



Swiss Karate Federation

Kumite-Wettkampfregelein Ippon Shobu

Swiss Karate Federation SKV

Autor(en): Nationale Schiedsrichterkommission (NSK) des
SKV unter Leitung von T. Mini,
NSK, zuständig für Ippon Shobu: B. Isenegger

Abnahme durch: Zentralvorstand SKV unter Leitung von R. Zolliker,
ZV, zuständig für Ippon Shobu: S. Balmer

Verteilerkreis: öffentlich, Publikation via Webseite SKV

Status: Final

Version: 1.0

Datum: 2. Juli 2005

Schweizerischer Karate Verband SKV
Geschäftsstelle:
Sagenhofstrasse 2
CH-6030 Ebikon
<http://www.karate.ch>
<mailto:skv@karate.ch>
phone +41 (0)41 440 69 82
fax +41 (0)41 440 69 84

R_IPPONSHOBU-SKV VOM 2. JULI 2005, VERSION 1.0

Inhaltsverzeichnis

1	Teil A: Allgemeine Wettkampffregeln	4
1.1	Kapitel 1 – Bewertung	4
1.1.1	Artikel 1: Zweck	4
1.1.2	Artikel 2: Bewertung eines Wettkampfes	4
1.1.3	Artikel 3: Kampfrichter	4
1.1.4	Artikel 4: Pflichten der Kampfrichter	4
1.1.5	Artikel 5: Rechte und Pflichten des Chefkampfrichters (Tatami-Chefs)	5
1.1.6	Artikel 6: Rechte und Pflichten des Hauptkampfrichters	5
1.1.7	Artikel 7: Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter	6
1.1.8	Artikel 8: Rechte und Pflichten des Obmanns (Kansa)	6
1.1.9	Artikel 9: Begriffe und Zeichen	7
1.1.10	Artikel 10: Signale	7
1.1.11	Artikel 11: Entscheidungen	7
1.1.12	Artikel 12: Sonstiges	7
1.2	Kapitel 2 – Allgemeines	8
1.2.1	Artikel 1: Wettkampffläche	8
1.2.2	Artikel 2: Ausrüstung und Erscheinungsbild	8
1.2.3	Artikel 3: Wettkampforganisation	9
1.2.4	Artikel 4: Wettkampfausstattung	9
1.2.5	Artikel 5: Einspruch gegen Entscheide und Revision von Entscheiden	9
1.2.6	Artikel 6: Verletzungen oder Unfälle während des Wettkampfes	10
1.2.7	Artikel 7: Rücktritt	10
1.2.8	Artikel 8: Abänderung oder Abschaffung (Aufhebung) von Regeln	11
1.2.9	Artikel 9: Sonstiges	11
2	Teil B: Kumite Wettkampffregeln	12
2.1	Kapitel 1 – Die Regeln beim Kunitewettkampf	12
2.1.1	Artikel 1: Kampffarten	12
2.1.2	Artikel 2: Durchführung eines Kampfes	13
2.1.3	Artikel 3: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen	13
2.1.4	Artikel 4: Dauer eines Kampfes	13
2.1.5	Artikel 5: Zusatzkämpfe	14
2.1.6	Artikel 6: Sieg oder Niederlage	14
2.1.7	Artikel 7: Wertung	14
2.1.8	Artikel 8: Entscheidungskriterien für Ippon	15
2.1.9	Artikel 9: Entscheidungskriterien	16
2.1.10	Artikel 10: Verbotene Handlungen und Techniken	16
2.1.11	Artikel 11: Regelverstoss (Foul) und Disqualifikation	17
2.1.12	Artikel 12: Teilnahme am Kunitewettkampf	18
2.2	Kapitel 2: Bewertungsregeln für Kunitewettkämpfe	18
2.2.1	Artikel 1: Kampfrichter	18
2.2.2	Artikel 2: Rechte und Pflichten des Hauptkampfrichters	18
2.2.3	Artikel 3: Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter	20
	Anhang 1: Begriffe	21
	Anhang 2: Zeichengebung der Seitenkampfrichter	24

Anhang 3: Zeichengebung des Hauptkampfrichters	29
Anhang 4: Wertungstafel	34
Anhang 5: Wettkampfpersonal	35
Anhang 6: Wettkampfausstattung	36
Anhang 7: Wettkampffläche	37
Anhang 8: Offizielle Kleidungsordnung	40
Anhang 9: Teilnahme am Wettkampf	41
Anhang 10: Einzelheiten zu Entscheidungen	42
Anhang 11: Allgemeine medizinische Bestimmungen	43
Inkraftsetzung	43

1 Teil A: Allgemeine Wettkampfregeleln

1.1 Kapitel 1 – Bewertung

1.1.1 Artikel 1: Zweck

Diese Regeln werden eingeführt, um strikte Fairness und Einheitlichkeit in Bezug auf die Methoden des Bewertens zu gewährleisten. Die Kampfrichter sollen dadurch in ihren Befugnissen gefördert werden. Diese Regeln gelten für Wettkämpfe, die unter dem Patronat des Schweizerischen Karateverbandes (SKV) durchgeführt werden.

1.1.2 Artikel 2: Bewertung eines Wettkampfes

Die Bewertung eines Wettkampfes durch die Kampfrichter erfolgt gemäss den SKV Wettkampfregeleln.

Die Befugnisse der Kampfrichter reichen nicht über die hier festgelegten Regeln hinaus.

Die Bewertung eines Wettkampfes wird durch ein Kampfgericht bestellt (siehe **Teil B, Kapitel 2**).

Die Entscheidungen der Kampfrichter sind unbedingt gültig.

1.1.3 Artikel 3: Kampfrichter

1. Chefkampfrichter (Tatami-Chef), Hauptkampfrichter (REFREE), Obmann (KANSA) und Seitenkampfrichter (JUDGE) werden wie folgt gewählt:
 - Die Chefkampfrichter (Tatami-Chef) werden von der NSK bestimmt.
 - Hauptkampfrichter, Obmann und Seitenkampfrichter werden vom Chefkampfrichter vor oder zum Zeitpunkt des Wettkampfes ernannt.
2. Sollte ein Kampfrichter durch Unfall oder aus anderen Gründen verhindert sein, ernannt der Chefkampfrichter einen Ersatzkampfrichter an dessen Stelle.

Die Zusammensetzung eines Kampfgerichtes kann nicht nach Belieben der Kampfrichter geändert werden.

1.1.4 Artikel 4: Pflichten der Kampfrichter

1. Chefkampfrichter, Hauptkampfrichter, Obmann und Seitenkampfrichter berücksichtigen folgende Richtlinien:
 - Kampfrichter müssen objektiv sein.
 - Kampfrichter verhalten sich unparteiisch und fair.
 - Kampfrichter zeichnen sich durch würdevolles Verhalten (auch gegenüber Wettkämpfern) und Selbstbeherrschung aus.
 - Die Korrektheit, respektive deren Fehlen, in der Meinung und dem Verhalten der Kampfrichter bei der Durchführung und Bewertung von Wettkämpfen hat einen grossen Einfluss auf den Ruf und das öffentliche Ansehen des Karate-do. Deren Meinung und Verhalten während eines Wettkampfes zeichnen sich demnach durch Bestimmtheit, Schnelligkeit und Angemessenheit aus.

2. Die Meinungsbildung und das Verhalten der Kampfrichter müssen aufgrund des grossen Einflusses auf den Ablauf und den Ausgang des Wettkampfes schnell und präzise sein.
3. Haupt- und Seitenkampfrichter müssen ihre volle Aufmerksamkeit auf den Wettkampf richten: Sie müssen jeden Wettkämpfer sorgfältig beobachten und jede Handlung der Wettkämpfer korrekt bewerten.
4. Der Kontakt des Haupt- und der Seitenkampfrichter bleibt während des Wettkampfes auf den Kampfrichterobmann (Kansa), die übrigen Kampfrichter und die betreffenden Wettkämpfer beschränkt.

1.1.5 Artikel 5: Rechte und Pflichten des Chefkampfrichters (Tatami-Chefs)

Dem Chefkampfrichter kommt bei der Bewertung die grösste Verantwortung zu. Der Chefkampfrichter:

- ist verantwortlich dafür, dass ein Wettkampf gemäss den vorliegenden Regeln durchgeführt wird. Bei unvorhergesehenen Zwischenfällen stützt der Chefkampfrichter seine Entscheidung auf die vorliegenden Regeln,
- bestimmt vor dem Wettkampf Hauptkampfrichter, Obmann und Seitenkampfrichter,
- unterbricht, sofern ein Kampfrichter (REFREE, JUDGE, Obmann) wegen Unfall oder aus anderen zwingenden Gründen ausgetauscht werden muss, einen Wettkampf unverzüglich und bestimmt ohne Zeitverlust einen Ersatzkampfrichter,
- kann vom Hauptkampfrichter in allen Zweifelsfällen bei Entscheidungen um Rat gefragt werden.

1.1.6 Artikel 6: Rechte und Pflichten des Hauptkampfrichters

Der Hauptkampfrichter ist befugt:

- Wettkämpfe zu leiten, einschliesslich Beginn und Beendigung anzukünden,
- den Entscheid des Kampfgerichts mitzuteilen,
- eine Begründung für einen solchen Entscheid abzugeben, falls dies nötig ist,
- Regelverstösse (Fouls) anzuzeigen,
- Verwarnungen auszusprechen (vor oder während des Wettkampfes),
- andere disziplinarische Schritte einzuleiten (einen Wettkämpfer zu bestrafen oder von einem Wettkampf auszuschliessen),
- die Meinung der Seitenkampfrichter einzuholen,
- einen Sieg durch das Mehr auszusprechen, auf Basis der Bewertungstafel (siehe **Anhang 4**),
- einen Wettkampf zu verlängern.

1.1.7 Artikel 7: Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter

1. Die Seitenkampfrichter sind befugt:
 - den Hauptkampfrichter zu unterstützen,
 - ihre Meinung hinsichtlich verschiedener Situationen zu geben,
 - ihre Bewertung hinsichtlich Handlungen und der Entwicklung eines Wettkampfes mittels Flaggen- und/oder Pfeifensignal anzuzeigen,
 - ihre Stimme für den Entscheid eines Wettkampfes abzugeben.
2. Die Seitenkampfrichter beobachten die Handlungen eines Wettkämpfers oder Wettkampfteilnehmers innerhalb ihres betreffenden Blickfeldes genau.

In folgenden Fällen hat ein Seitenkampfrichter unverzüglich seine Meinung durch Flaggen- oder Pfeifensignal korrekt abzugeben:

 - wenn der Seitenkampfrichter vor dem Hauptkampfrichter Krankheit oder Verletzung eines Wettkämpfers feststellt,
 - in allen Fällen, die den in **Teil B, Kapitel 2, Artikel 3** „Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter“ beschriebenen Umständen entsprechen,
 - in allen Fällen, in denen es dem Seitenkampfrichter nötig erscheint, den Hauptkampfrichter auf etwas aufmerksam zu machen.
3. Jeder Seitenkampfrichter beurteilt fortlaufend die relative Stärke der Karate-Leistung eines Wettkämpfers oder Wettkampfteilnehmers und bildet sich seine unabhängige Meinung darüber.
4. Beim Ruf „Hantei“ des Hauptkampfrichters, gibt jeder Seitenkampfrichter seine Meinung gemäss der vorgeschriebenen Form ab.
5. Sollte, angesichts einer spezifischen Bewertung, die Meinung eines Seitenkampfrichters von der des Hauptkampfrichters abweichen, so kann sich der betreffende Seitenkampfrichter dieser Bewertung entgegenstellen, sofern er darin von einem zweiten Seitenkampfrichter unterstützt wird.

1.1.8 Artikel 8: Rechte und Pflichten des Obmanns (Kansa)

1. Für jeden Wettkampf wird ein Obmann bestimmt, welcher Fairness hinsichtlich der Durchführung des Wettkampfes und der darin abgegebenen Bewertungen sicherstellt. Der Obmann beaufsichtigt die Durchführung des Wettkampfes und die Entscheide des Hauptkampfrichters. Der Obmann gibt, falls dies verlangt wird, seine Meinung ab.
2. Falls nach Gutachten des Obmanns ein Entscheid des Hauptkampfrichters und/oder eines oder mehrerer Seitenkampfrichter gegen die Wettkampffregeln oder die Bewertungsregeln zu verstossen scheint, so kann der Obmann eine Erklärung von den betreffenden Kampfrichtern verlangen. Befindet der Obmann den betreffenden Entscheid für offenkundig untragbar, so kann er das Kampfgericht auffordern, ihren Entscheid zu revidieren.
3. Die Befugnis des Obmanns über die Durchführung eines Wettkampfes beinhaltet die Überwachung, Kontrolle und Führung des Zeitnehmers und des Listenführers.
4. Während des Wettkampfes geführte Aufzeichnungen werden zu offiziellen Unterlagen mit der Freigabe/Unterzeichnung durch den Obmann.

1.1.9 Artikel 9: Begriffe und Zeichen

Die vom Hauptkampfrichter bei der Durchführung des Wettkampfes verwendeten Begriffe und Zeichen sollen prinzipiell gemäss den Regeln in **Anhang 1** sein.

1.1.10 Artikel 10: Signale

Falls nichts anderes spezifiziert ist, gelten für die von Seitenkampfrichtern angezeigten Flaggen- und Pfeifensignale die Regeln in **Anhang 2**.

- (lang/normal) (kurz/laut)
„Yoi, Hajime“ (Bereit!, Beginn!) oder „Hantei“ (Entscheid)
- - (kurz/laut)
„Yame“ (Stopp!) oder Anweisung, die Bewertungstafeln oder die Flaggen zu senken

1.1.11 Artikel 11: Entscheidungen

Wenn der Hauptkampfrichter eine Entscheidung aufgrund der von den Seitenkampfrichtern angezeigten Wertung fällt, soll diese gestützt auf die im **Anhang 4** aufgeführten Regeln sein.

1.1.12 Artikel 12: Sonstiges

Angelegenheiten, deren Beurteilung in den vorliegenden Regeln nicht beschrieben ist, werden unter den Kampfrichtern diskutiert. Der so getroffene Entscheid wird dem Obmann und dem Chefkampfrichter zur Zustimmung vorgelegt. Der endgültige Entscheid wird allen Offiziellen des Wettkampfes mitgeteilt und wird schliesslich öffentlich ausgerufen.

1.2 Kapitel 2 – Allgemeines

1.2.1 Artikel 1: Wettkampffläche

1. Die Wettkampffläche weist eine glatte Oberfläche aus, wobei sämtliche Vorkehrungen getroffen werden, um Unfällen vorzubeugen.
2. Matten wie im Shobu-System sind empfohlen, da somit Verletzungen vorgebeugt wird.
3. Grösse der Kampffläche: Die Kampffläche hat prinzipiell eine Seitenlänge von acht Metern (8x8m), wobei die mit Matten ausgelegte Seitenlänge mindestens 10 Meter betragen soll (10x10m). Innerhalb der Kampffläche ist die 1-Meter-Begrenzung vor dem Kampfflächenrand mit Matten einer anderen Farbe auszulegen.
4. Die Kampffläche ist mit Linien begrenzt. Zwei parallele Linien, zu je 1m, werden im Abstand von 1,5m zu beiden Seiten des Mittelpunktes und rechtwinklig zur Linie, auf welcher sich zu Beginn des Wettkampfes der Hauptkampfrichter aufstellt, gezogen. Diese Linien markieren die Ausgangspositionen für Wettkämpfer (siehe **Anhang 7**).

1.2.2 Artikel 2: Ausrüstung und Erscheinungsbild

1. Wettkämpfer tragen einen sauberen, weissen und ungemusterten Karate-gi.
2. Im Wettkampf trägt einer der beiden Wettkämpfer zur besseren Identifikation einen roten, bzw. sein Gegner einen weissen Gürtel um die Hüften. Der eigene Gürtel soll dabei nicht ausgezogen werden.
3. Die Nägel der Wettkämpfer sind kurz geschnitten. Die Wettkämpfer dürfen keine metallenen Gegenstände am Körper tragen, welche den Gegner in irgendeiner Weise verletzen könnten. Metallene Haarspangen sind nicht erlaubt; ebenso sind Haarbänder und andere Dekorationen nicht zugelassen. Das Haar muss sauber und geordnet getragen werden. Der Gebrauch metallischer Zahnschoner muss vom Turnierarzt und von der NSK zugelassen sein. Der Wettkämpfer übernimmt aber die volle Verantwortung.
4. Bandagen, Schienen oder Stützen dürfen nur mit der Erlaubnis des Turnierarztes und der NSK getragen werden.
5. Im Wettkampf sind vom SKV genehmigte Handschoner zu tragen. Es müssen weisse Handschützer sein, die den Daumen frei lassen und deren Polsterung nicht dicker als 1cm ist, eine glatte Oberfläche aufweist und nicht verrutschen kann.
6. Die Wettkämpfer dürfen keine weitere Schutzausrüstung tragen. Folgende Schutzausrüstung soll getragen werden:
 - Weisse Zahnschoner sind Pflicht,
 - Tiefschutz für Herren ist Pflicht,
 - Brustschutz für Frauen ist erlaubt.Hingegen ist das Tragen von Schienbeinschonern nicht erlaubt.
7. Das Tragen von Brillen ist nicht gestattet. Es können weiche Kontaktlinsen auf eigene Verantwortung getragen werden.

8. Offizielle Kleidung:

Die Offizielle Kleiderordnung für Kampfrichter, Wettkämpfer und Begleiter ist in **Anhang 8** geregelt.

Die NSK kann zuwiderhandelnde Offizielle oder Wettkämpfer vom Wettkampf ausschliessen.

1.2.3 Artikel 3: Wettkampforganisation

1. Turnierorganisation

- Die gesamte Planung und die Organisation für den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs am Wettkampftag liegen im Verantwortungsbereich des ausrichtenden Organisationskomitees SKV für Ippon Shobu, welches aus Vertretern des Zentralvorstandes, der NSK und der Ressortleiter Ippon-Shobu zusammengesetzt sind.
- Das Organisationskomitee SKV für Ippon Shobu legt den Rahmen fest, die ein Organisator für die Ausrichtung der Schweizermeisterschaft Ippon Shobu einhalten muss. Es ist diesem behilflich in vorbereitenden Arbeiten, die wichtig für den reibungslosen und Ablauf und die Einhaltung des geforderten Standards nötig sind. Das Komitee kann vorgängig Kontrollen durchführen und gegebenenfalls die Nachbesserung vom Organisator verlangen.
- Die NSK ist zuständig für die Einhaltung der Reglemente und der Durchführung der Kategorien bzw. dem Ablauf der Disziplinen.

2. Turnierarzt

Der Turnierarzt wird vom Organisator via SKV organisiert. Der Turnierarzt leitet medizinische Angelegenheiten während des Wettkampfes. Der Turnierarzt wird vom Erste-Hilfepersonal unterstützt.

3. Helferpersonal

Um spezifische Aufgaben zu erledigen und um den geregelten Ablauf des Wettkampfes zu unterstützen bestimmt der Organisator eine Anzahl von Helfern. Dieses Wettkampfpersonal geht wie in **Anhang 5** beschrieben vor.

1.2.4 Artikel 4: Wettkampfausstattung

Die Art, der Umfang und die Verwendung der vom Organisator bereitzustellenden Wettkampfausstattung werden in **Anhang 6** spezifiziert. Der Organisator koordiniert dies mit der Infrastruktur des SKV.

1.2.5 Artikel 5: Einspruch gegen Entscheide und Revision von Entscheiden

1. Wettkämpfer können nicht persönlich Einspruch gegen Entscheide der Kampfrichter erheben.
2. Einspruch kann ausschliesslich dann erhoben werden, wenn ein Entscheid des Hauptkampfrichters oder der Seitenkampfrichter deutlich gegen die Wettkampfbregeln oder die Bewertungsregeln zu verstossen scheint. In diesen Fällen kann der Verantwortliche der betroffenen Mannschaft (normalerweise der Manager, Coach) unmittelbar nach Feststellen der Regelwidrigkeit beim Obmann Einspruch gegen den Entscheid erheben.
3. Erhebt der Verantwortliche der Mannschaft des betroffenen Wettkämpfers beim Obmann Einspruch gegen einen Entscheid, so prüft der Obmann den Einspruch persönlich. Der Obmann holt gegebenenfalls bei Hauptkampfrichter und/oder Seitenkampfrichtern eine Begründung über den Entscheid ein und, sollte er den Entscheid für offen-

sichtlich regelwidrig befinden, fordert das Kampfgericht auf den Entscheid zu revidieren.

4. Wenn ein Einspruch vom Obmann direkt gemacht wird, so erklärt der Hauptkampfrichter in seinem und im Namen der Seitenkampfrichter dem Obmann auf welchen Umständen und aus welchen Gründen der Entscheid zustande kam. Sollte der Obmann eine Revision des Entscheides verlangen, so muss das Kampfgericht entweder den ursprünglichen Entscheid einstimmig bestätigen oder einstimmig einen neuen, revidierten Entscheid fällen.

1.2.6 Artikel 6: Verletzungen oder Unfälle während des Wettkampfes

1. Verletzt sich ein Wettkämpfer, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf unverzüglich, hilft dem Verletzten und ruft gleichzeitig den Turnierarzt.

Die Behandlung der Verletzung darf zu keiner Verzögerung des Wettkampfes führen.

2. Falls ein Wettkämpfer, der sich eine leichte Verletzung zugezogen hat, welche ihn nicht kampfunfähig macht, sich dem Weiterkämpfen widersetzt oder um Erlaubnis bittet, den Kampf zu verlassen, wird dieser zum Verlierer erklärt.
3. Bei einer erlittenen Verletzung oder Verletzungen in Kumitewettkämpfen, welche nicht auf Verschulden des Gegners zurückzuführen sind aber dennoch zur Kampfunfähigkeit führen, oder wenn beide Wettkämpfer durch gleiches Verschulden gleichzeitig verletzt werden, wird derjenige Wettkämpfer zum Verlierer erklärt, welcher den Wettkampf aufgibt (nicht mehr weiterkämpft).

Verlassen beide Wettkämpfer den Wettkampf, gilt die Begegnung als unentschieden, wenn für die Ursache(n) der Verletzung(en) keinen der Wettkämpfer ein Verschulden trifft.

4. Wird ein Wettkämpfer, nach Gutachten des Turnierarztes, aufgrund einer Verletzung oder anderer körperlicher Beschwerden für kampfunfähig befunden, beendet der Hauptkampfrichter den Kampf und suspendiert den Verletzten vom Kampf.

Trifft den Gegner die Schuld für die Ursachen der Verletzung(en), wird der Verletzte zum Sieger erklärt.

Trifft den Gegner keine Schuld für die Ursachen der Verletzung, wird der Verletzte zum Verlierer erklärt.

5. Ein Wettkämpfer, welcher eine Begegnung gewonnen hat durch Disqualifikation seines Gegners (Hansoku aufgrund von Kontakt), darf nur dann weiter kämpfen, wenn dies der Turnierarzt gutheisst.
6. Im Interesse der eigenen Sicherheit des Wettkämpfers gilt: Gewinnt ein Wettkämpfer zwei Kämpfe durch Hansoku seiner Gegner, welche aufgrund unkontrollierter Techniken, die zu einer Verletzung führten, erteilt wurden, so scheidet der betroffene Wettkämpfer automatisch von allen Kumitebewerben dieses Turniers aus.
7. Einzig der Turnierarzt kann Entscheide bezüglich aller Arten von Verletzungen, Unfällen und körperlicher Verfassung der Wettkämpfer treffen.

1.2.7 Artikel 7: Rücktritt

Ein Wettkämpfer welcher aufgrund anderer Gründe als Verletzung(en) kampfunfähig ist oder unfähig ist, weiter am Wettkampf teilzunehmen, sowie ein Wettkämpfer welcher um Erlaubnis bittet, den Wettkampf zu verlassen, wird zum Verlierer erklärt.

1.2.8 Artikel 8: Abänderung oder Abschaffung (Aufhebung) von Regeln

Über Abänderungen, Hinzufügen oder Aufheben vorliegender Regeln, ganz oder teilweise, berät die NSK. Der NSK-Präsident unterbreitet dem Zentralvorstand (ZV) des SKV den Vorschlag. Der ZV entscheidet mit einfachem Mehr über Annahme oder Ablehnung des Vorschlags.

1.2.9 Artikel 9: Sonstiges

1. In Situationen in welchen keine der vorliegenden Regeln Anwendung finden sowie in Situationen in welchen Unklarheit über die Auslegung vorliegender Regeln besteht, beraten sich Seitenkampfrichter, Hauptkampfrichter, Chefkampfrichter (Matten-Chef) und Obmann untereinander um eine Lösung zu finden. Die getroffene Lösung ist allen Offiziellen (Repräsentanten) mitzuteilen und wird öffentlich verkündet.
2. Alle Karateka, seien dies Wettkämpfer (dazu schliesst auch Coach, Manager und alle mit dem Kämpfer in Beziehung stehenden Personen ein), Kampfrichter sowie andere Offizielle, müssen die Ideale des Karate-do befolgen. Diese Ideale sind: Guter Charakter, Aufrichtigkeit, Einsatz, Etikette und Selbstkontrolle (Selbstbeherrschung).
3. Jegliches Verhalten, welches Karate in Verruf bringen könnte (einschliesslich dem Verhalten von Coachs, Manager und allen mit dem Kämpfer in Beziehung stehenden Personen), kann zur Disqualifikation des Wettkämpfers und/oder der Mannschaft (Team) führen.
4. Im Verlauf eines Kumitewettkampfes ist das Betreuen („Coaching“) ausschliesslich ab dem Moment gestattet, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ unterbricht und nur solange, bis der Hauptkampfrichter diesen mit „Tsuzukete hajime“ weiterführt.

2 Teil B: Kumite WettkampfregeIn

2.1 Kapitel 1 – Die Regeln beim Kumitewettkampf

2.1.1 Artikel 1: Kampffarten

1. Man unterscheidet folgende Kampffarten:
 - Einzelkampf
 - Mannschaftskampf
2. Einzelkampf
Der Einzelkampf wird durch „Ippon shobu“ entschieden
3. Mannschaftskampf
 - Die Anzahl der Mitglieder einer Mannschaft ist ungerade. Ein Team besteht aus 2 Herren und 1 Dame oder aus 3 Herren und 2 Damen (je eine Reserve ist möglich). In der Kampffreihenfolge beginnt der erste Wettkampf zwischen zwei Männern, danach ein Wettkampf zwischen zwei Frauen, so alternierend bis die gesamte Mannschaft gekämpft hat.
 - Eine Mannschaft darf nur teilnehmen, wenn sie bei Startbeginn (1. Runde) die vollständige Anzahl Mitglieder aufweisen kann: Eine Mannschaft von 3 Kämpfern stellt 3 Kämpfer auf, eine Mannschaft von 5 Kämpfern stellt 5 Kämpfer auf. In der ersten Runde kämpfen sämtliche aufgestellten Kämpfer. Ersatzkämpfer und der Coach stellen nicht auf, sie sollen sich auf den für sie reservierten Platz begeben. Eine Mannschaft kann nur an den Folgerunden teilnehmen, wenn mehr als die Hälfte der vorgeschriebenen Mitglieder anwesend sind.
 - Kämpfe zwischen einzelnen Mitgliedern der Mannschaften werden nach „Ippon Shobu“ und nach einer zuvor namentlich festgelegten Aufstellungsreihenfolge abgehalten. Der Verantwortliche der Mannschaft (Coach, Caipiten) gibt hierzu eine offizielle Liste mit Namen und Reihenfolge am Wettkampftisch ab. Die Aufstellung kann in jeder Runde geändert werden. Ist sie jedoch einmal festgelegt, darf sie nicht verändert werden. Das Team wird disqualifiziert, wenn die Kampffreihenfolge nicht der schriftlich festgelegten Abfolge entspricht oder die Zusammensetzung der Mannschaft geändert wird. Der Einsatz eines offiziell gemeldeten Ersatzkämpfers ist gleichbedeutend mit der Änderung der Kampffreihenfolge, jedoch nicht mit der Zusammensetzung der Mannschaft.
 - Der Sieger einer Mannschaft wird aufgrund der Resultate dieser einzelnen Kämpfe bestimmt. Es müssen sämtliche Kämpfe einer Teambegegnung durchgeführt werden, auch wenn ein Team vorzeitig gewonnen hat. Andernfalls wird das kampferweigernde Team disqualifiziert.
 - Die Kriterien zur Bestimmung eines Siegers im Mannschaftskampf aufgrund gewonnener einzelner Kämpfe sind folgende (geordnet nach absteigender Wichtigkeit):
 - (1) Anzahl Siege
 - (2) Anzahl nach „Ippon“ gewonnener Siege, einschliesslich nach „Awasewaza“ gewonnener Siege.
 - (3) Anzahl nach „voller Ippon“ gewonnener Siege
 - (4) Zusatzkampf

Geht eine Runde zwischen zwei Mannschaften nach obiger Bewertungsmethode unentschieden aus, wird der Sieger mittels eines Zusatzkampfes zwischen je einem männlichen Mitglied der betroffenen Mannschaften ausgemacht. Im Falle eines erneuten Unentschieden, wird ein weiterer Zusatzkampf (sai shiai) ausgetragen. Geht dieser Zusatzkampf (sai shiai) unentschieden aus, geht der betreffende Kampf in die Verlängerung (sakidori ippon). In dieser Verlängerung entscheidet die erste (positiv) wertbare Technik oder die Disqualifikation eines der Kämpfer. Gibt es in der Verlängerung keine Wertung, treffen die Kampfrichter auf Basis dieser letzten Partie (sai shiai + sakidori ippon) einen Entscheid.

- Siege durch Regelverstoss (Foul), Disqualifikation oder Rückzug des Gegners werden als „voller Ippon“ gewertet (siehe **Artikel 8** in diesem Kapitel).

2.1.2 Artikel 2: Durchführung eines Kampfes

Kämpfe werden ausschliesslich durch die Anweisungen des Hauptkampfrichters geführt.

2.1.3 Artikel 3: Beginn, Unterbrechung und Beendigung von Kämpfen

1. Beginn

Der Hauptkampfrichter nimmt die ihm vorgeschriebene Ausgangsposition ein, beordert die Kämpfer auf die für sie vorgesehenen Ausgangspositionen (siehe **Teil A, Kapitel 2, Artikel 1 Punkt 4**) und beginnt nach den üblichen Verbeugungen den Kampf, indem er „Shobu Ippon Hajime“ verkündet.

2. Unterbrechung

Durch Verkünden von „Yame“ unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend und beordert die Kämpfer auf deren Ausgangspositionen zurück.

Die Kämpfer kehren auf ihre Ausgangspositionen zurück und warten auf eine Wertung oder andere Order des Hauptkampfrichters.

Um den Kampf weiterzuführen, verkündet der Hauptkampfrichter „Tsuzukete Hajime“.

3. Beendigung

Nachdem er den Kampf unterbrochen hat, beendet der Hauptkampfrichter den Wettkampf indem er „Soremade“ verkündet. Nach der Vergabe der Wertung durch den Hauptkampfrichter verbeugen sich die Kämpfer voreinander, womit der Kampf beendet ist.

4. Der Zeitnehmer zeigt „noch 30 Sekunden“ oder „Zeit abgelaufen“ durch Gong- oder Summer-Signal an.

2.1.4 Artikel 4: Dauer eines Kampfes

1. Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten (effektive Kampfzeit). Der Kampf endet beim Glockensignal.

Ausnahme: Die Finale von Einzelkämpfen in Erwachsenen Kumitewettkämpfen dauern 3 Minuten. Der Kämpfer, welcher innerhalb dieser 3 Minuten 2 volle Punkte erzielt, wird zum Sieger erklärt. Es geht also darum, die Mehrheit aus drei möglichen vollen Punkten zu nehmen (ursprüngliches Sanbon shobu).

2. Die effektive Kampfzeit wird ab dem Zeitpunkt gemessen, zu dem der Hauptkampfrichter den Wettkämpfern anzeigt, den Kampf zu beginnen.
3. Wenn der Kampf vom Hauptkampfrichter vorübergehend durch „Yame“ unterbrochen wird, wird die effektive Kampfzeit angehalten und ab dem Zeitpunkt weiter gemessen, zu dem der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Tsuzukete Hajime“ fortsetzt.

4. Tritt ein Kämpfer aus der Wettkampffläche aus, läuft die effektive Kampfzeit weiter, bis der Hauptkampfrichter den Kampf mit „Yame“ unterbricht.
5. Zeit, welche im Zusammenhang mit Verletzungen von Kämpfern verstreicht oder Zeit, welche für Diskussionen zwischen den Kampfrichtern verwendet wird gilt nicht als effektive Kampfzeit.

2.1.5 Artikel 5: Zusatzkämpfe

1. Im Falle eines Unentschieden im Einzelkampf wird ein Zusatzkampf (sai shiai) ausgetragen.
2. Im Falle eines erneuten Unentschieden (im ‚sai shiai‘) wird eine Verlängerung ausgetragen (sakidori ippon). In diesem Kampf entscheidet die erste (positiv) wertbare Technik oder die Disqualifikation eines der Kämpfer.
3. Gibt es in der Verlängerung keine Wertung, treffen die Kampfrichter auf Basis des gesamten letzten Kampfes einen Entscheid (sai shiai und sakidori ippon).
4. Es werden keine Punkte oder Strafen vom ursprünglichen Kampf in den Zusatzkampf übernommen, wohl aber vom Zusatzkampf (sai shiai) in die Verlängerung (sakidori ippon)

2.1.6 Artikel 6: Sieg oder Niederlage

Sieg oder Niederlage wird aufgrund von ‚Ippon‘, Sieg durch Kampfgerichtsentscheid, Niederlage durch Regelverstoss (Foul), Disqualifikation oder Rückzug zugesprochen.

2.1.7 Artikel 7: Wertung

1. Die Zielregionen sind wie folgt beschränkt:
 - Kopf (inkl. Hals und Gesicht)
 - Nacken
 - Brust
 - Bauch
 - Rücken (inkl. Rumpfseite)
2. Eine wertbare Technik, die zeitgleich mit dem Kommando „Yame“ des Hauptkampfrichters stattfindet, geht in die Wertung ein. Die Wertungszeit endet mit dem akustischen Signal, welches das Kampfende anzeigt. Ein Angriff, welcher nach dem Kommando „Yame“ des Hauptkampfrichters stattfindet, wird weder als solcher gewertet, noch bildet er eine Basis für den Bewertungsentscheid, selbst dann nicht, wenn im Angriff eine wertbare Technik ausgeführt wird.
3. Ausserhalb der Kampffläche ausgeführte Techniken sind ungültig. Befindet sich jedoch der die Technik ausführende Kämpfer innerhalb der Wettkampffläche, so ist die Technik gültig.
4. Wertbare Techniken, welche von den Kämpfern zeitgleich ausgeführt werden, werden nicht gewertet.

2.1.8 Artikel 8: Entscheidungskriterien für Ippon

1. Ippon wird aufgrund folgender Voraussetzungen entschieden:

- Wenn eine genaue und kraftvolle Technik, welche als für den Kampf entscheidend angesehen wird, in eine der festgelegten Zielregionen unter folgenden Bedingungen ausgeführt wird:

- gute Form
- gute Haltung
- überzeugende Kraft
- ‚Zanshin‘ (Bereitschaft, Wachsamkeit)
- sauberes Timing
- korrekte Distanz

(Dies entspricht einem so genannten „vollen Ippon“)

- Wenn ein Kämpfer während eines spezifischen Kampfes 2 ‚Waza-ari‘ (wertbare Techniken) erhalten hat. Beide ‚waza-ari‘ zusammen werden sodann als Ippon angesehen. Dies entspricht einem so genannten „Awasete Ippon“.

- Wertbare Techniken, welche folgenden Vorgaben entsprechen, werden als Ippon gewertet:

- ein mit perfektem Timing ausgeführter Angriff in dem Moment, in welchem sich der Gegner beginnt, dem Angreifer zu nähern (Deai),
- ein Angriff, welcher ausgeführt wird, unmittelbar nachdem der Angreifer den Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht hat,
- eine Kombination von aufeinander folgenden und wertbaren Techniken,
- ein kombinierter Gebrauch von Tsuki-/Uchi- und Keri-Techniken,
- ein kombinierter Gebrauch von Nage- und Tsuki/Uchi- oder Keri-Techniken,
- ein kombinierter Gebrauch von Tsuki-/Uchi-, Tsuki-/Tsuki- oder Uchi-/Uchi-Techniken
- wenn der Gegner seinen Kampfgeist verliert und dem Angreifer seinen Rücken zuwendet in dem Moment, in dem dieser eine wertbare Technik anbringt,
- sämtliche Angriffe gegen vom Gegner nicht gedeckte Zielregionen (Angriff kann ohne Reaktion des Gegners bzw. ohne Willen zu blocken ausgeführt werden).

2. Wertbare Techniken werden unter folgenden Bedingungen nicht als Ippon gewertet, (wohl aber als Waza-ari):

- wenn der Angreifer die wertbare Technik nicht unmittelbar nach dem Fassen des Gegners ausführt,
- wenn der Angreifer die wertbare Technik nicht unmittelbar dann ausführt, nachdem er den Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht hat.

3. Weitere Angaben zu wertbaren Techniken werden in **Anhang 10** spezifiziert.

2.1.9 Artikel 9: Entscheidungskriterien

Falls während der vorgegebenen effektiven Kampfzeit kein Ippon gewertet wird oder falls keine Niederlage aufgrund Regelverstosses (Foul), Disqualifikation oder Rückzug entschieden wird, wird der Entscheid anhand folgender Kriterien getroffen:

- erteilte(r) Waza-ari,
- Verwarnung aufgrund Regelverstoss (Hansoku-Chui),
- Anzahl Austritte aus der Kampffläche (Jogai-Chui),
- offizielle Verwarnungen werden beim Schlussentscheid wie Minus-Wazaari gerechnet (sowohl Hansoku-Chui wie Jogai-Chui)
- Vergleich der Kampfhaltung der Kämpfer,
- Können und Geschick,
- Ausmass der Kraft des Kampfgeiste,
- Anzahl der Angriffe,
- Vergleich der Leistung hinsichtlich der gewählten Kampfstrategien.

2.1.10 Artikel 10: Verbotene Handlungen und Techniken

Die folgenden Handlungen und Techniken sind verboten:

- unkontrollierte Angriffe,
- Techniken, welche mit übermässig ‚Kontakt‘ relativ zur getroffenen Zielregion ausgeführt werden,
- Techniken mit der offenen Hand zum Gesicht
- Angriffe gegen obere und untere Extremitäten (Arme und Beine),
- Angriffe in die Leistengegend,
- Angriffe gegen das Hüftgelenk, das Kniegelenk, den Rist (Spann) oder das Schienbein,
- Fassen, das nicht unmittelbar von einer Angriffstechnik gefolgt werden, sowie Klammern oder unnötiges Rempeln des Gegners,
- gefährliche Würfe,
- klarer Austritt aus der Kampffläche,
- jegliches unsportliche Verhalten, wie beispielsweise Beschimpfen, Provokation oder überflüssige Äusserungen,
- jegliches Verhalten, welches Karate in Verruf bringen könnte (unter Einbezug von Coach, Manager und allen mit dem Kämpfer in Beziehung stehenden Personen),
- mangelnde Sorge um die eigene Sicherheit.

2.1.11 Artikel 11: Regelverstoss (Foul) und Disqualifikation

1. Regelverstösse werden in zwei Gruppen eingeteilt: Jogai für Mattenflucht sowie die Gruppe für alle anderen Regelverstösse. Jede Gruppe besteht aus drei Stufen (Keikoku, Chui, Hansoku), wobei die Jogai-Gruppe nur kontinuierlich steigend vergeben werden kann (zuerst Jogai-Keikoku, dann Jogai-Chui, dann Jogai-Hansoku).
2. Ist ein Kämpfer im Begriff eine verbotene Handlung auszuführen oder hat er diese bereits ausgeführt, zeigt der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder Regelverstoss (Foul) an.
3. Weicht ein Kämpfer dem Kampf aus (Kampfverweigerung), zeigt der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder Regelverstoss (Foul) an.
4. Zeigt ein Kämpfer mangelnde Sorge um seine eigene Sicherheit, verwarnt der Hauptkampfrichter diesen oder zeigt Regelverstoss (Foul) an (Mubobi).
5. Verstösst ein Kämpfer erneut gegen Regeln, aufgrund welcher er bereits verwarnt worden ist, oder zeigt ein Kämpfer Verhalten, welches gegen diese Regeln verstösst, kann der Hauptkampfrichter ihn zum Verlierer durch Foul erklären.
6. Zeigt ein Kämpfer Verhalten, welches einer der folgenden Beschreibungen entspricht, spricht der Hauptkampfrichter dessen Niederlage durch Regelverstoss (Foul) aus:
 - im Falle, dass ein Kämpfer die Anordnungen des Hauptkampfrichters missachtet,
 - im Falle, dass ein Kämpfer sich in solchem Masse zu sehr aufregt, als dass er vom Hauptkampfrichter als eine Gefahr für den Gegner eingeschätzt wird,
 - im Falle, dass das Verhalten eines Kämpfers für böswillig erachtet wird, und davon ausgegangen werden kann, dass der Kämpfer im besten Wissen über die Regeln handelt,
 - anderes Verhalten zeigt, welches gegen die Wettkampfregele zu verstossen scheint.
7. Verliert ein Kämpfer zwei Kämpfe durch Hansoku (aufgrund der in **Teil B, Kapitel 1, Artikel 10** beschriebenen verbotenen Handlungen und Techniken), ist es ihm nicht gestattet das (Kumite)-Turnier weiterzuführen.
8. Wenn ein Kämpfer wiederholt aus der Kampffläche austritt:
 - nach dem ersten Austritt aus der Kampffläche wird der Kämpfer persönlich verwarnt („Jogai Keikoku“),
 - nach dem zweiten Austritt aus der Kampffläche erhält der Kämpfer eine offizielle Verwarnung („Jogai Chui“).
 - nach dem dritten Austritt aus der Kampffläche wird der Kämpfer disqualifiziert („Jogai Hansoku“).
9. Jegliches regelwidrige Verhalten von Personen, welche mit einem Kämpfer in Verbindung stehen (Manager, ‚Supporter‘, etc.) kann zur Disqualifikation des Kämpfers und/oder der betreffenden Mannschaft führen.
10. Wenn die Ausrüstung der Wettkämpfer vor dem Beginn des Kampfes nicht den Regeln entspricht (z.B. fehlende Handschützer, Tragen von Schienbeinschutz usw.), erhalten diese eine Minute Zeit, ihre Ausrüstung in Ordnung zu bringen. Falls der Regelverstoss während des laufenden Kampfes festgestellt wird, erhält der Kämpfer eine offizielle Verwarnung (Hansoku-Chui). Wettkämpfer mit unsachgemässer Bekleidung (z.B. zu langer Gi-Hose) sollen vor dem Kampf auf diesen Umstand aufmerksam gemacht werden. Sie erhalten ebenso eine Minute Zeit, dies in Ordnung zu bringen. Wettkämpfer, die nicht innerhalb einer Minute korrekt erscheinen, werden disqualifiziert.

2.1.12 Artikel 12: Teilnahme am Kumitewettkampf

Die Regeln über die Teilnahme am Kumitewettkampf werden in **Anhang 9** spezifiziert.

2.2 Kapitel 2: Bewertungsregeln für Kumitewettkämpfe

2.2.1 Artikel 1: Kampfrichter

Das Kampfgericht eines Kampfes besteht aus einem Hauptkampfrichter (Refree), vier Seitenkampfrichtern (Judges) und einem Obmann (Kansa). Die (Ausgangs)Positionen der Kampfrichter werden im **Anhang 7** (Diagramm) festgelegt.

2.2.2 Artikel 2: Rechte und Pflichten des Hauptkampfrichters

1. Der Hauptkampfrichter ist befugt:

- Kämpfe zu leiten (einschliesslich deren Beginn und Beendigung),
- Ippon für präzise und für den Kampf entscheidende Techniken respektive Waza-ari für Techniken, die nahezu als Ippon wertbar sind, zu vergeben,
- eine Begründung für einen solchen Entscheid abzugeben, falls dies nötig ist,
- sämtliche in **Teil A, Kapitel 1, Artikel 6** festgelegten Rechte auszuüben.

2. Beobachtet der Hauptkampfrichter eine Technik und erachtet er diese als Ippon wertbar, so stoppt er den Kampf durch Verkünden von „Yame“ und beordert die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurück. Der Hauptkampfrichter kehrt ebenfalls auf seine Ausgangsposition zurück. In Übereinstimmung mit den Seitenkampfrichtern erklärt er den Sieger, indem er die Hand zu dessen Seite hin hebt und die gewertete Technik angibt. Der Kampf wird unverzüglich beendet.

3. Beobachtet der Hauptkampfrichter eine Technik, welche er zwar nicht für Ippon ausreichend aber dennoch für so wirkungsvoll erachtet, unterbricht er den Kampf durch Verkünden von „Yame“ und beordert die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurück. Der Hauptkampfrichter kehrt ebenfalls auf seine Ausgangsposition zurück. In Übereinstimmung mit den Seitenkampfrichtern erteilt er „Waza-ari“ und beordert die Fortsetzung des Kampfes.

4. Erhält ein Kämpfer den zweiten Waza-ari im Verlaufe eines Kampfes, verkündet der Hauptkampfrichter „Awasete-Ippon“, womit der Kampf beendet ist.

5. Wenn die effektive Kampfzeit abgelaufen ist, verkündet der Hauptkampfrichter „Yame“ und beordert die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurück. Der Hauptkampfrichter kehrt ebenfalls auf seine Ausgangsposition zurück und verkündet „Soremade“.

Nachdem der Hauptkampfrichter seine Position ausserhalb der Kampffläche eingenommen hat, gewährt er den Seitenkampfrichtern ausreichend Zeit, einen Entscheid zu treffen und verkündet schliesslich „Hantei“, wobei die Seitenkampfrichter ihren Entscheid anzeigen, sobald der Hauptkampfrichter das Pfeifensignal dazu gibt. Der Hauptkampfrichter bestimmt sodann den Sieger aufgrund der Mehrheit und anhand der Bewertungstabelle (siehe **Anhang 4**).

Der Hauptkampfrichter kehrt wieder auf seine Ausgangsposition auf der Kampffläche zurück und erklärt entweder den Sieger, indem er die Hand zu dessen Seite hin hebt oder er erklärt den Kampf als unentschieden.

6. Trifft auf eine Kampfsituation eine der folgenden Beschreibungen zu, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf durch Verkünden von „Yame“ vorübergehend und beordert die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurück.
- Wenn ein oder beide Kämpfer aus der Kampffläche treten – teilweise oder ganz – oder wenn mindestens einer der Seitenkampfrichter diesen Umstand durch Flaggsignal anzeigt (siehe **Anhang 2**). In diesen Fällen verkündet der Kampfrichter „Jogai nakae“, um die Kämpfer auf deren Ausgangsposition innerhalb der Kampffläche zurückzuordern.
 - Wenn der Hauptkampfrichter einem Kämpfer anordnet, seine Kleidung in Ordnung zu bringen.
 - Wenn der Hauptkampfrichter bemerkt, dass ein Kämpfer im Begriff ist, eine verbotene Handlung auszuführen oder wenn mindestens ein Seitenkampfrichter diesen Umstand durch Flaggsignal anzeigt. Nach Rücksprache mit den Seitenkampfrichtern spricht der Hauptkampfrichter unverzüglich eine Verwarnung gegen den Zuwiderhandelnden aus.
 - Wenn ein Kämpfer eine verbotene Handlung ausführt oder wenn mindestens ein Seitenkampfrichter diesen Umstand durch Flaggsignal anzeigt.
 - In diesen Fällen beordert der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter herbei, um festzustellen, ob ein Regelverstoss (Foul) vorliegt. Liegt nach Ansicht des Kampfgerichtes ein Regelverstoss vor, erklärt der Hauptkampfrichter den Zuwiderhandelnden zum Verlierer aufgrund Regelverstosses (Foul).
 - Wenn der Hauptkampfrichter einen oder beide Kämpfer für kampfuntüchtig hält sei dies aufgrund Verletzung, Krankheit oder anderer Gründe. Nach Rücksprache mit dem Turnierarzt, berät sich der Hauptkampfrichter mit den Seitenkampfrichtern um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden kann
 - Wenn sich ein Kampf in einen ‚*In-Fight*‘ (Schlagabtausch auf kurze Distanz) entwickelt, worin keiner der beiden Kämpfer eine wertbare Technik ausführt. In diesem Falle trifft der Hauptkampfrichter die notwendigen Vorkehrungen, um Verwirrung oder Unfälle zu verhindern.

Um den Kampf fortzusetzen, verkündet der Hauptkampfrichter „Tsuzukete Hajime“.

7. Wenn der Kampf an einen toten Punkt kommt, wobei keiner der Kämpfer mehr wertbare Techniken ausführt, kann der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen und die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen beordern, um dann den Kampf fortzusetzen.
8. Wenn ein Kämpfer verletzt wird, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf unverzüglich und leitet die notwendigen Schritte ein, um eine sofortige und angemessene Versorgung des Verletzten sicherzustellen.
9. Wenn ein Kämpfer den Gegner fasst ohne unmittelbar eine Technik auszuführen, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend.
10. Wenn ein Seitenkampfrichter durch Pfeifen- oder Flaggsignal anzeigt, eine wertbare Technik beobachtet zu haben, kann der Hauptkampfrichter dieses Signal nicht beachten und den Kampf ohne Unterbrechung weitergehen lassen.
11. Wenn mindestens zwei Seitenkampfrichter durch Pfeifen- oder Flaggsignal anzeigen, eine wertbare Technik beobachtet zu haben, muss der Hauptkampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen, hält Rücksprache mit den Seitenkampfrichtern und fällt aufgrund dessen einen Entscheid.

12. Ausschliesslich der Hauptkampfrichter kann Kämpfe beenden oder vorübergehend unterbrechen. Niemand ausser dem Hauptkampfrichter darf den Kampf eigenmächtig unterbrechen.

2.2.3 Artikel 3: Rechte und Pflichten der Seitenkampfrichter

1. Die Seitenkampfrichter:
 - nehmen zu Beginn des Kampfes ihre vorgeschriebene Ausgangsposition ausserhalb der Kampffläche ein und sind mit je einer roten und einer weissen Flagge sowie einer Pfeife ausgerüstet,
 - zeigen ihre Meinung hinsichtlich Ippon, Waza-ari und Regelverstoss (Foul) mittels Flaggen- und/oder Pfeifensignal an,
 - sind berechtigt sämtliche in **Teil A, Kapitel 1, Artikel 7** festgelegten Rechte auszuüben.
2. Die Seitenkampfrichter beobachten die Aktionen eines Wettkämpfers oder Wettkampfteilnehmers innerhalb ihres betreffenden Blickfeldes genau. In den folgenden Fällen hat ein Seitenkampfrichter unverzüglich seine Meinung durch Flaggen- oder Pfeifensignal korrekt abzugeben:
 - wenn der Seitenkampfrichter eine als Ippon oder Waza-ari wertbare Technik beobachtet,
 - wenn der Seitenkampfrichter beobachtet, dass ein Kämpfer im Begriff ist eine verbotene Handlung auszuführen oder diese bereits ausgeführt hat,
 - wenn einer oder beide der Kämpfer aus der Kampffläche austreten,
 - in allen Fällen, in denen es dem Seitenkampfrichter nötig erscheint, den Hauptkampfrichter auf etwas aufmerksam zu machen.

Anhang 1: Begriffe

Begriffe, deren Bedeutung und die Zeichengebung der Hauptkampfrichter (Refree) und der Seitenkampfrichter (Judge):

	Begriff	Bedeutung	Zeichengebung
1.	Shobu Ippon Hajime	Begin des Kampfes	
2.	Yame	(vorübergehende) Unterbrechung	gestreckter Arm von oben nach vorne führend, Handfläche seitlich zeigend
3.	Tsuzukete Hajime	Fortsetzung des Kampfes	
4.	Tsuzukete	Fortsetzung des Kampfes (wenn der Kampf ohne ein Verkünden des Hauptkampfrichters unterbrochen wurde)	beide ausgestreckten Arme von den Seiten zur Mitte führend
5.	Atoshibaraku	30 Sekunden vor Kampfende (noch 30 Sekunden)	
6.	Soremade	Ende des Kampfes	gestreckter Arm, Handfläche nach vorne zeigend
7.	Motonoichi	Aufforderung an die Kämpfer, ihre vorgeschriebenen Positionen einzunehmen	
8.	Jogai nakae Jogai Keikoku	Aufforderung an die Kämpfer, auf die Kampffläche zurückzukehren Persönliche Ermahnung an den erstmalig austretenden Wettkämpfer	REFREE zeigt mit dem Finger seitlich zur Linie, danach zu den Füßen des Ermahnten
9.	Ippon	(für den [Wett]Kampf) entscheidende Technik	REFREE streckt den Arm über Schulterhöhe nach oben
10.	Waza-ari	eine wertbare (<i>effektive</i>) Technik	REFREE streckt den Arm seitlich schräg nach unten
11.	Awasete Ippon	Zwei als Ippon verrechnete Waza-ari	REFREE streckt den Arm über Schulterhöhe nach oben
12.	Aiuchi	Beide Kämpfer erzielen gleichzeitig dieselbe Wertung	REFREE stösst die Fäuste vor der Brust zusammen
13.	Fukushin shugo	Herbeirufen der JUDGES	REFREE streckt die Arme seitlich und winkelt die Unterarme rechtwinklig an

	Begriff	Bedeutung	Zeichengebung
14.	Hantei	Wertung	REFREE beordert durch langes Pfeifensignal die JUDGE ihren Entscheid anzuzeigen, auf das folgende kurze Pfeifensignal werden die Flaggen wieder gesenkt
15.	Aka (/Shiro) no kachi	Rot (/Weiss) gewinnt	REFREE streckt den entsprechend Arm über Schulterhöhe nach oben
16.	Hikiwake	Unentschieden	REFREE streckt beide Arme seitlich leicht nach unten
17.	Hansoku chui	offizielle Verwarnung für einen Regelverstoss (Foul)	JUDGE bewegen die Fahne in kleinen Kreisen vor dem Kopf; REFREE zeigt mit dem Finger und gestrecktem Arm auf den Körper des Verwarnten
18.	Hansoku make	Regelverstoss (Foul), Disqualifikation	
19.	Shiro (/Aka) hansoku, aka (/shiro) no kachi	Regelverstoss (Foul), Disqualifikation durch Weiss (/Rot); Rot (Weiss) gewinnt	JUDGE bewegen die Fahne in grossen Kreise über dem Kopf REFREE zeigt mit dem Finger und gestrecktem Arm auf den Kopf (oder höher) des Disqualifizierten, danach erklärt er den Sieger durch Heben des entsprechenden Armes
20.	Shiro (/Aka) no kiken niyori, aka (shiro) no kachi	Rückzug vom Kampf durch Weiss (/Rot); Rot (/Weiss) gewinnt	REFREE zeigt mit dem Finger und gestrecktem Arm auf den Boden zum Kampfverweigern, danach erklärt er den Sieger durch Heben des entsprechenden Armes
21.	Sai shiai	Neuer Kampf (Zusatzkampf)	
22.	Sakidori ippon shobu hajime	Ankündigung der Verlängerung der Kampfzeit im Zusatzkampf und Aufforderung zu beginnen. Strafen werden in die Verlängerung übertragen, bereits erhaltene Punkte werden für die Verlängerung gelöscht	
23.	Nukete masu	Technik geblockt	REFREE berührt mit der offenen Hand den Ellenbogen des anderen Arms
24.	Nukete imasu	Technik verfehlt	REFREE führt geschlossene Faust vor dem Körper vorbei

	Begriff	Bedeutung	Zeichengebung
25.	Hayaku Hayaku	Schneller / zuerst gepunktet	JUDGE zeigt mit Fahnen spitze des Schnelleren (Aka/Shiro) im rechten Winkel in die Mitte der anderen Fahne REFREE zeigt mit Fingerspitze der dem Schnelleren zugewandten Hand rechtwinklig in die Handfläche der anderen Hand
26.	Jowai	Zu schwach	REFREE macht eine Armbe- wegung von oben nach unten, Handfläche nach unten zei- gend
27.	Ma-ai	Schlechte Distanz	JUDGE hält beide Fahnen pa- rallel in kurzer Distanz zuein- ander vor sich REFREE hält beide Hände pa- rallel vor sich, Handflächen nach innen zeigend
28.	Fujubun	Nicht gut genug / unzurei- chend	kreuzende Bewegung vor dem Körper nach aussen führend
29.	Torimasen	nicht zulässig	kreuzende Bewegung vor dem Körper nach aussen führend
30.	Atenai	<i>„Kontakt“</i>	Der REFREE hält die Faust gegen die offene Hand
31.	Mubobi	Mangelnder Selbstschutz	
32.	Shikaku	Disqualifikation mit Sanktio- nen (muss öffentlich verkün- det werden)	REFREE zeigt mit dem Finger zum Kopf des Fehlbaren, dann nach hinten oben zum Aus- gang
33.	Mienai	Nichts beobachtet / gesehen	JUDGE kreuzen die Fahnen vor dem Gesicht, wobei sich die Fahnen spitzen berühren
34.	Keikoku	inoffizielle Warnung, persönli- che Ermahnung	JUDGE pfeifen, schütteln Fah- ne vor dem Körper REFREE zeigt mit dem Finger und gestrecktem Arm auf die Füsse des Ermahnten

Anhang 2: Zeichengebung der Seitenkampfrichter

Zeigt ein Seitenkampfrichter seinen Entscheid (seine Wertung) an, so macht er den Hauptkampfrichter durch Pfeifensignal darauf aufmerksam.



1) Ippon

Der JUDGE hält die Flagge mit ausgestrecktem Arm über seine Schulterhöhe nach oben.



2) Waza-ari

Der JUDGE hält die Flagge unter seiner Schulterhöhe nach aussen.



3) Hikiwake

Der JUDGE kreuzt die Flaggen über seiner Kopfhöhe

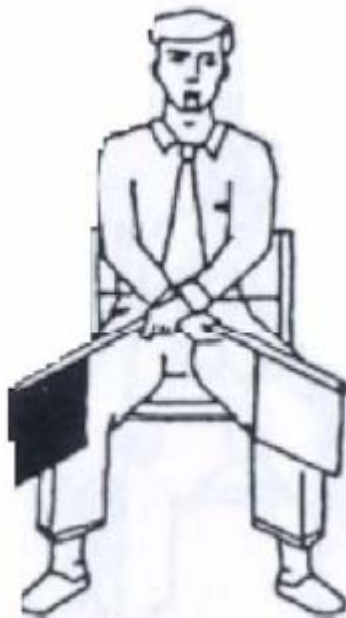


4) Hansoku chui (kleine Kreise)



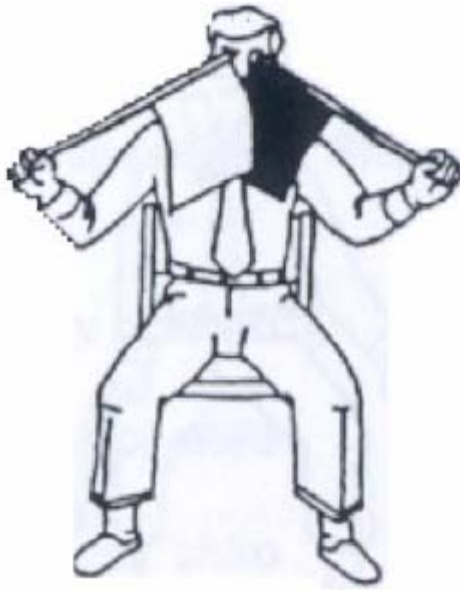
5) Hansoku make

Der JUDGE schwingt die Flagge mehrere Male im Kreise über seiner Kopfhöhe



6) Fujubun

Der JUDGE schwingt die Flaggen nach Rechts und Links und kreuzt diese dann direkt oberhalb der Knie.



7) Mienai

Der JUDGE bedeckt beide Augen mit den Flaggen.



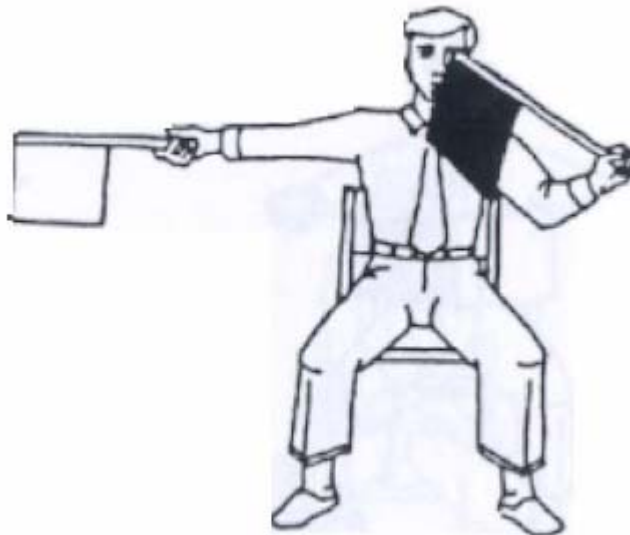
8) Aiuchi

Der JUDGE führt die Spitzen der Flaggen vor seiner Brust zusammen.



9) Jogai

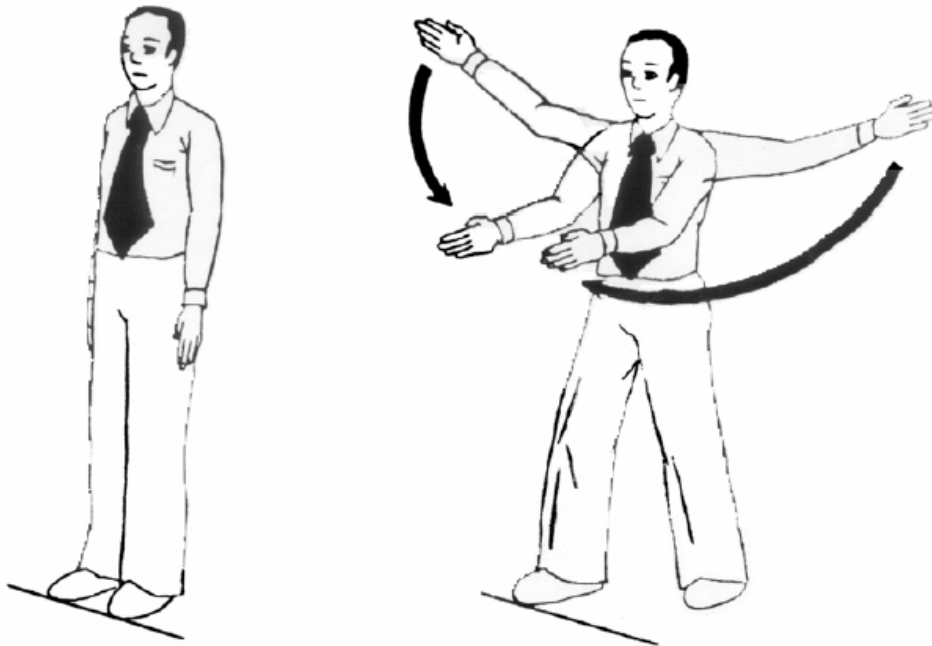
Der JUDGE zeigt mit der Flagge auf die Begrenzungslinie der Kampffläche und peift.



10) Mienai und Wertung (in Verbindung)

Der JUDGE bedeckt ein Auge mit der einen Flagge, während er mit der anderen Flagge eine Wertung für den anderen Kämpfer anzeigt.

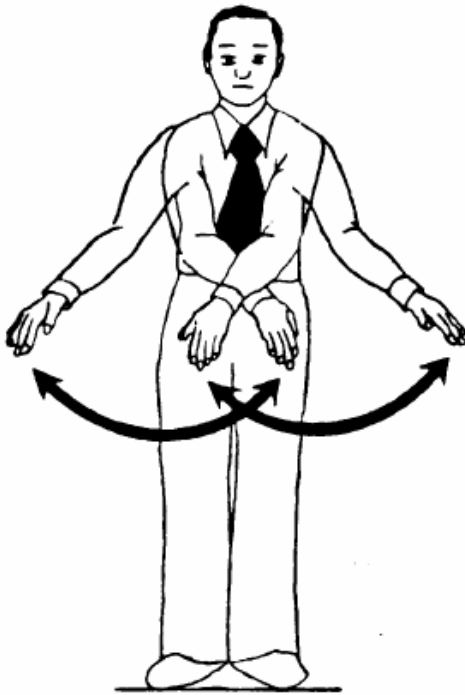
Anhang 3: Zeichengebung des Hauptkampfrichters



1) Shobu Ippon Hajime – Tsuzukete Hajime
Kampf (wieder)beginnen



2) Yame!
Stop, Kampfunterbruch!



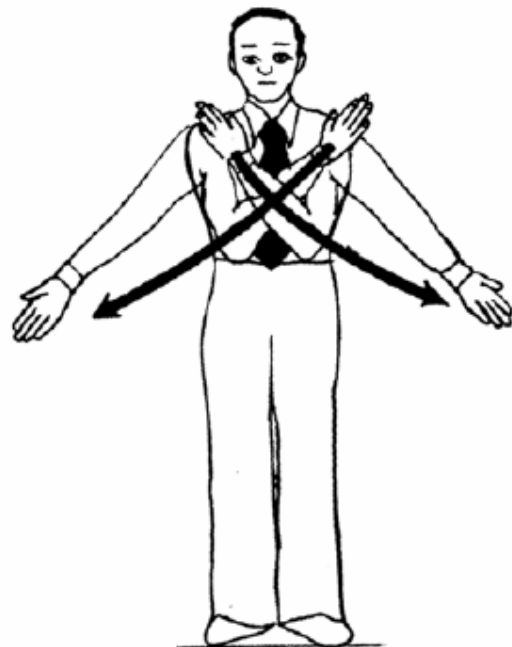
3) Torimasen
Keine Wertung



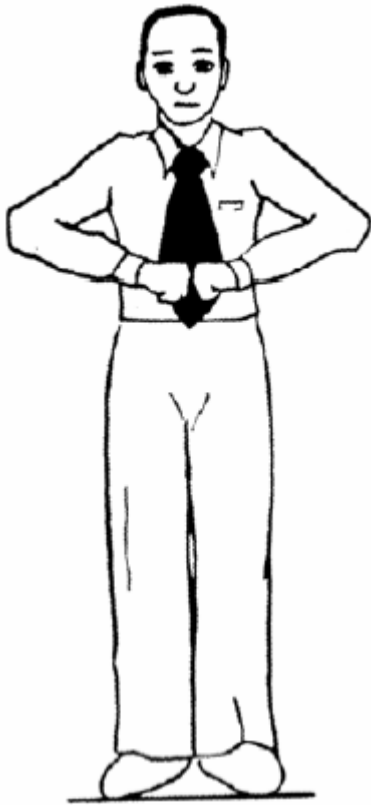
4) Aka/Shiro Waza-ari
Effektive Technik (kein voller Punkt)



5) Aka/Shiro Ippon
entscheidende Technik (voller Punkt)



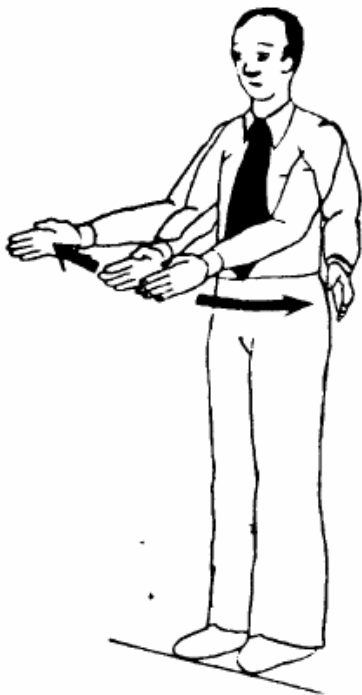
6) Hikiwake
Unentschieden



7) Aiuchi
Gleichzeitige Angriffe



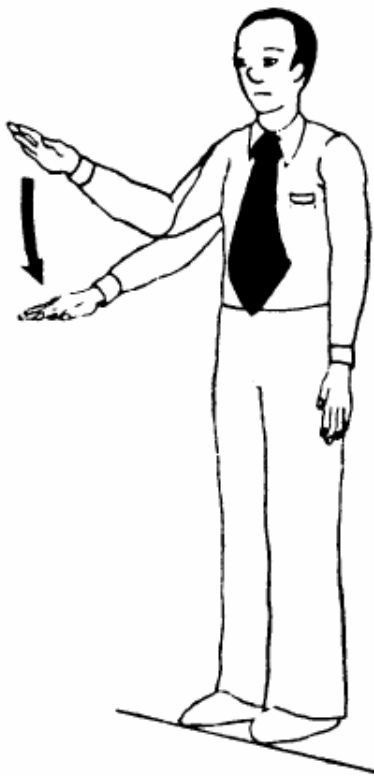
8) geblockte Technik



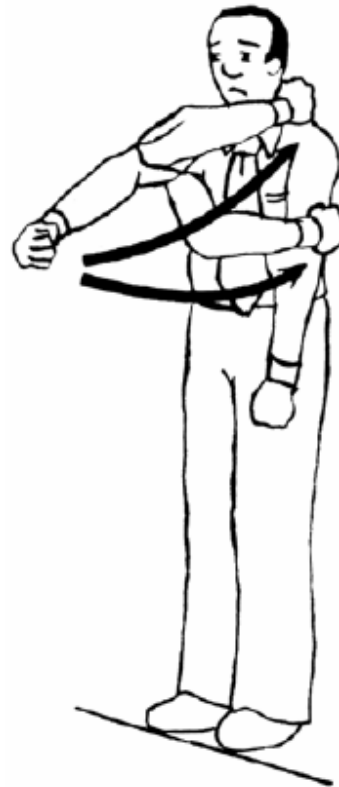
9) keine saubere Distanz



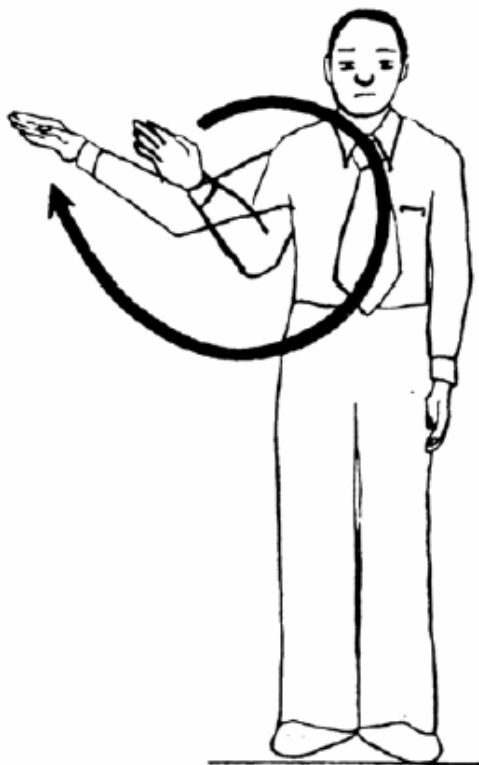
10) Kontakt



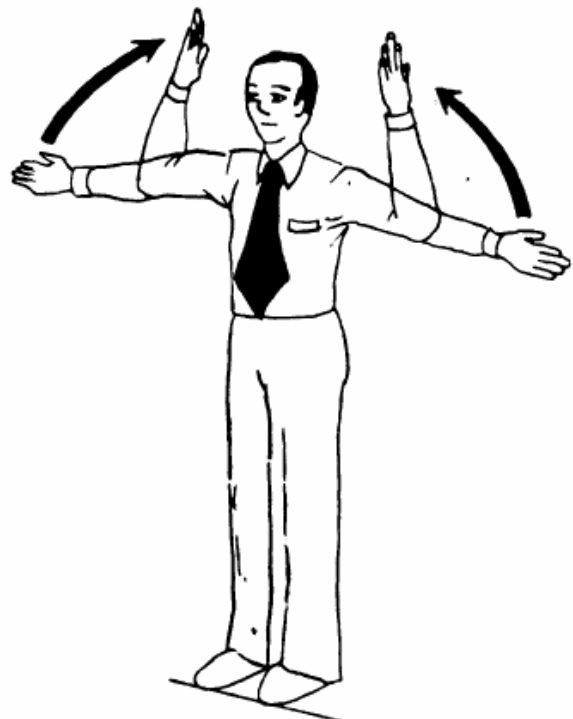
11) keine (oder zu schwache) Wirkung



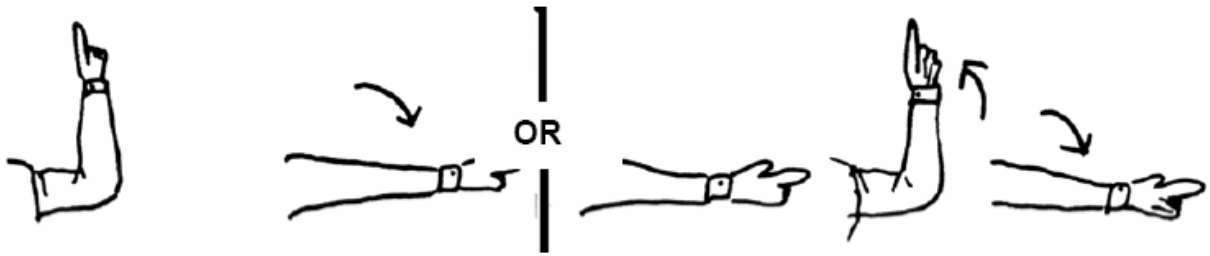
12) Nukete masu
ausserhalb der Zielregion



13) schlechtes Timing



14) Fukushima Shugo
Seitenkampfrichter zu sich hinbeordern



15) Hansoku Chui
offizielle Verwarnung



16) Aka/Shiro no kachi
Sieg für Rot/Weiss

Anhang 4: Wertungstafel

Urteile der vier Seitenkampfrichter

(die Abkürzungen S, A, H stehen für Sieg Shiro, Sieg Aka, Hikiwake=Unentschieden)

1.	S	S	S	S	Sieg für Shiro
2.	S	S	S	A	Sieg für Shiro
3.	S	S	S	H	Sieg für Shiro
4.	S	S	H	H	Sieg für Shiro oder unentschieden, abhängig vom Urteil des Hauptkampfrichters
5.	S	S	A	H	Sieg für Shiro oder unentschieden, abhängig vom Urteil des Hauptkampfrichters
6.	A	A	A	A	Sieg für Aka
7.	A	A	A	S	Sieg für Aka
8.	A	A	A	H	Sieg für Aka
9.	A	A	H	H	Sieg für Aka oder unentschieden, abhängig vom Urteil des Hauptkampfrichters
10.	A	A	S	H	Sieg für Aka oder unentschieden, abhängig vom Urteil des Hauptkampfrichters
11.	H	H	H	H	unentschieden
12.	H	H	H	A	unentschieden
13.	H	H	H	S	unentschieden
14.	H	H	A	S	unentschieden
15.	A	A	S	S	unentschieden, Sieg für Shiro oder Sieg für Aka, abhängig vom Urteil des Hauptkampfrichters

Werden die Seitenkampfrichter angewiesen, den Sieger anzuzeigen, sind die Stimme des Hauptkampfrichters und die Stimme eines einzelnen Seitenkampfrichters gleichwertig.

Anhang 5: Wettkampfpersonal

Um spezifische Aufgaben zu erledigen und um den geregelten Ablauf des Wettkampfes zu unterstützen, bestimmt der Wettkampfveranstalter eine Anzahl von Helfern, welche an den entsprechenden Stellen eingesetzt werden.

Die Pflichten (Aufgaben) dieses Personals wird in den SKV Regeln über die Wettkampforganisation spezifiziert (siehe Sportreglement und Checkliste)

1. Listenführer

Der Listenführer ist verantwortlich, dass die wesentlichen Daten sachgemäss festgehalten werden. Diese Daten bestehen aus: (gilt für einen oder mehrere Teilnehmer)

- Name des Wettkampfteilnehmers,
- Name des Siegers des jeweiligen Wettkampfes,
- vom Hauptkampfrichter angezeigte Wertungen, Strafen und Entscheide,
- sämtliche weiteren für den jeweiligen Wettkampf wesentlichen Bemerkungen.

2. Zeitnehmer

Der Zeitnehmer ist verantwortlich, dass die ganze effektive Kampfzeit (normalerweise 2 Minuten) ausgenützt wird.

Der Zeitnehmer hält die effektive Kampfzeit an, wenn der Kampf vorübergehend unterbrochen wird und lässt diese weiter laufen, wenn der Kampf fortgeführt wird.

3. Ansager

Der Ansager ist verantwortlich, dass die jeweiligen Teilnehmer rechtzeitig zur Wettkampffläche gerufen werden und dass die Ergebnisse des Kampfrichters für alle betroffenen Personen des Turniers gut hörbar verkündet werden.

4. Helferpersonal

Um den reibungslosen Ablauf des Wettkampfes sicherzustellen, ist das Helferteam um die folgenden Aufgaben besorgt:

- (genereller) Ablauf des Wettkampfes (Turniers),
- Verständigung mit den Teilnehmern,
- Verständigung mit den Seitenkampfrichtern,
- Vorbereitung der Wettkampffläche,
- weitere vom Wettkampfveranstalter bestimmte Aufgaben.

5. Erste-Hilfe-Personal

Das Erste-Hilfe-Personal ist mit der Unterstützung eines Arztes sorgfältig darauf vorbereitet, im Falle eines Unfalles oder von Krankheit zu handeln.

Das Erste-Hilfe-Personal ist verpflichtet:

- den Turnierarzt zu unterstützen,
- einen Erste-Hilfe-Ausrüstung zur Hand zu haben,
- einen Platz für die Versorgung von Verletzten einzurichten,
- anderen vom Wettkampfveranstalter und/oder Turnierarzt bestimmte Anordnungen zu verrichten.

Anhang 6: Wettkampfausstattung

Die Art, der Umfang und die Verwendung der vom Wettkampfveranstalter bereitzustellenden Wettkampfausstattung sind wie folgt bestimmt:

- Flaggen (rot und weiss, je 5 pro Wettkampffläche)

Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter erhalten je 2 Flaggen (rot und weiss), mit welchen sie den jeweiligen Sieger eines einzelnen Wettkampfes anzeigen.

- Ausstattungsmaterial zur Aufzeichnung der Daten

Das Ausstattungsmaterial zur Aufzeichnung der Daten besteht aus Kugelschreibern und den vom Listenführer / von den Listenführern zu verwendenden Formularen.

- Uhr und Zeitsignal

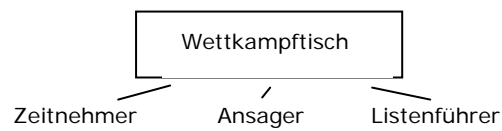
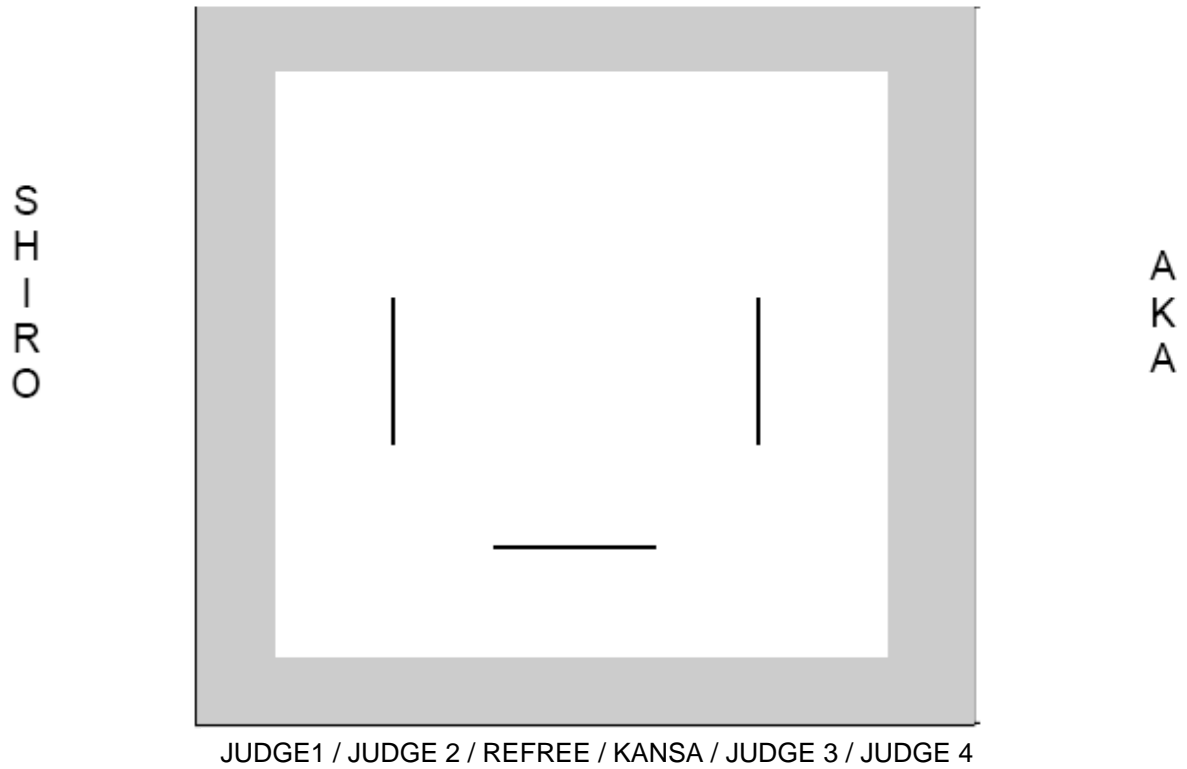
Dem Zeitnehmer werden eine Uhr mit Stoppfunktion und ein akustisches Signal zur Verfügung gestellt, mit welchem er die jeweils vorgeschriebene Kampfzeit misst, respektive anzeigt.

- Rote und weisse Gürtel

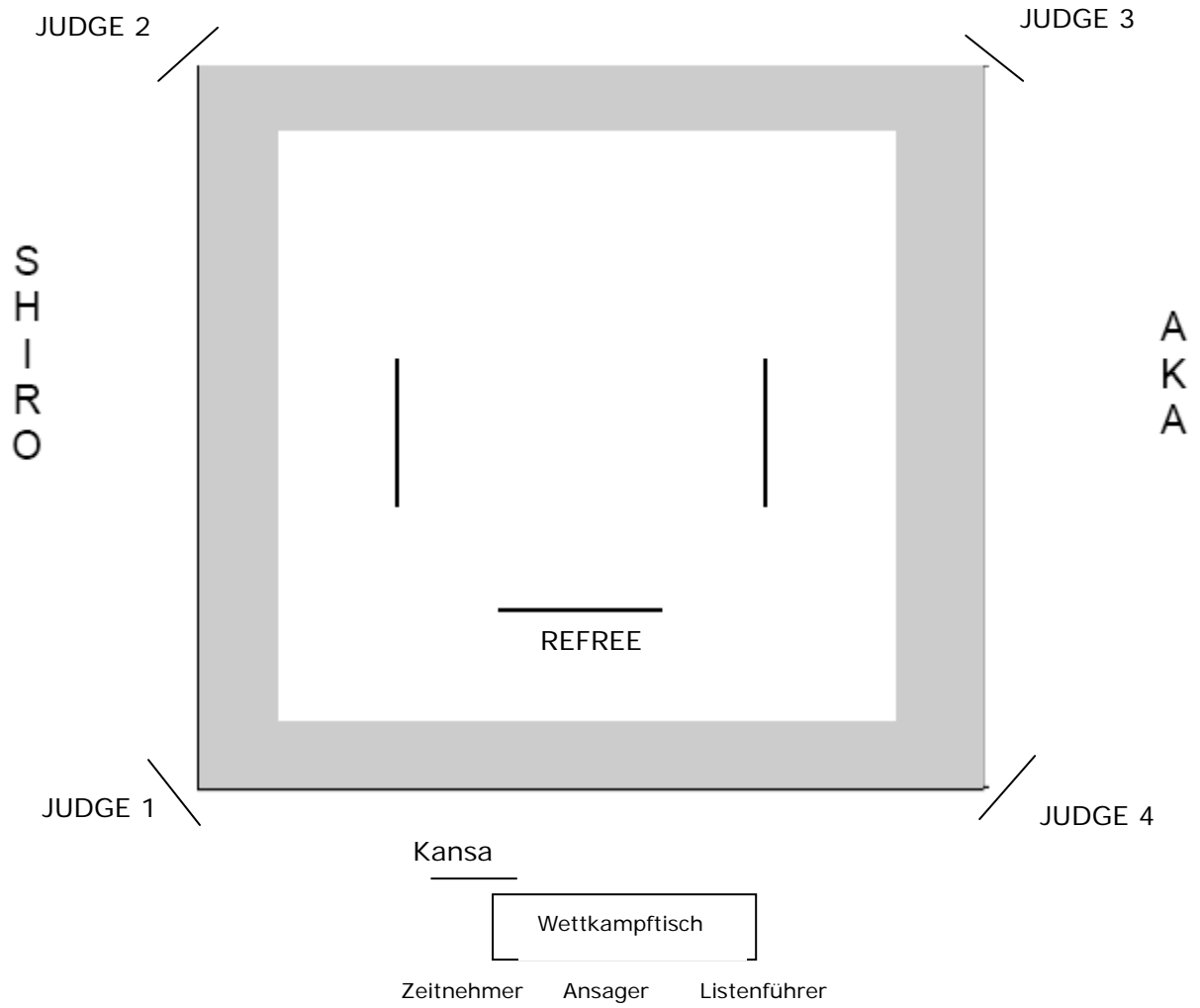
Die Wettkampfteilnehmer (im Kumitewettkampf) tragen je einen roten, respektive weissen Gürtel, damit sie von den Kampfrichtern leichter unterschieden werden können.

Die Grösse der Gürtel wird so bestimmt, dass sie die Teilnehmer nicht in ihrer Vorführung oder im Kampf behindern, jedoch gross genug, um von den Kampfrichtern gut erkannt zu werden.

Die Positionierung der Schiedsrichter ist wie folgt:



Während des Wettkampfes



Anhang 8: Offizielle Kleidungsordnung

1. Kampfrichter:

- A) Kampfrichter müssen die von der NSK vorgeschriebene offizielle Kleidung tragen.
- B) Die offizielle Kleidung setzt sich wie folgt zusammen:
 - einreihiges, marineblauer Blazer mit zwei silbernen Knöpfen,
 - lang- oder kurzärmeliges, weisses Hemd,
 - offizielle SKV-Schiedsrichter-Krawatte (ohne Krawattennadel),
 - unifarbene hellgraue Hosen,
 - ungemusterte dunkelblaue oder schwarze Socken, schwarze Schuhe für den Einsatz auf der Kampffläche (keine Strassenschuhe).

2. Wettkämpfer:

Die Wettkämpfer tragen einen sauberen, weissen ungemusterten Karate-gi (siehe **Teil A, Kapitel 2, Artikel 2, Punkt 1**).

- A) Ein Dojo-Abzeichen ist erlaubt.
- B) Jeder Wettkämpfer trägt eine Identifikationskarte mit sich (Wettkampfkarte), die er vor dem Start der Kategorie auf seiner Wettkampffläche jeweils vorweist.
- C) Die mit festgezogenem Gürtel getragene Karate-gi Jacke muss mit ihrer Gesamtlänge bis über die Hüfte reichen und darf maximal $\frac{3}{4}$ des Oberschenkels bedecken. Damen dürfen unter der Gi-Jacke ein uni-weisses T-Shirt tragen.
- D) Die Ärmel der Karate-gi Jacke müssen die Unterarme mindestens bis zur Hälfte bedecken, maximal bis zu den Handgelenken reichen und dürfen nicht zurückgekrem-pelt werden.
- E) Die Hosen des Karate-gi müssen lange genug sein, um die Schienbeine mindestens zu zwei Dritteln zu bedecken und dürfen maximal bis zu den Fussknöcheln reichen.
- F) Der Gürtel muss eine genügende Gesamtlänge haben, sodass, wenn er sachgemäss um die Hüfte umgebunden ist, beidseitig des Knotens je etwa 15cm der Enden übrig bleiben.
- G) Jeder Wettkämpfer trägt sein Haar sauber und in einer Länge, welche den reibungs-losen Ablauf des Wettkampfs nicht behindert. Hachimaki (Stirnbänder) sind nicht gestattet. Haarspangen und metallene Haarklammern sind nicht gestattet.
- H) Die Nägel der Wettkämpfer sind kurz geschnitten. Die Wettkämpfer dürfen keine metallenen Gegenstände am Körper tragen, welche den Gegner in irgendeiner Wei-se verletzen könnten
- I) Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigene Verantwortung getragen werden.
- J) Das Tragen von nicht zugelassenen Kleidungsstücken oder nicht zugelassener (Schutz)Ausrüstung ist untersagt.

Frauen dürfen die für sie von der NSK zugelassene zusätzliche Schutzausrüstung tragen.

3. Betreuer (Trainer, ‚Coach‘)

Der Betreuer trägt während des Wettkampfes einen Trainingsanzug und eine Coach-Karte, die ihn klar ausweist.

Anhang 9: Teilnahme am Wettkampf

1. Allgemeines.

- A) Nach Beginn der öffentlichen Ziehung darf bei einem Einzeltitelkampf kein Wettkämpfer mehr durch einen anderen ersetzt werden (ausser mit der Zustimmung des Chefkampfrichters).
- B) Einzelne Wettkämpfer oder Mannschaften, welche nicht pünktlich zur offiziellen Eröffnung des Turniers am Austragungsort eintreffen, werden für den gesamten Wettkampf disqualifiziert.
- C) Erscheint ein einzelner Wettkämpfer oder eine ganze Mannschaft, welcher sich für die Teilnahme am Turnier verbindlich angemeldet hat, nicht oder bricht er/sie den Wettkampf ab ohne sich abzumelden und ohne zwingende Gründe, kann die NSK disziplinarischen Schritte in Erwägung ziehen.
- D) Kämpfen aufgrund eines administrativen Irrtums die falschen Wettkämpfer gegeneinander, so wird dieser Wettkampf, ungeachtet des Ergebnisses, annulliert und der Wettkampf wird mit den korrekt ausgelosten Wettkämpfern durchgeführt.

2. Teamkumite.

- A) Eine Mannschaft kann aus verschiedenen Dojos zusammengestellt werden. Bei 5er-Mannschaften müssen mehr als die Hälfte der Teilnehmer dem Dojo angehörig sein, für welches das Team startet. Bei 3er-Mannschaften müssen alle Teilnehmer dem Dojo angehörig sein, für welches das Team startet. Die Angehörigkeit eines Wettkämpfers zu einem Dojo ist im Sportreglement SKV definiert

Anhang 10: Einzelheiten zu Entscheidungen

Weitere Einzelheiten zu den Entscheidungskriterien im Kumitewettkampf

1. Eine Technik ist nur dann wertbar, wenn sie mit Wirkungspotential in die Zielzone und direkt auf die Körperachse gerichtet ausgeführt wird.
2. Eine Technik ist nur dann wertbar, wenn sie unter Einsatz des ganzen Körpers – mit voller Körperspannung - (*Kime'*) ausgeführt wird.
3. Um eine Technik angemessen zu bewerten, überlegen sich die Kampfrichter, welche Wirkung die betreffende Technik gehabt hätte, wenn sie nicht ordnungsgemäss gestoppt worden wäre.
4. Um eine Technik angemessen zu bewerten, berücksichtigen die Kampfrichter nicht nur die Technik und den entsprechenden Zielbereich, sondern auch die Kampfhaltung des Kämpfers.

Anhang 11: Allgemeine medizinische Bestimmungen

1. Allgemeines.

- A) Ein wesentlicher Bestandteil der SKV-Wettkampfbestimmungen zielt auf den Schutz der Gesundheit des einzelnen Wettkämpfers ab sowie auf die Verminderung von Unfallrisiken. Die medizinische Versorgung am Wettkampf dient der Behandlung
- B) Der Turnierarzt gibt, falls dies verlangt wird, einen Ratschlag über die Fähigkeiten eines Wettkämpfers weiterzukämpfen.
- C) Den Wettkämpfern wird empfohlen, sich einmal jährlich einer gründlichen Untersuchung bei einem erfahrenen Sportmediziner zu unterziehen.
- D) Auf Verlangen des Turnierarztes und bei begründeten Zweifeln an der Kampftüchtigkeit eines Teilnehmers, muss sich jeder aufgeforderte Teilnehmer einer medizinischen Untersuchung unterziehen.
- E) Dem betreffenden Wettkämpfer bekannte Krankheiten oder Verletzungen sind dem Turnierarzt vor Beginn des Wettkampfes mitzuteilen.
- F) Die Einnahme leistungssteigernder Substanzen ist strikte verboten. Es gelten die Dopingbestimmungen des SKV.

2. Medizinische Regeln beim Kumitewettkampf

- A) Kommt es während eines Kampfes zur Bewusstlosigkeit eines Kämpfers, wenn auch nur vorübergehend, muss der Betroffene vom Turnierarzt untersucht werden.
- B) Verliert ein Kämpfer während eines Wettkampfes während mindestens 10 Sekunden das Bewusstsein, so wird der Betroffene von jeglicher weiterer Teilnahme am Wettkampf ausgeschlossen.

Inkraftsetzung

Erstellung durch		Freigabe durch	
Leiter der Nationalen Schiedsrichterkommission des SKV	Datum	Zentralpräsidenten des Schweiz. Karateverbandes SKV	Datum
T. Mini		R. Zolliker	
B. Isenegger (Ressortleiter Ippon Shobu NSK)	11.03.2005	S. Balmer (Ressortleiter Ippon Shobu Departement Sport)	02.07.2005