

空手道

World Karate Federation

Wettkampfbregeln Kata und Kumite

Kurzfassung

Aus dem Englischen von **Bastian Stalder**

Version Januar 2017 (Revision 01.08.2017)

Inhalt

Zu dieser Kurzfassung	2
Nutzungsbestimmung	2
Kumite-Regeln	3
Bekleidung	3
Organisation	4
Wertung und Entscheidung	5
Verbotenes Verhalten [Art. 8]	7
Kategorie 1	7
Kategorie 2	7
Verwarnungen und Strafen [Art. 9]	9
Offizieller Protest	10
Rechte und Pflichten	10
Beginn und Ende von Kämpfen	11
Kata-Regeln	12
Bekleidung	12
Organisation	12
Beurteilungskriterien	13
Kata-Liste	15
Anhänge	17
Anhang 1: Die Terminologie	17
Anhang 2: Gestiken des Referees	18

Die in diesem Dokument verwendeten maskulinen Wortformen gelten sowohl für Männer als auch Frauen.

Zu dieser Kurzfassung

Zusammenstellung: **Bastian Stalder** (bastian.stalder@karatelyss.ch)

Bei der Übersetzung wurde auf eine getreue Wiedergabe der englischen Originalversion geachtet. Offizielle Bezeichnungen von Gremien und Kommissionen sowie Personen und Funktionsinhabern wurden als englische Begriffe beibehalten.

Diese Kurzfassung fasst die wichtigsten Artikel aus Sicht der Wettkämpfer und deren Coachs zusammen. Die einzelnen Absätze wurden neu nummeriert, es wird aber jeweils auf den entsprechenden Artikel und Absatz der Originalfassung der WKF Wettkampffregeln Bezug genommen [eckige Klammern].

Dieser Kurzfassung liegen die **WKF Wettkampffregeln Kata und Kumite** in der Version Januar 2017 (Übersetzungsrevision vom 1. August 2017) zugrunde.

Alle Informationen zu den Wettkampffregeln unter **karatelyss.ch/wettkampffregeln**

Nutzungsbestimmung

Dieses Dokument kann unbeschränkt für den persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden. Die digitale Republikation ist untersagt!

Kumite-Regeln

Bekleidung

1. Wettkämpfer und Coachs müssen sich an die Kleidungsvorschriften halten.
[Art. 2.1]
2. Wettkämpfer, die nicht ordnungsgemäss gekleidet zum Kampf erscheinen, erhalten eine Minute Zeit, ihre Kleidung in Ordnung zu bringen. [Art. 2.III]
3. Wettkämpfer tragen einen weissen Karate-Gi. Das Klubemblem wird auf dem linken Brustbereich getragen und ist maximal 12cm mal 8cm gross. Nebenher darf nur das originale Etikett des Gi-Herstellers sichtbar sein. Der Gi darf keine Streifen, Paspelierung oder persönliche Stickereien aufweisen.
[Art. 2.1]
4. Der Wettkämpfer trägt nur einen Gürtel, rot für Aka und blau für Ao. Gürtel entsprechend der Gradierung dürfen während des Kampfs nicht getragen werden. Die Gürtel dürfen nicht bestickt oder bedruckt sein, nur das Etikett des Herstellers darf sichtbar sein. Nach dem Knoten ragt der Gürtel mindestens fünfzehn Zentimeter heraus und ist nicht länger als drei Viertel der Oberschenkelänge. [Art. 2.1]
5. Die Jacke, mit dem Gürtel um die Hüfte gebunden, muss mindestens die Hüfte und darf maximal drei Viertel der Oberschenkel bedecken. Die Jackenbündel müssen gebunden sein. Frauen dürfen unter der Jacke ein einfarbig weisses T-Shirt tragen. [Art. 2.3]
6. Die Ärmel der Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen und

müssen die Unterarme mindestens zur Hälfte bedecken. Die Hose muss so lang sein, dass sie zwei Drittel des Schienbeins bedeckt, und darf nicht weiter als bis zu den Knöcheln reichen. Ärmel und Hosenbeine dürfen nicht hochgekrempelt werden. [Art. 2.4 + 2.5]

7. Wettkämpfer tragen saubere Haare, deren Länge den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs nicht behindern. Hachimaki (Stirnband) ist nicht erlaubt. Haarspangen, metallische Haarklemmen, Bänder und andere Dekorationen sind verboten. Ein oder zwei diskrete Gummibänder an einem Pferdeschwanz sind erlaubt. [Art. 2.6]
8. Das Tragen metallischer Zahnsparren muss vom Referee und dem offiziellen Arzt genehmigt werden. Der Wettkämpfer übernimmt die volle Verantwortung für jegliche Verletzungen. [Art. 2.8]
9. Jeder Schutzartikel muss von der WKF homologisiert sein. Folgende Schutzausrüstung ist obligatorisch: [Art. 2.9 + 2.12]
 - Faustschützer (rot bzw. blau)
 - Zahnschutz, richtig angepasst
 - Oberkörperschutz (alle Athleten)
 - Brustschutz für Frauen
 - Schienbeinschoner (rot bzw. blau)
 - Fussristschoner (rot bzw. blau)
10. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigenes Risiko getragen werden. Die Verwendung von Bandagen, Polsterungen oder Unterstützungen aufgrund einer Verletzung muss auf Empfehlung des Turnierarztes vom Referee genehmigt werden. [Art. 2.10 + 2.14]
11. Coaches haben während des gesamten Turniers den Trainingsanzug ihres Klubs zu tragen. Die Erkennungsmarke muss jederzeit sichtbar sein. [Art. 2.1]

Organisation

1. Im Einzelwettkampf kann kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden. Einzelwettkämpfer oder Teams, welche beim Aufruf nicht erscheinen, werden für diese Kategorie als disqualifiziert (Kiken) betrachtet. [Art. 3.2 + 3.3]
2. Das Kampfgericht eines einzelnen Kampfs besteht aus einem Referee, vier Judges und einem Match Supervisor. [Art. 4.1]
3. Die Kampfzeit eines Kumite-Kampfs beträgt für Elite- und U21-Herren drei Minuten. Für Elite- und U21-Damen beträgt die Kampfzeit zwei Minuten. Kämpfe der Jugend- und Junioren-Kategorien dauern zwei Minuten. Die Kampfzeit beginnt zu laufen, sobald der Referee das Signal dazu gibt und endet jeweils, wenn er «Yame» ruft. [Art. 5.1 + 5.2]

Wertung und Entscheidung

1. Es gibt folgende Wertungen: [Art. 6.1; 6.3; 6.4 + 6.5]

Wertung	Technische Kriterien
Ippon (3 Punkte) wird gewertet für:	<ol style="list-style-type: none">1. Jodan Fusstechniken. Jodan beinhaltet Kopf, Gesicht und Hals.2. Jede Technik, die gegen einen Wettkämpfer ausgeführt wird, der auf den Boden geworfen wurde, eigenverschuldet oder anderweitig zu Boden ging.

Wertung	Technische Kriterien
Waza-ari (2 Punkte) wird gewertet für:	1. Chudan Fusstechniken. Chudan beinhaltet Brust, Bauch, Rücken und Seite.
Yuko (1 Punkt) wird gewertet für:	1. Jeder Fauststoss (Zuki) auf irgend eine der Zielregionen. 2. Jeder Faustschlag (Uchi) auf irgend eine der Zielregionen.

2. Eine Wertung wird erteilt, wenn eine Technik entsprechend folgender Kriterien in eine Zielregion ausgeführt wird: [Art. 6.2]
 - Gute Form
 - Sportliche Haltung
 - Kraftvolle Ausführung
 - Wachsamkeit (Zanshin)
 - Gutes Timing
 - Korrekte Distanz
3. Angriffe sind auf folgende Zielregionen beschränkt: Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, Brust, Rücken, Seite [Art. 6.6]
4. Eine Technik, auch wenn sie erfolgreich ist, die nach der Aufforderung zur Unterbrechung des Kampfs ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann zu einer Verwarnung oder Strafe für den ausführenden Wettkämpfer führen. [Art. 6.7]
5. Aus Sicherheitsgründen sind gefährliche Würfe oder Würfe, bei denen der Gegner unterhalb der Taille gepackt wird oder nicht gehalten werden kann oder bei denen sich der Drehpunkt oberhalb der Hüfte befindet, verboten und führen zu einer Verwarnung oder Strafe. Wurde ein Wettkämpfer geworfen, muss sofort eine wertbare Technik ausgeführt werden. [Art. 6.I]

6. Ein Kampf ist entschieden, wenn ein Wettkämpfer eine klare Führung von acht Punkten inne hat, am Ende der Kampfzeit ein Wettkämpfer die höhere Punktzahl oder den Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (Senshu) erzielt hat, das Kampfgericht entschieden hat (Hantei) oder wenn Hansoku, Shikkaku oder Kiken ausgesprochen wurde. [Art. 7]
7. Mit «Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts (Senshu)» ist gemeint, dass ein Wettkämpfer die erste Wertung erzielt, ohne dass der Gegner zeitgleich ebenfalls eine Wertung erzielt. Sollten beide Wettkämpfer zeitgleich eine Wertung erzielen, wird der Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts nicht erteilt und beiden bleibt die Möglichkeit für Senshu in diesem Kampf erhalten. [Art. 7.II]
8. Endet im Einzelwettkampf ein Kampf unentschieden, wird der Gewinner mittels Abstimmung durch den Referee und die Judges bestimmt. [Art. 7.2]

Verbotenes Verhalten [Art. 8]

Kategorie 1

1. Techniken, welche ihre Zielregion mit überhöhtem Kontakt treffen, sowie Techniken, welche die Kehle berühren.
2. Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder den Rist.
3. Angriffe aufs Gesicht mit offenen Handtechniken.
4. Gefährliche oder verbotene Wurftechniken.

Kategorie 2

1. Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung.
2. Verlassen der Wettkampffläche (Jogai), wenn nicht vom Gegner verursacht.
3. Selbstgefährdung durch nachlässiges eigenes Verhalten und die damit verbundene Inkaufnahme von Verletzungen durch den Gegner oder durch Unterlassung von Massnahmen zu angemessener Selbstverteidigung (Mubobi).
4. Kampfvermeidung, so dass dem Gegner jegliche Möglichkeit entzogen wird zu punkten.
5. Passivität – sich nicht am Kampf beteiligen.
6. Klammern, ringen, stossen, greifen oder Brust an Brust stehen, ohne zu versuchen, einen Wurf oder andere Technik auszuführen.
7. Greifen des Gegners mit beiden Händen, es sei denn, um ihn durch Greifen des kickenden Beins zu werfen.
8. Greifen des Arms oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand, ohne sofort eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
9. Techniken, die aufgrund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
10. Simulierte Angriffe mit Kopf, Knien und Ellbogen.
11. Den Gegner ansprechen oder anstacheln, sich den Anweisungen des Referées widersetzen, unhöfliches Verhalten gegenüber dem Kampfgericht sowie andere Verletzungen der Etikette.

Kontakt zum Gesicht – Elite

Elite-Wettkämpfern sind nicht verletzende, leichte, kontrollierte Berührungen des Gesichts, des Kopfs und des Halses erlaubt (nicht aber der Kehle). [Art. 8.II]

Kontakt zum Gesicht – Jugend und Junioren

Jugend- und Junioren-Wettkämpfern ist die Berührung des Gesichts, Kopfs oder Halses durch Handtechniken nicht erlaubt. Jeder Kontakt, sei er noch so leicht, wird geahndet, es sei denn, der Verletzte trägt die Schuld (Mubobi). Jodan-Fusstechniken, die leicht berühren, sind wertbar, vorausgesetzt es wird dabei keine Verletzung verursacht. Jeder Kontakt über eine Hautberührung hinaus wird geahndet, es sei denn der Verletzte trägt die Schuld (Mubobi). [Art. 8.III]

Das Vortäuschen einer nicht existierenden Verletzung ist ein schwerwiegendes Vergehen, welches mit Shikkaku bestraft wird. Das Übertreiben einer tatsächlichen Verletzung wird mindestens mit Hansoku Chui (Kategorie 2) geahndet. [Art. 8.VII + 8.VIII]

Kampfvermeidung und jegliches Verhalten, welches diese begünstigt, wird während der letzten 15 Sekunden des Kampfs direkt mit Hansoku Chui bestraft. [Art. 8.XVI]

Verwarnungen und Strafen [Art. 9]

Chukoku:	Diese Verwarnung wird bei leichten Regelübertretungen erteilt.
Keikoku:	Diese Verwarnung wird bei zweimaligen leichten oder erstmalig starken Regelübertretungen erteilt.
Hansoku Chui:	Diese Verwarnung wird erteilt, wenn bereits Keikoku erteilt wurde oder die Regelübertretung gravierend ist.
Hansoku:	Dies ist die Strafe, die ausgesprochen wird, wenn bereits Hansoku Chui erteilt wurde oder die Regelübertretung sehr gravierend ist. Hansoku führt zur Disqualifikation vom entsprechenden Kampf.

Shikkaku: Shikkaku ist die Disqualifikation vom aktuellen Turnier, Wettkampf oder Kampf. Shikkaku wird erteilt, wenn ein Wettkämpfer sich den Anordnungen des Kampfgerichts widersetzt, böswillig handelt oder durch seine Handlung das Ansehen und die Ehre des Karatedo verletzt.

Offizieller Protest

1. Niemand kann einen Protest gegen eine Entscheidung an die Mitglieder des Kampfgerichts richten. [Art. 11.1]
2. Verletzen die Handlungen des Kampfgerichts die Regeln, kann nur der Verbandspräsident oder der offizielle Vertreter Protest einlegen. [Art. 11.2]
3. Der Protest ist in schriftlicher Form umgehend nach dem Kampf, welcher zum Protest führt, bei einem Mitglied der Appeals Jury einzureichen (zusammen mit der entsprechenden Gebühr). Einzige Ausnahme ist, wenn der Protest einem administrativen Fehler gilt. Hierbei ist der Tatami Manager umgehend nach Auftreten des Fehlers darauf aufmerksam zu machen. [Art. 11.3; 11.4 + 11.6]
4. Dem Protest müssen die Namen der Wettkämpfer und des eingesetzten Kampfgerichts, sowie die präzisen Details, wogegen protestiert wird, beigelegt werden. Eine allgemeine Klage gegen allgemeine Standards wird nicht als legitimer Protest akzeptiert. Die Beweislast über die Gültigkeit des Protests liegt beim Protestführer. [Art. 11.I]
5. Wird der Protest akzeptiert, erhält die protestierende Partei die Gebühr zurückerstattet. [Art. 11.10]

Rechte und Pflichten

1. Zeigen zwei oder mehr Judges dasselbe Signal oder zeigen eine Wertung für denselben Wettkämpfer, hat der Referee den Kampf zu unterbrechen und das Urteil der Judges zu vollziehen. [Art. 12.II]
2. Wenn der Kampf unterbrochen wird, trifft der Referee die Entscheidung, die von zwei oder mehr Judges unterstützt wird. [Art. 12.III]
3. Sollten für beide Wettkämpfer Wertung, Verwarnung oder Strafe von jeweils zwei oder mehr Judges signalisiert werden, so erhält jeder Wettkämpfer die entsprechende Wertung, Verwarnung oder Strafe. [Art. 12.IV]
4. Zeigt mehr als ein Judge eine Wertung, Verwarnung oder Strafe für denselben Wettkämpfer und unterscheiden sich diese unter den Judges in deren Höhe, so wird die tiefste Wertung, Verwarnung oder Strafe ausgesprochen, sofern es keine Mehrheit für eine bestimmte Höhe von Wertung, Verwarnung oder Strafe gibt. [Art. 12.V]
5. Bei Hantei haben Referee und Judges je eine Stimme. [Art. 12.VII]

Beginn und Ende von Kämpfen

1. Betritt ein Wettkämpfer vorzeitig die Wettkampffläche, muss er nach draussen gewiesen werden. Die Wettkämpfer haben sich ordentlich vor einander zu verbeugen – ein kurzes Nicken ist sowohl unhöflich als auch unzureichend. Wettkämpfer haben sich vor und nach dem Kampf vor einander zu verbeugen. [Art. 13.I + 13.III]

Kata-Regeln

Bekleidung

1. Es gelten die Bestimmungen der Kumite-Regeln. [Art. 2.1]

Organisation

1. Es dürfen nur Katas aus der offiziellen Liste dargeboten werden. Am Wettkampftisch wird die Wahl der Kata vor der jeweiligen Runde gemeldet. [Art. 3.4 + 5]
2. Leichte Variationen, wie sie der Stil des Karate lehrt, sind erlaubt.
3. Wettkämpfer haben in jeder Runde eine andere Kata darzubieten. Eine bereits dargebotene Kata kann nicht ein zweites Mal gezeigt werden. [Art. 3.5]
4. In den Finalen und den Kämpfen um die dritten Plätze von Teamwettkämpfen bieten die Teams ihre gewählte Kata dar. Anschliessend werden sie die Bedeutung der Kata demonstrieren (Bunkai). Die erlaubte Zeit zur Darbietung von Kata und Bunkai beträgt zusammen sechs Minuten. Der Timekeeper startet die Uhr mit der Verbeugung der Teammitglieder zu Beginn der Kata und stoppt sie mit der finalen Verbeugung am Ende der Bunkai-Demonstration. Ein Team, welches sich vor oder nach der Darbietung nicht verbeugt oder welches die gebotene Zeit von sechs Minuten überzieht, wird disqualifiziert. Die Verwendung traditioneller Waffen,

ergänzender Ausrüstung oder zusätzlicher Bekleidung ist nicht erlaubt. [Art. 3.6]

5. Das Kampfgericht besteht aus fünf Judges. [Art. 4.1]
6. Zu Beginn eines Kampfs stellen sich die Wettkämpfer am Rand der Wettkampffläche mit Blick zum Chief Judge auf, wobei einer einen roten Gürtel (Aka) und der andere einen blauen Gürtel (Ao) trägt. Nach einer Verbeugung zum Kampfgericht und dann zueinander schreitet Ao einen Schritt zurück aus der Wettkampffläche. Nach Einnahme der Ausgangsposition, einer Verbeugung und einer deutlichen Ansage der Kata, die dargeboten wird, beginnt Aka. Nach Beendigung der Darbietung verlässt Aka die Wettkampffläche, um die Demonstration Aos abzuwarten. Nach Beendigung der Demonstration Aos stellen sich beide Wettkämpfer wieder an den Rand der Wettkampffläche und warten die Entscheidung des Kampfgerichts ab. Nach der Entscheidung verbeugen sich die Wettkämpfer erst zueinander und dann zum Kampfgericht und verlassen danach die Wettkampffläche. [Art. 6.1 + 6.7]
7. **Wettkämpfer oder Teams benötigte Katas** 65–128 7 33–64 6 17–32 5 9–16 4 5–8 3 4 2

Beurteilungskriterien

1. Bei der Bewertung der Darbietung eines Wettkämpfers oder Teams richten sich die Judges nach den drei Hauptkriterien: Übereinstimmung, technische Leistung und athletische Leistung. Bei der Bewertung der Darbietung werden die Hauptkriterien gleichwertig berücksichtigt. Dem Bunkai wird dieselbe Bedeutung zugemessen wie der Kata selbst. [Art. 5]

Kata-Darbietung	Bunkai-Darbietung (in Medaillenkämpfen der Teams)
1. Übereinstimmung zur Form selbst und mit den Standards des betreffenden Stils (Ryu-Ha)	1. Übereinstimmung (mit der Kata) Verwendung der Bewegungen, wie sie in der Kata gezeigt wurden
2. Technische Leistung a. Stellungen b. Techniken c. Übergänge d. Timing/Synchronisation e. Korrekte Atmung f. Fokus (Kime) g. Technische Schwierigkeit	2. Technische Leistung a. Stellungen b. Techniken c. Übergänge d. Timing e. Kontrolle f. Fokus (Kime) g. Schwierigkeit der dargebotenen Techniken
3. Athletische Leistung a. Kraft b. Geschwindigkeit c. Gleichgewicht d. Rhythmus	3. Athletische Leistung a. Kraft b. Geschwindigkeit c. Gleichgewicht d. Timing

2. In folgenden Fällen wird ein Wettkämpfer **disqualifiziert**: [Art. 5]

- Die falsche Kata wird dargeboten oder die falsche Kata wird angesagt.
- Keine Verbeugung zum Beginn und Ende der Darbietung.
- Eine ausgeprägte Pause oder Unterbrechung der Darbietung.
- Die Funktion der Judges wird beeinträchtigt.
- Während der Darbietung fällt der Gürtel herunter.
- Die Gesamtzeit von sechs Minuten für Kata und Bunkai wird überschritten.
- Eine Scherentechnik am Nackenbereich (Kani Basami) wird angewendet, um einen Wettkämpfer zu Boden zu bringen.
- Den Anweisungen des Chief Judges wird nicht Folge geleistet oder ein anderes Fehlverhalten tritt auf.

3. Folgende **Fouls** fließen in die Bewertung mit ein: [Art. 5]

- Minimaler Gleichgewichtsverlust.
- Falsche oder nicht zu Ende geführte Bewegung, wie zum Beispiel eine gescheiterte Ausführung einer Abwehr oder ein Schlag neben das Ziel.
- Asynchrone Bewegung, wie zum Beispiel die Ausführung einer Technik bevor die Körperbewegung abgeschlossen ist oder – im Teamwettkampf – Bewegungen nicht gemeinsam auszuführen.
- Einsatz auditiver Einsatzzeichen (auch von anderen Mitgliedern des Teams) oder theatralischer Elemente wie Stampfen mit den Füßen, Schlagen auf die Brust, Arme oder den Karate-Gi oder unangemessene Ausatmung.
- Der Gürtel lockert sich so, dass er während der Darbietung unter die Hüfte rutscht.
- Zeitschindung, inkl. ausgedehntes Einlaufen, übertriebenes Verbeugen oder ausgedehnte Pause vor dem Beginn der Darbietung.
- Stören der Judges durch Herumlaufen während der Darbietung des Gegners.
- Verletzungen aufgrund mangelnder Kontrolle während des Bunkai.

4. Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Coachs oder Wettkämpfers, sich zu vergewissern, dass die angekündigte Kata für die entsprechende Runde geeignet ist. [Art. 5.IV]

Kata-Liste

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1–5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin

Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyagata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Anhänge

Anhang 1: Die Terminologie

Shobu Hajime	Kampf starten
Atoshi Baraku	Noch wenig Zeit übrig (15 Sekunden)
Yame	Stopp
Tsuzukete	Weiterkämpfen
Tsuzukete Hajime	Wiederaufnahme des Kampfs
Hantei	Entscheidung
Hikiwake	Unentschieden
Aka (Ao) No Kachi	Rot (blau) gewinnt
Jogai	Verlassen der Wettkampffläche
Senshu	Vorteil des ersten widerstandslosen Punkts
Shikkaku	Disqualifikation: Kampffläche verlassen

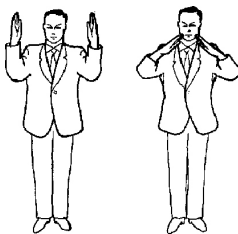
Kiken Aufgabe

Mubobi Selbstgefährdung

Anhang 2: Gestiken des Referees



Shomen-ni-Rei



Otagai-ni-Rei

Der Referee zeigt den Wettkämpfern, sich zu verbeugen.



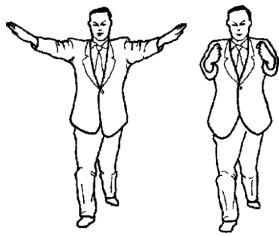
Shobu Hajime

Start des Kampfs

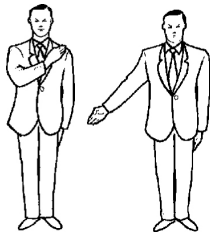


Yame (Stopp)

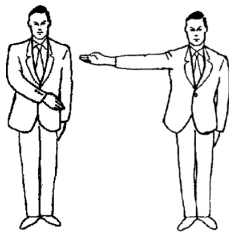
Unterbrechung oder Beendigung des Kampfs.



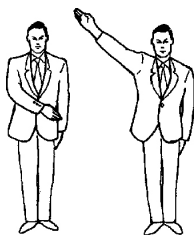
Tsuzukete Hajime Wiederaufnahme des Kampfs



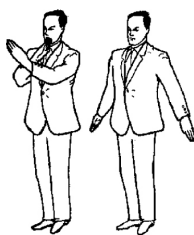
Yuko (1 Punkt)



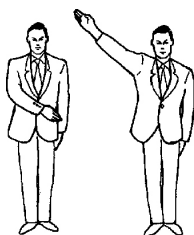
Waza-ari (2 Punkte)



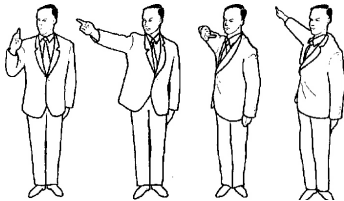
Ippon (3 Punkte)



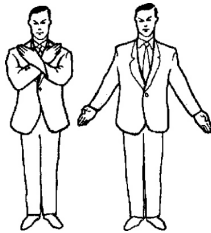
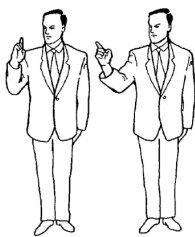
Widerrufen der letzten Entscheidung

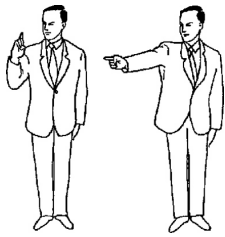


No Kachi (Sieg)

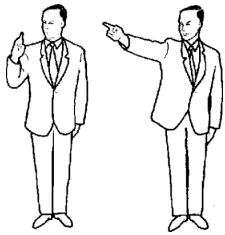
**Kiken** (Aufgabe)**Shikkaku**

Disqualifikation, Kampffläche verlassen

**Hikiwake** (Unentschieden)**Vergehen der Kategorie 1****Vergehen der Kategorie 2****Keikoku**



Hansoku Chui



Hansoku (Disqualifikation)



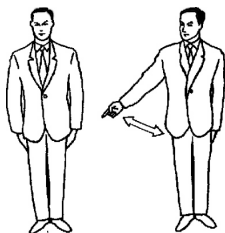
Passivität



Übertriebener Kontakt



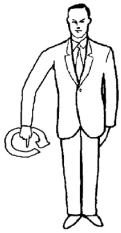
Vortäuschen oder Übertreiben eines Kontakts



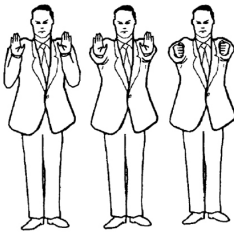
Jogai (Verlassen der Wettkampffläche)



Mubobi (Selbstgefährdung)



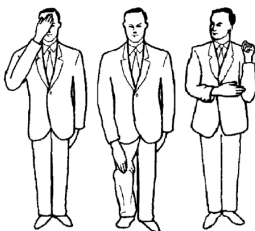
Kampfverweigerung



**Unnötiges Halten, Ringen, Stossen oder Klammern
ohne Technik**



Gefährliche und unkontrollierte Angriffe



Angriffe mit Kopf, Knien oder Ellbogen



**Den Gegner ansprechen oder anstacheln und un-
höfliches Verhalten**