbietungen des Round-Robin-Teils des Wettkampfes abschließt. In diesem Fall gewinnt der Gegner die Darbietung und die Ergebnisse der anderen Kämpfe oder Matches werden davon nicht berührt.

- 3.7.8 Wenn ein bereits qualifizierter Wettkämpfer wegen Fehlverhaltens am Ende der Round-Robin-Runde disqualifiziert wird (SHIKKAKU), kommt der Gegner der ersten Ausscheidungsrunde durch ein Freilos weiter („walkover“).

3.7.9 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 >		3		2		4		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	Teilnahme: 18-23 Wettkämpfer
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Gruppen	1	2	3	4	5	6	7	8	
Setzung >		3		2		4		1	
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		4		1	Die Gruppenersten und die drei besten Gruppenzweiten 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 Gruppenzweiten 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	Teilnahme: 9-11 Wettkämpfer
Setzung >		3		2				1	Die Gruppenersten und Gruppenzweiten 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 Gruppenzweiten treten direkt im Halbfinale 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 Gruppenzweiten und nur ein Bronzefinale.
5								5	
4								4	
3								3	

3.7.10 Im Falle einer Disqualifikation beider Wettkämpfer oder Teams aufgrund eines technischen Fehlers während eines Medaillenkampfes/-matches, führen beide eine zusätzliche Kata aus, um zu einem Ergebnis zu gelangen. Passiert dies bei Teams, ist keine Bunkai erforderlich.

3.8 Zwei-Pool-Round-Robin-System

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

3.9 Kata-Wettkampf für alle unter 14 Jahren

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

3.10 Coaching

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

ARTIKEL 4: DAS KAMPFGERICHT

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

irgendeinen anderen Interessenskonflikt haben. Die Offiziellen sind verpflichtet, einen möglichen Interessenskonflikt vor Beginn des Kampfes/Matches selbst zu melden.

- 4.9 Bei Anwendung des manuellen Systems werden fünf Kampfrichter eingesetzt: vier sitzen an den Ecken der Tatami und der Hauptkampfrichter sitzt mittig auf der Seite, die dem offiziellen Tisch am nächsten ist.

ARTIKEL 5: BEWERTUNG

5.1 Offizielle Kata-Liste

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

5.2 Erforderliche Anzahl Kata

- 5.2.1 Der Wettkämpfer oder das Team muss in jeder Runde bis zu den Medaillenkämpfen eine andere Kata (bis zu 5) zeigen. Es sind nicht mehr als fünf (5) unterschiedliche Kata für einen Wettkampf erforderlich und eine Kata darf nicht zweimal direkt hintereinander gemacht werden. Ein Wettkämpfer oder Team darf eine Kata nicht öfter als zweimal zeigen. Im Medaillenkampf darf jede Kata gemacht werden, außer sie wurde bereits zweimal gezeigt.
- 5.2.2 Für Wettkämpfe unter 14 Jahre sind nicht mehr als vier (4) Kata erforderlich und die oben genannte Wiederholungsregel gilt von der fünften Runde an mit weiteren zulässigen Wiederholungen nach dem gleichen Prinzip für folgende Runden.
- 5.2.3 Die Wettkämpfer/Teams dürfen die Kata für jede Runde frei wählen, vorausgesetzt, dass die jeweilige Kata vor der Runde angesagt und obenstehende Regel zur Wiederholung beachtet wird. Die Möglichkeit, eine Kata zu wiederholen, ist eine Option und hindert die Wettkämpfer/Teams nicht daran, in jeder Runde eine neue Kata zu zeigen, unabhängig von der erforderlichen Anzahl Runden bis zum Sieg.

5.3 Bewertung

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

5.4 Punktesystem

- 5.4.1 Die Darbietungen werden auf einer Skala von 5,0 bis 10,0 in Schritten von 0,1 bewertet, wobei 5,0 die niedrigste mögliche Punktzahl für eine Kata ist, die als ausgeführt akzeptiert wird, und 10,0 eine perfekte Darbietung darstellt. Eine Disqualifikation wird durch eine Wertung von 0,0 angezeigt.
- 5.4.2 Jeder Kampfrichter zeigt den Sieger durch die relative Benotung der beiden Wettkämpfer oder Teams an. Der Sieger wird dann ermittelt auf Grundlage der Stimmenmehrheit der Kampfrichter.

CATEGORY NAME AND ROUND						
FLAG	AKA NAME				KATA NAME	
FLAG	AO NAME				KATA NAME	
7.6	7.5	7.6	7.1	7.1	7.7	7.2
8.0	7.3	7.4	7.3	7.4	7.3	7.5
						
WINNER: AO 4 - 3						

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

5.5 Entscheidung

- 5.5.1 Das Ergebnis eines Kampfes oder Matches basiert auf der Stimmenmehrheit der Kampfrichter.
- 5.5.2 Pro gewonnenem Kampf/Match gibt es 3 Siegpunkte für den Wettkämpfer/das Team, der Verlierer erhält 0 Siegpunkte, Unentschieden ist nicht gestattet.
- 5.5.3 Für die einheitliche Anwendung der Bewertungsskala gilt folgender Leitfaden:

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

5.6 Bewertungskriterien

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. Ansagen der Kata vor statt nach der Verbeugung.
2. Geringfügiger Gleichgewichtsverlust.
3. Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung, z.B. unvollständige Ausführungen eines Blocks oder am Ziel vorbeischießen.
4. Asynchrone Bewegung, z.B. Abschluss einer Technik, bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder im Team das Fehlen von Synchronisation bei einer Bewegung.
5. Die Verwendung akustischer Signale (durch eine andere Person, andere Teammitglieder eingeschlossen), um das Tempo der Darbietung anzuleiten.
6. Theatralik, 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 großen Gleichgewichtsverlustes.
7. Inkorrektur Kiai. (Der Kiai muss kurz und konzentriert und gleichzeitig mit der Technik sein.)
8. Sich-Lösen des Gürtels, so dass er während der Darbietung von den Hüften rutscht.
9. Zeitverschwendung, einschließlich ausgedehntes Einmarschieren, übertriebene Verbeugungen oder ausgedehnte Pausen vor Beginn der Darbietung, einschließlich Verstreichen von mehr als 35 Sekunden zwischen dem namentlichen Aufruf des Wettkämpfers/Team auf dem Monitor und der ersten

Technik der Kata.

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

5.8 Disqualifikation

Aus folgenden Gründen kann ein Team oder Wettkämpfer disqualifiziert werden:

1. Keine Ansage der Kata, Ansage der falschen Kata oder Darbietung einer anderen als der dem offiziellen Tisch genannten Kata. Um als angesagt zu gelten, muss der Name der Kata für die Kampfrichter verständlich sein.
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. Andauernde und offensichtliche Wiederholung von Theatralik, wie z.N. Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, Arme oder den Karategi sowie unangemessene Atmung.
7. Ausführen eines erforderlichen Korrekturschrittes in Folge eines völligen Gleichgewichtsverlustes oder Hinfallen.
8. Herunterfallen des Gürtels während der Darbietung.
9. Überschreiten der Gesamtzeit von 5 Minuten für Kata und Bunkai.
10. Ausführen einer Scherenwurftechnik (Jodan Kani Basami) zum Halsbereich in der Bunkai.
11. Missachten der Anweisungen der Hauptkampfrichters oder anderes Fehlverhalten (SHIKKAKU).

Vor einer Disqualifikation muss der Hauptkampfrichter Shugo machen.

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 Tatami Manager oder Chefkampfrichter informiert den offiziellen Wettkampftisch darüber.

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

5.10.1 Im Ausscheidungssystem siegt sowohl in Kämpfen im Einzelwettkampf als auch in Matches im Teamwettkampf der Wettkämpfer oder das Team mit der Stimmenmehrheit der Kampfrichter, siehe Artikel 5.5.

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

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

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

Für jeden Gleichstand ist zu Punkt 2) zurückzukehren.

Bei einem KIKEN erhält der Sieger (Wettkämpfer/Team) 4 Stimmen für den Kampf.

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

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

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

Für jeden Gleichstand ist zu Punkt 2) zurückzukehren.

5.13 Ermittlung des Zweiten zwischen verschiedenen Round-Robin-Gruppen

- 1) Beim Vergleich der Gruppenweiten von zwei verschiedenen Round-Robin-Gruppen, setzt sich der Wettkämpfer/das Team durch mit der günstigsten Differenz von Kampfrichterstimmen, für und gegen.
- 2) Bei einem Gleichstand zwischen mehr als zwei Wettkämpfern, setzen sich die beiden Wettkämpfer mit der höchsten Ranglistenposition durch.
- 3) Darbietung einer zusätzlich Kata, wenn der Gleichstand immer noch besteht, gemäß Artikel 5.2.

5.14 Manuelles System mit Flaggen

- 5.14.1 Das manuelle System mit roten und blauen Flaggen kann im Wettkampf eingesetzt werden, wenn kein elektronisches Wertungssystem verfügbar ist oder technische Probleme seine Nutzung unmöglich machen.
- 5.14.2 Dann kommt das folgende Verfahren zum Einsatz, um das Ergebnis des Kampfes zu verkünden: Nachdem AKA und AO die Darbietung abgeschlossen haben, pfeift der Hauptkampfrichter und alle fünf Kampfrichter (einschließlich des Hauptkampfrichters) heben gleichzeitig ihre jeweilige Flagge, um den Sieger anzuzeigen. Die Kampfrichter halten zum Auszählen des Ergebnisses die Flagge solange gehoben, bis der Hauptkampfrichter nochmal pfeift, um damit das Zurückziehen der Flagge anzuordnen.

ARTIKEL 6: DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

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

- 6.10** Am Ende der Darbietung, das definiert ist als die Schlussverbeugung der Kata, müssen die Wettkämpfer sich am Mattenrand aufstellen und die Bekanntgabe des Siegers abwarten.
- 6.11** Nach Abschluss der Kata durch den Wettkämpfer/das Team, geben die Kampfrichter (einschließlich des Hauptkampfrichters) ihre Bewertung in das elektronische Bewertungsgerät ein.
- 6.12** Nach Bekanntgabe des Siegers verbeugen sich die Wettkämpfer oder Teams auf das Kommando „OTAGAI NI REI“ zueinander und auf „SHOMEN NIE REI“ zum Kampfgericht und verlassen dann die Tatami.

ARTIKEL 7: OFFIZIELLER PROTEST

7. Allgemeine Bestimmungen

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

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

7.2 Zusammensetzung der Appeals Jury (Berufungsjury)

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

7.3 Berufungsverfahren

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

7.4 Abgewiesene und stattgegebene Proteste

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

7.5 Vorfallbericht

- 7.5.1 Nach Abhandlung des Vorfalls in der oben beschriebenen Art und Weise, tritt die Appeals Jury erneut zusammen und arbeitet einen einfachen Vorfallbericht über den Protest aus, der die Entscheidungsfindung und Begründung für die Abweisung bzw. Stattgabe des Protestes darlegt.
- 7.5.2 Der Bericht wird von allen drei Mitgliedern der Jury unterzeichnet und dem Chefkampfrichter und der Organisationskommission übermittelt.

ARTIKEL 8: WETTKAMPFZULASSUNG

8.1 Alter

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

8.2 NV-Quote pro Veranstaltung

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

8.3 Nationalität

- 8.3.1 Mit den folgenden Ausnahmen dürfen nur Staatsangehörige eines Landes, dieses Land bei der Weltmeisterschaft und offiziellen WKF-Veranstaltungen repräsentieren.

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

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

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

ARTIKEL 9: ANPASSUNG DER REGELN FÜR VERANSTALTUNGEN AUSSERHALB DES OFFIZIELLEN WKF-PROGRAMMS

- 9.1 Anpassungen der Kata-Regeln sind den Nationalverbänden gestattet für nationale Wettkämpfe oder andere Wettkämpfe außerhalb des offiziellen WKF-Programms, solange diese Anpassungen nicht zu einem Vor- oder Nachteil für einzelne Stile führen.
- 9.2 Die Nationalverbände sind dazu angehalten, sich bei den nationalen Sportbehörden über die Gesetze und Richtlinien für Wettkampfsport für Kinder unter 12 Jahren zu informieren.
- 9.3 Jede Abweichung von den Wettkampfregeln muss im offiziellen Bulletin oder in der Veranstaltungseinladung angekündigt werden.

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

Hin und wieder kann es möglicherweise Situationen geben, für deren Klärung die Regeln keine genaue Anleitung bieten. In einem solchen Fall ist der jeweilige Chefkampfrichter dazu befugt, das Problem zu lösen, indem er aus dem Regelwerk ähnliche Situationen auf die aktuelle überträgt oder nach eigenem Ermessen entscheidet. Bevor er entscheidet, kann der Chefkampfrichter den dem jeweiligen Turnier zugewiesenen WKF-Vertreter zu Rate ziehen oder die Angelegenheit der Sportkommission vortragen.

ANHANG 1: OFFIZIELLE KATA-LISTE

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

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

ANHANG 2: KATA-WETTKAMPFKATEGORIEN

Team Kata Senioren männlich (16+ Jahre)

Team Kata Senioren weiblich (16+ Jahre)

Team Kata Jugend und Junioren männlich (14-<18 Jahre)

Team Kata Jugend und Junioren weiblich (14-<18 Jahre)

Kata Einzel Senioren männlich (16+ Jahre)

Kata Einzel Senioren weiblich (16+ Jahre)

Kata Einzel u21 männlich (18-<21 Jahre)

Kata Einzel u21 weiblich (18-<21 Jahre)

Kata Einzel Junioren männlich (16-<18 Jahre)

Kata Einzel Junioren weiblich (16-<18 Jahre)

Kata Einzel Jugend männlich (14-<16 Jahre)

Kata Einzel Jugend weiblich (14-<16 Jahre)

Kata Einzel U14 männlich (12-<14 Jahre)

Kata Einzel U14 weiblich (12-<14 Jahre)

ANHANG 3: KATA-PROTESTFORMULAR

OFFIZIELLES WKF-PROTESTFORMULAR

KATA



Der Protest muss im Voraus bezahlt werden.

DATUM	WETTKAMPF	ORT
..... / /		

NAME DES WETTKÄMPFERS	LAND

PROTESTBESCHREIBUNG

Fortsetzung ggf. auf der Rückseite

NAME		Gilt als Quittung der WKF
UNTERSCHRIFT		

NUR FÜR DEN OFFIZIELLEN GEBRAUCH

TATAMI NR.	Tatami-Manager:						
KAMPFGERICHT	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME							
LAND							

ANHANG 4: TABELLE ZUSAMMENFASSUNG SIEGKRITERIEN UND AUFLÖSUNG VON GLEICHSTÄNDEN

KATA			
Einzel		Teams	
Round-Robin	Ausscheidung	Round-Robin	Ausscheidung
Siegkriterien für einen Kampf oder ein Match			
1. Stimmenmehrheit der Kampfrichter	1. Stimmenmehrheit der Kampfrichter	1. Stimmenmehrheit der Kampfrichter	1. Stimmenmehrheit der Kampfrichter
Siegkriterien für eine Round-Robin-Gruppe und Auflösen von Gleichständen			
1. Mehr Siegpunkte		1. Mehr Siegpunkte	
2. Sieger des Kampfes zwischen den beiden		2. Sieger des Matches zwischen den beiden	
3. Stimmenmehrheit aller Kampfrichter in allen Kämpfen		3. Stimmenmehrheit aller Kampfrichter in allen Kämpfen	
4. Bessere Platzierung in der Weltrangliste		4. Extra-Match – neue Kata	
5. Extra-Kampf – neue Kata			
Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.		Für jedes Paar müssen die Kriterien wieder von vorne geprüft werden.	
Alle Siegkriterien sind in der anzuwendenden Reihenfolge von oben nach unten aufgezählt.			