



World Karate Federation

Kumite-Wettkampf

Schriftliche Prüfung für Haupt- und Seitenkampfrichter Kumite

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

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

Die Prüfungsergebnisse aus Theorie und Praxis werden dem nationalen Verband des Kandidaten übersandt.

März 2009

KUMITE-PRÜFUNG

Teil 1: „WAHR ODER FALSCH“

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

1. Kampffläche und Sicherheitszone messen zusammen acht mal acht Meter.
2. Der Athlet darf die Flagge oder das Wappen seiner Nation auf der linken Brust seiner Karate-Gi-Jacke tragen, vorausgesetzt das Gesamtmaß beträgt nicht mehr als 100 mal 100 mm.
3. Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
4. Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
5. Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
6. Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Athleten zu lang und ein passender Ersatz kann nicht rechtzeitig gefunden werden, darf der Hauptkampfrichter gestatten, die Ärmel nach innen aufzukrempeln.
7. Athleten dürfen ein schlichtes Haar- bzw. Zopf gummi tragen. Schleifen, Perlen oder andere Verzierungen sind verboten.
8. Ohringe sind gestattet, wenn sie mit Tape verdeckt werden.
9. Auf eigenes Risiko des Athleten dürfen metallische Zahnspangen getragen werden, wenn diese vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
10. Athleten müssen sich ordnungsgemäß zu Beginn und am Ende des Kampfes voreinander verneigen.
11. Der Betreuer kann die Team-Aufstellung während einer Runde ändern.
12. Wird im Einzelkampf ein Athlet verletzt, kann der Betreuer einen Ersatz stellen, wenn er zuvor das Organisationskomitee (→ Organising Commission) darüber informiert.

13. Haben zwei Teams gleich viele Siege, ist das nächste Entscheidungskriterium zur Ermittlung des Gewinners die jeweilige Punktzahl, wobei sowohl die gewonnenen als auch die verlorenen Kämpfe berücksichtigt werden.
14. Haben zwei Teams gleich viele Siege und gleich viele Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt.
15. In der ersten Runde einer Team-Begegnung darf das Team nur dann antreten, wenn alle Team-Mitglieder anwesend sind.
16. Die von den nationalen Verbänden gestellte Schutzausrüstung muss für WKF-Wettkämpfe anerkannt werden.
17. Der Betreuer soll während der gesamten Wettbewerbes einen Trainingsanzug tragen und gut sichtbar seinen offiziellen Ausweis mit sich führen.
18. Die Kampfzeit beträgt bei männlichen Senioren drei Minuten und bei Frauen, Jugendlichen und Junioren zwei Minuten.
19. Ein Jodan-Tritt, dem es etwas an Zanshin mangelt, kann mit Sanbon bewertet werden, da es sich um einen technisch anspruchsvollen Angriff handelt.
20. Eine schnelle Kombination, bestehend aus einem Chudan-Tritt und einem Tsuki, welche beide einzeln wertbar sind, wird mit Nihon bewertet.
21. In Senioren-Kämpfen muss eine leichte Berührung mit dem Faustschutz an der Kehle nicht verwahrt oder bestraft werden, solange dadurch keine Verletzung verursacht wird.
22. Ein Tritt in die Leiste wird nicht bestraft, vorausgesetzt der Angreifer hat es nicht absichtlich getan.
23. Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 addieren sich nicht über Kreuz.
24. Chukoku ist eine Verwarnung, die beim ersten Vergehen der Kategorie 1 oder der Kategorie 2 erteilt wird.
25. Keikoku ist eine Strafe, bei welcher der Gegner Ippon (1 Punkt) erhält.
26. In der Kategorie 1 wird Keikoku gewöhnlich dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das Foul des Gegners leicht beeinträchtigt sind.
27. In der Kategorie 1 kann Hansoku-Chui direkt oder nach einer Verwarnung oder Keikoku erteilt werden.

28. Hansoku-Chui wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten ernsthaft durch das gegnerische Foul beeinträchtigt wurden.
29. Hansoku wird für ernsthafte Regelverstöße erteilt.
30. Shikakku kann nur nach einer Verwarnung erteilt werden.
31. Wenn ein Athlet böswillig handelt, ist Shikakku die richtige Strafe und nicht Hansoku.
32. Wenn ein Athlet böswillig handelt, ist Hansoku die richtige Strafe.
33. Einem Athleten kann Shikakku erteilt werden, wenn das Verhalten seines Betreuers oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.
34. Shikakku muss öffentlich verkündet werden.
35. Das Kampfgericht entscheidet über das Ausmaß von Shikakku.
36. Es gibt fünf Wertungskriterien.
37. Ai-Uchi bedeutet, dass zwei effektive Techniken zur gleichen Zeit ausgeführt wurden.
38. Zeigt ein Seitenkampfrichter Ippon für Aka, ein anderer Ippon für Ao und der dritte Torimasen, entscheidet der Hauptkampfrichter, was zu tun ist.
39. Zeigen nach Yame zwei Seitenkampfrichter nichts an und der andere Seitenkampfrichter Ippon für Ao, kann der Hauptkampfrichter Aka Ippon geben.
40. Bei Hantei hat der Hauptkampfrichter eine entscheidende Stimme (→ Casting Vote).
41. Verwarnung und Strafen aus der betreffenden Runde werden in den Sai-Shiai übertragen.
42. Punktet Aka genau dann, während Ao aus der Kampffläche tritt, kann sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 erteilt werden.
43. Wurde ein Athlet mit Körpereinsatz aus der Kampffläche befördert, tritt Jogai in dem Moment ein, wenn ein Körperteil den Boden außerhalb der Kampffläche berührt.
44. Artikel 10 besagt: Wenn ein Athlet fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht unmittelbar wieder auf die Beine kommt, signalisiert der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer mit seiner Pfeife, den Zehn-Sekunden-Countdown zu starten.
45. Die „Zehn-Sekunden-Regel“ besagt, dass der Zeitnehmer die Uhr stoppt, sobald der Athlet wieder vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter den Arm hebt.

46. Jeder Athlet, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine kommt, scheidet automatisch aus dem Wettbewerb aus.
47. Verletzen sich zwei Athleten gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, gewinnt derjenige mit der höheren Punktzahl.
48. Ein Athlet, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft, erhält kein Jogai.
49. Athleten können nicht punkten oder bestraft werden, wenn bereits das Schlussignal des Kampfes ertönt ist.
50. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnet oder bestraft, außer der Fehler liegt beim Getroffenen selbst.
51. Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfen dürfen Jodan-Tritte minimal berühren (Hautberührung → Skin Touch), vorausgesetzt, es kommt dabei zu keiner Verletzung.
52. Bei Senioren-Wettkämpfen ist für Jodan-Fausttechniken eine leichte Berührung erlaubt, für Jodan-Tritte gilt eine größere Toleranz.
53. Ein Athlet darf nicht weiter am Wettbewerb teilnehmen, wenn ihm der Sieg durch Hansoku der Kategorie 1 zugesprochen wurde und er zum zweiten Mal einen Kampf auf diese Weise gewinnt.
54. Der Athlet kann beim Obmann Protest einlegen, wenn ein administrativer Fehler vorliegt.
55. Wird ein Athlet sicher geworfen ohne sich zu verletzen, sollte der Hauptkampfrichter dem Gegner zwei bis drei Sekunden einräumen, um eine Wertung zu erzielen.
56. Sieht der Hauptkampfrichter eine Wertung, ruft er „Yame“ und zeigt unverzüglich seine Präferenz an, indem er den gebeugten Arm auf der Seite des punktenden Athleten anhebt.
57. Die Verwendung von Bandagen ist gestattet, wenn diese vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
58. Können Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter am Ende des Kampfes keine Einigung erzielen, müssen sie den Obmann hinzuziehen.
59. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Athlet keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
60. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.

61. Zeigen zwei Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Athleten an, kann der Hauptkampfrichter darauf verzichten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er glaubt, dass sie sich irren.
62. Zeigen drei Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
63. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter den Kampf frei gibt und wird gestoppt, sobald er „Yame“ ruft.
64. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Hauptkampfrichter, drei Seitenkampfrichtern, einem Obmann und einem Ergebnisüberwacher.
65. Wenn ein Athlet ausrutscht und hinfällt und sein Gegner unverzüglich eine wertbare Technik anbringt, erhält dieser Sanbon.
66. Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und mit einem Jodan-Tsuki punkten, wird mit Nihon bewertet.
67. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlussignal, pfeift der Obmann.
68. Ein gut kontrollierter Ellbogenstoß (Empi-Uchi/Hijiate), der alle sechs Wertungskriterien erfüllt, ist eine wertbare Technik.
69. Tritt ein Athlet freiwillig vom Kampf zurück, wird ihm Kiken erteilt und der Gegner erhält zusätzlich acht Punkte.
70. Wachsamkeit oder Zanshin ist der Zustand anhaltender Konzentration, der auch nach dem Anbringen der Technik nicht abreißt.
71. Eine Kombination aus Handtechniken, die beide einzeln wertbar sind, soll Nihon erhalten.
72. Ein Athlet innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Athleten außerhalb der Kampffläche punkten.
73. „Atoshi baraku“ bedeutet „noch 30 Sekunden zu kämpfen“.
74. Eine Hautberührung (→ Skin Touch) an der Kehle ist nur in den Senioren-Wettbewerben gestattet.
75. Sollte am Ende des Sai-Shiais keine Entscheidung gefallen sein, wird die Kampfrichterkommission (→ Referee Committee) hinzugezogen.
76. Übermäßiger Kontakt nach mehrmaligem gescheitertem Blocken ist ein Fall von Mubobi.

77. Ein Athlet kann für Übertreiben bestraft werden, auch wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
78. Schulterwürfe, z.B. Seio Nage, Kata Guruma usw., sind nur dann gestattet, wenn der Athlet den Gegner festhält und so eine sichere Landung ermöglicht.
79. In Kategorie 2 kann Keikoku nicht erteilt werden ohne dass zuvor Chukoku erteilt wurde.
80. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die im Widerspruch zu den Wettkampfbregeln steht, pfeift der Obmann unverzüglich.
81. Ein Kampf kann noch kurze Zeit weitergeführt werden, wenn beide Athleten am Boden sind.
82. In Team-Wettbewerben gibt es kein Encho-Sen.
83. Möchte der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter zu einer Strafe für Kontakt befragen, kann er kurz mit ihnen sprechen, während der Arzt sich um den verletzten Athleten kümmert.
84. In Jugend-Wettbewerben ist nur ein ganz leichter Kontakt an der Gesichtsmaske wertbar.
85. Unterhalb der Taille zu fassen und zu werfen ist nur dann gestattet, wenn der Gegner dabei so festgehalten wird, dass er sicher landet.
86. Jugendliche können aus medizinischen Gründen das Tragen der WKF-Gesichtsmaske ablehnen.
87. Ein Athlet, der bereits Hansoku-Chui in der Kategorie 2 erhalten hat und dann die Wirkung eines leichten Kontaktes übertreibt, erhält Hansoku.
88. Zeigen nach „Yame“ zwei Seitenkampfrichter Torimasen an und der andere Seitenkampfrichter Ippon für Ao, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Wertung geben.
89. Ein Athlet kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt Hansoku erhalten.
90. Eine Technik, die nach dem Kommando den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden ausgeführt wird, darf, selbst wenn sie effektiv ist, keine Wertung erhalten und kann bestraft werden.
91. In Jugend-Wettbewerben dürfen Jodan-Tritte die Gesichtsmaske leicht berühren (→ Skin Touch), vorausgesetzt, sie verursachen keine Verletzung.
92. Vor dem Beginn eines Kampfes bzw. einer Runde sollte sich der Mattenchef die medizinische Karte des Athleten anschauen.

93. Unterläuft bei der Listenführung ein Fehler und die falschen Athleten kämpfen, kann dies nachträglich nicht geändert werden.
94. Eine wirkungsvolle Technik, die mit dem Schlusssignal zusammenfällt, ist wertbar.
95. Wird ein Athlet verletzt und hat dies selbst verschuldet (Mubobi), erteilt der Hauptkampfrichter dem Gegner keine Strafe.
96. Betreuer müssen vor Beginn der Runde bzw. des Kampfes ihre Zulassung am offiziellen Tisch vorzeigen.
97. Fausttechniken zum Rücken werden mit Nihon bewertet.
98. Der Obmann kann vom Hauptkampfrichter eine Kampfunterbrechung verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, welches dem Hauptkampfrichter entgangen ist.
99. Ein Athlet, der sich den Anweisungen des Hauptkampfrichters widersetzt, erhält Hansoku
100. Der Mattenchef verlangt vom Hauptkampfrichter eine Kampfunterbrechung, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln sieht.
101. Bei einer Kombination, in der die erste Technik Ippon und die zweite Technik eine Strafe verlangt, soll beides erteilt werden.
102. Rutscht ein Athlet aus, fällt hin oder verliert aus eigener Schuld das Gleichgewicht und der Gegner punktet dann, wird die gleiche Wertung erteilt wie wenn der Athlet aufrecht gestanden hätte.
103. Es ist möglich, im Liegen zu punkten.
104. Ein Athlet, der nicht die von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese anzulegen.
105. Ein Athlet, der im Kumite verletzt und unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, kann nicht am Kata-Wettbewerb teilnehmen.
106. Ein verletzter Athlet, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettbewerb nicht mehr kämpfen.
107. Sieht der Hauptkampfrichter eine Wertung, unterbricht er den Kampf, indem er seinen angewinkelten Arm auf der Seite des punktenden Athleten anhebt und „Yame“ ruft.
108. Zeigt ein Athlet nach Kampfbende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Hauptkampfrichter auch dann noch Shikakku erteilen.

109. Der Obmann hat bei Shikakku die entscheidende Stimme (→ Casting Vote).
110. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Männer drei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
111. Fasst ein Athlet seinen Gegner und bringt nicht unmittelbar eine Technik oder innerhalb von zwei bis drei Sekunden einen Wurf an, ruft der Hauptkampfrichter „Yame“.
112. Ist ein Seitenkampfrichter sich nicht sicher, ob eine Technik eine Zielregion erreicht hat, zeigt er Torimasen an.
113. Ein Athlet, der mit seinem Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält Hansoku.
114. Führt ein Athlet eine Aktion aus, die gefährlich ist und bewusst die Regeln zum verbotenen Verhalten verletzt, erhält er Shikakku.
115. Unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, weil er eine Wertung gesehen hat und die drei Seitenkampfrichter zeigen Mienai an, verkündet der Hauptkampfrichter Torimasen.
116. Bei einem deutlichen Regelverstoß stoppt der Obmann den Kampf und weist den Hauptkampfrichter an, den Fehler zu korrigieren.
117. Zeigen zwei Seitenkampfrichter Nihon für Aka und ein Seitenkampfrichter Ippon für Ao an und der Hauptkampfrichter will Ippon für Ao geben, sollte er anzeigen, warum Akas Wertung nicht akzeptabel ist und den Punkt Ao geben.
118. Zeigen bei Hantei nach einem ergebnislosen Sai Shiai drei Seitenkampfrichter den Sieg für Aka an und der Hauptkampfrichter ist der Meinung, dieser gebühre Ao, fordert er sie auf, ihr Urteil zu überdenken.
119. Sieht ein Seitenkampfrichter ein Jogai, klopft er mit der jeweiligen Flagge auf den Boden und zeigt dann ein Vergehen der Kategorie 2 an.
120. Zeigen nach „Yame“ zwei Seitenkampfrichter Ippon für Ao und der andere Seitenkampfrichter Torimasen an, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Wertung geben.
121. Kommt ein Athlet nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Hauptkampfrichter ihm „Kiken“ und dem Gegner „Kachi“.
122. Wird ein Athlet geworfen und landet teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort „Yame“.
123. Wurde die Zehn-Sekunden-Regel gestartet, muss der Arzt in jedem Fall zur Untersuchung des Athleten herangezogen werden.

124. Der Vorstand (→ Executive Committee) kann dem Tragen von Werbung zugelassener Sponsoren auf dem Karate-Gi zustimmen.
125. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Athleten.
126. Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter höchstens zwei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Wertung ein.
127. Punktet ein Athlet mit einem starken Seitentritt und stößt seinen Gegner damit aus der Kampffläche, gibt der Hauptkampfrichter ihm Nihon und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe in der Kategorie 2 für Jogai.
128. Wird offiziell Protest eingelegt, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis die Entscheidung vorliegt.
129. Ignoriert der Hauptkampfrichter das Signal zweier Seitenkampfrichter für Sanbon für Ao, pfeift der Obmann.
130. Erteilt der Hauptkampfrichter einen Punkt für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der Obmann das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
131. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlussignal, pfeift der Listenführer (→Scorekeeper).
132. Wird ein Athlet regelkonform geworfen, rutscht aus, fällt hin [oder steht aus anderen Gründen nicht mehr auf den Beinen] und der Gegner punktet dann, lautet die Wertung Sanbon.
133. Will der Hauptkampfrichter Shikakku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter für eine kurze Beratung zu sich.
134. Wird ein Athlet während eines laufenden Kampfes verletzt und benötigt medizinische Versorgung, werden hierfür drei Minuten eingeräumt, anschließend entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Athlet für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
135. Ein Athlet, der die Kampffläche verlässt (Jogai), wenn noch weniger als 10 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens Keikoku.
136. Wurde eine Wertung dem falschen Kämpfer zugesprochen, korrigiert der Hauptkampfrichter dies, indem er sich dem betreffenden Athleten zuwendet, das Zeichen Torimasen ausführt und dann die Wertung dem richtigen Kämpfer erteilt.
137. Punktet ein Athlet mit einem gut kontrollierten Chudan-Geri und schlägt seinem Gegner dann ins Gesicht und verletzt ihn leicht, wird Nihon und eine Verwarnung erteilt.

138. Wurde ein verletzter Sportler medizinisch versorgt und der offizielle Arzt sagt, dass der Athlet weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter sich nicht darüber hinwegsetzen.
139. Sieht der Hauptkampfrichter eine Wertung für Ao, aber ein Seitenkampfrichter zeigt eine Wertung für Aka an und die anderen beiden gar nichts, kann der Hauptkampfrichter Ao die Wertung geben.
140. Wurde der Kampf unterbrochen und ein Seitenkampfrichter zeigt eine Wertung für Ao, ein anderer eine Wertung für Aka und der dritte Jogai für Aka, sollte der Hauptkampfrichter Torimasen geben.
141. „Kampfvermeiden“ bezieht sich auf Situationen, in denen ein Athlet seinem Gegner keine Möglichkeit lassen will, zu punkten, indem er mit seinem Verhalten Zeit schindet.
142. Verletzen sich in einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Kämpfer gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, wird der Sieger per Hantei ermittelt.
143. Verletzen sich im Einzelkampf bei Punktegleichstand zwei Athleten gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (Hikiwake) und eröffnet den Sai-Shiai.
144. Verlässt ein zurückliegender Athlet bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (Jogai), wenn noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen sind, erhält er mindestens Keikoku in der Kategorie 2.
145. Techniken, die unter dem Gürtel landen, sind nicht wertbar.
146. Techniken, die auf dem Schulterblatt landen, sind nicht wertbar.
147. Tritt Aka Ao versehentlich gegen die Hüfte und Ao kann nicht weiterkämpfen, erhält Ao Kiken.
148. Ist ein Athlet offensichtlich außer Atem, stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf, um ihn verschnaufen zu lassen.
149. Erzielt ein Athlet eine klare Führung von acht Punkten, wird ihm der Sieg zugesprochen.
150. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Athlet zum Sieger ernannt, der die meisten Punkte erzielt hat.
151. Fasst ein Athlet seinen Gegner ohne innerhalb von zwei Sekunden eine Technik zu versuchen und es sind noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen, erhält er mindestens Keikoku.

152. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Hansoku, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht.
153. Erhält ein Athlet in einer Team-Begegnung Kiken, wird seine Punktezahl auf Null gesetzt und die des Gegners auf acht.
154. Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird nur dann erteilt, wenn der Athlet durch sein eigenes Verschulden oder durch seine eigene Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wurde.
155. Ein Athlet, der selbstverschuldet getroffen wird und die Trefferwirkung übertreibt, erhält eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi oder für Übertreiben aber nicht für beides.
156. Führt ein Athlet einen guten Chudan-Tritt aus und der Gegner fängt das Bein, kann keine Wertung erteilt werden.
157. Ein Athlet führt einen Jodan-Tritt aus, der alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand zum Schutz und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Hauptkampfrichter kann Sanbon erteilen, da die Technik nicht richtig geblockt wurde.
158. Fasst und wirft ein Athlet seinen Gegner und dieser zieht ihn dabei runter auf die Matte und verletzt ihn dadurch, erhalten beide eine Verwarnung oder Strafe.
159. Zugelassene Werbung der WKF befindet sich auf dem linken Ärmel der Karate-Gi-Jacke.
160. Nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, den Gi des Athleten mit Werbung zu versehen.
161. Ein Kumite-Athlet, der Kiken erhält, kann in diesem Wettbewerb nicht mehr antreten.
162. Sai-Shiai gibt es nur im Einzel.
163. Erteilt der Hauptkampfrichter einem Athleten eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für Mubobi, erhält der Gegner eine leichtere Strafe der Kategorie 1 als sonst üblich.
164. Ein weibliches Team kann mit zwei Athletinnen starten.
165. Hauptkampfrichter dürfen nicht die gleiche Nationalität haben wie die Athleten; für einen der Seitenkampfrichter ist dies aber zulässig, wenn beide Betreuer einverstanden sind.

Teil 2: „MULTIPLE CHOICE“

Schreiben Sie den Buchstaben der Antwort, die Sie für richtig halten, auf den **Antwortbogen**. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

1. Beim Vortäuschen einer Verletzung, die gar nicht vorliegt, handelt es sich um einen ernsthaften Regelverstoß und die richtige Bestrafung lautet ____
a) Shikakku b) Keikoku c) Hansoku-Chui d) Hansoku
2. Das abschließende Urteil in allen Problemen technischer Natur, die während eines Kampfes auftreten und für die es keine Festsetzungen im Regelwerk gibt, obliegt ____
a) dem Sportausschuss b) dem Hauptkampfrichter c) der Kampfrichterkommission d) dem Mattenchef
3. Welches Kriterium passt nicht in diese Gruppe ____
a) Vortäuschen oder Übertreiben einer Verletzung b) Jogai c) gefährliche Würfe d) Mubobi
4. Aka weicht einem Chudan-Tritt von Ao aus und kontert dann sofort mit einem wertbaren Chudan-Tsuki zu Aos Rücken. Die richtige Wertung lautet ____
a) Nihon b) Sanbon c) Ippon d) Torimasen
5. Aka trifft Ao mit einem Chudan-Tsuki am Rücken und dreht sich dann sofort mit erhobener Faust ab. Die richtige Entscheidung lautet ____
a) Ippon b) Torimasen c) Nihon und eine Verwarnung für Mubobi d) Nihon
6. Das erste Entscheidungskriterium zur Ermittlung des Siegers einer Team-Begegnung ist das Team mit den meisten ____
a) Ippons b) Siegen c) Punkten d) Sanbons
7. Ein Athlet, der bereits einen Chukoku in der Kategorie 2 hat, vermeidet den Kampf, wenn noch weniger als zehn Sekunden zu kämpfen sind. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf und bestraft den Athleten mit ____
a) Hansoku Chui b) Chukoku c) Keikoku d) Hansoku
8. Ein Kampf endet mit Punktgleichstand oder ohne dass Punkte vergeben wurden. Der Hauptkampfrichter ____
a) nutzt seine entscheidende Stimme (→Casting Vote) b) führt Hantei durch c) verkündet Hikiwake und startet den Sai-Shiai, wenn anwendbar d) berät sich mit dem Mattenchef, um zu einer Lösung zu kommen
9. Ein Athlet führt eine wertbare Technik aus, wegen der der Hauptkampfrichter „Yame“ ruft; unmittelbar danach macht er aber einen Kontakt zum Gesicht des Gegners. Der Athlet

- erhält ____
- a) die Wertung und eine Verwarnung der Kategorie 1 b) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 c) Hansoku d) nichts
10. Was ist kein Vergehen der Kategorie 1 ____
- a) Techniken mit übermäßigem Kontakt b) Angriffe auf die Arme oder Beine c) Unterhalb der Taille fassen und versuchen zu werfen d) Vorgetäuschte Angriffe mit dem Kopf, den Knien oder den Ellbogen
11. Angriffe auf die Arme oder die Beine, die Leiste, die Gelenke oder den Spann führen zu ____.
- a) Chukoku b) Keikoku c) Hansoku-Chui d) Hansoku e) a, b, c oder d
12. Keikoku wird dann erteilt, wenn die Siegchancen der Athleten durch das Foul des Gegners ____ wurden.
- a) leicht beeinträchtigt b) nicht beeinträchtigt c) leicht verbessert d) ernsthaft beeinträchtigt
13. Chukoku wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das Foul des Gegners ____ wurden.
- a) leicht verbessert b) leicht beeinträchtigt c) nicht beeinträchtigt d) ernsthaft beeinträchtigt
14. Wird ein Athlet verletzt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und ____.
- a) startet die Zehn-Sekunden-Uhr b) wartet bis zehn Sekunden verstrichen sind und ruft dann den Arzt c) ruft den Arzt d) geht hin und sieht sich die Verletzung an
15. Bei Jugend-Wettbewerben dürfen Handtechniken zu Kopf, Gesicht und Hals (Gesichtsmaske eingeschlossen) nicht berühren. Jede Berührung und jeder Kontakt, sofern nicht durch den Getroffenen selbst verschuldet, führen zu ____.
- a) Ippon (vorausgesetzt, es wurde nur mit dem Faustschutz berührt) b) einer Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 c) keiner Wertung d) einer Bestrafung
16. Wird ein Athlet während eines Kampfes verletzt und benötigt ärztliche Versorgung, räumt der Hauptkampfrichter dafür ____.
- a) soviel Zeit ein, wie der Arzt entscheidet b) drei Minuten ein c) so viel Zeit ein, wie benötigt d) soviel Zeit ein, wie der Mattenchef entscheidet
17. Jeglicher Protest, der sich nicht gegen administrative Fehler richtet, muss schriftlich bei ____ eingereicht werden.
- a) dem Mattenchef b) dem Organisationskomitee c) der Berufungsjury (→ Appeals Jury) d) der Kampfrichterkommission
18. Ao übertritt die Jogai-Linie genau in dem Moment, als Aka punktet (Aka bleibt innerhalb der Kampffläche). Die richtige Entscheidung lautet ____.

- a) Kategorie 2 Vergehen Ao b) Eine passende Verwarnung oder Strafe für Ao und eine Wertung für Aka c) Torimasen d) Eine Wertung für Aka
19. Erhält ein Team-Mitglied Kiken, wird dessen Punktzahl, sofern vorhanden, ____.
a) auf acht Punkte gesetzt b) auf acht Punkte plus der Punktzahl des Gegners gesetzt c) auf Null gesetzt und die des Gegner auf acht Punkte d) acht Punkte plus der Punktzahl des Gegners, falls diese höher als die eigene ist
20. Die Berufungsjury (→Appeals Jury) besteht aus ____
a) der Kampfrichterkommission b) drei erfahrenen Hauptkampfrichtern, berufen von der Kampfrichterkommission c) der medizinischen Kommission d) jeweils einem von ihnen
21. Haupt- und Seitenkampfrichter nehmen die beschriebene Position ein und dann folgt die Verneigung der Athleten voreinander. Anschließend verkündet der Hauptkampfrichter ____ und der Kampf beginnt.
a) Tzuzukete Hajime b) Encho-Sen c) Shobu Hajime d) Sanbon Shobu Hajime
22. Ao rutscht aus und fällt hin. Aka punktet rasch mit Chudan-Tsuki. Die Entscheidung lautet ____.
a) Ippon für Aka b) Torimasen c) Sanbon für Aka d) Eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für beide
23. Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und schon der leichteste Kontakt wird verwarnt oder bestraft außer ____.
a) bei Senioren-Wettbewerben b) es wird keine Verletzung verursacht c) er wurde vom Getroffenen selbst verschuldet d) er war wirklich sehr leicht.
24. Jeder Athlet, der Hansoku bekommt, weil er den Gegner verletzt hat und der in den Augen des Kampfgerichtes und des Mattenchefs rücksichtslos und gefährlich angegriffen hat, wird ____.
a) der Kampfrichterkommission gemeldet b) vom Mattenchef streng verwarnt c) mit Shikakku bestraft d) dem Disziplinarausschuss gemeldet
25. Wurde der Kampf unterbrochen, kann der Hauptkampfrichter nicht gegen zwei Seitenkampfrichter entscheiden, außer er hat ____.
a) die Mehrheit b) die entscheidende Stimme (→Casting Vote) c) die positive Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters d) genau gesehen, dass die beiden Seitenkampfrichter sich irren
26. Die minimale Länge der Karate-Gi-Hose ist ____.
a) bis 10 Zentimeter unter dem Knie b) nicht festgelegt c) bis zur Hälfte des Schienbeins d) zwei Drittel des Schienbeins bedeckend

27. Die maximale Länge der Karate-Gi-Hose ist ____.
a) zwei Drittel des Schienbeins bedeckend b) nicht länger als bis zum Knöchel c) bis vier Zentimeter über dem Knöchel d) nicht festgelegt
28. Um bei den Team-Wettbewerben der Männer zu kämpfen ____.
a) müssen all Team-Mitglieder anwesend sein b) müssen fünf Team-Mitglieder anwesend sein c) müssen mindestens zwei Team-Mitglieder anwesend sein d) müssen mindestens drei Team-Mitglieder anwesend sein
29. Wenn ein Athlet selbstverschuldet ausrutscht, hinfällt oder das Gleichgewicht verliert und der Gegner dann punktet wird, lautet die Entscheidung ____.
a) Sanbon b) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 c) genauso wie wenn der Athlet gestanden hätte d) Torimasen
30. Endet ein Kampf bei Punktegleichheit oder ohne das Punkte vergeben wurden, verkündet der Hauptkampfrichter ein Unentschieden (Hikiwake) und ____.
a) eröffnet den Sai-Shiai, wenn anwendbar b) eröffnet das Encho-Sen, wenn anwendbar c) führt ein Hantei durch d) verkündet den Sieger
31. Der Hauptkampfrichter führt Hantei durch, wenn ____.
a) am Ende des Sai-Shiai Punktegleichstand besteht b) wenn sich zwei Athleten im Einzel bei Punktegleichstand gegenseitig verletzen und nicht weiterkämpfen können c) sowohl a als auch b d) ein Encho-Sen ergebnislos endet
32. Bei Senioren-Wettbewerben befindet sich ein Jodan-Tritt mit ____ zu Gesicht, Kopf oder Hals in einer wertbaren Distanz.
a) einer Entfernung zwischen Hautberührung (→Skin Touch) und 2-5 Zentimetern b) einer Entfernung zwischen Hautberührung (→Skin Touch) und 2-3 Zentimetern c) einer Entfernung zwischen Hautberührung (→Skin Touch) und 5 Zentimetern d) einer vernünftigen Distanz
33. Ein Athlet, der den Gegner unterhalb der Taille fasst und ihn wirft, erhält ____.
a) Chukoku der Kategorie 2 b) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 c) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 d) Sanbon
34. Wird ein Athlet selbstverschuldet verletzt, erteilt der Hauptkampfrichter ____.
a) dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 b) ihm eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 und dem Gegner keine Strafe c) eine Wertung und Mubobi d) ihm eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi
35. Vermeidet ein Athlet den Kampf während der letzten zehn Sekunden, erhält er mindestens ____.
a) Chukoku b) Keikoku c) Hansoku-Chui oder Hansoku d) a, b oder c

Teil 3: TEXTANTWORTEN

1. Nennen Sie die Wertungskriterien (6).
2. Nennen Sie die Entscheidungskriterien bei Hantei (3).
3. Nennen Sie die Vergehen der Kategorie 1 (4).
4. Nennen Sie die Vergehen der Kategorie 2 (8).