



EUROPEAN SHOTOKAN KARATE-DO ASSOCIATION

Wettkampffregeln

Version 4.0 (Dezember 2023)

Aus dem Englischen von Lamberto Grippi
März 2024

Hinweise zur Übersetzung

Wo der männliche Begriff verwendet wird, soll er sowohl männliche als auch weibliche Entsprechungen darstellen.

Die englischen Original-Bezeichnungen für Personen, Kommissionen, Funktionen und Begriffe wurden beibehalten.

Im Zweifelsfall gilt immer die englische Originalversion.

Danke

Ein besonderer Dank geht an André Zuraikat für das Korrekturlesen und seinen wertvollen Beitrag sowie an Daniel Brunner für das Prüfen des Reglements. Vielen Dank auch an Tommaso Mini und Beni Isenegger für die Unterstützung bei Fragen und Unklarheiten.

Änderungsprotokoll

März 2024

Migration nach Version 4.0 (2023)

März 2023

Übersetzungsfehler korrigiert

September 2019

Formatierung angepasst

Juli 2019

Formatierung angepasst

Juni 2019

Migration nach Version 3.1 (2017)

Mai 2019

Korrekturen

April 2019

Formatierungen angepasst

September 2018:

Korrekturen

Juni 2018:

Erstveröffentlichung

Hinweise zur Übersetzung.....	2
Danke.....	2
Änderungsprotokoll.....	3
KAPITEL 1: GLOSSAR.....	8
KAPITEL 2: EINFÜHRUNG.....	9
§ 1: ALLGEMEINES ÜBER DIE WETTKAMPFREGLN.....	9
Art. 2.1: ZIEL DER ESKA.....	9
Art. 2.2: ZWECK DER WETTKAMPFREGLN.....	9
Art. 2.3: STANDARDS DER ESKA WETTKÄMPFE.....	9
Art. 2.4: ÄNDERUNG ODER ABSCHAFFUNG DER WETTKAMPFREGLN.....	9
Art. 2.5: WEITERES.....	10
§ 2: VERHALTEN.....	10
Art. 2.6: VERHALTEN ALLER BETEILIGTEN DER ESKA MEISTERSCHAFT.....	10
KAPITEL 3: ALLGEMEINE BEURTEILUNGSREGELN.....	11
Art. 3.1: KAMPFBEURTEILUNG.....	11
Art. 3.2: JUDGES.....	11
Art. 3.3: AUFGABEN DER JUDGES.....	11
Art. 3.4: RECHTE UND PFLICHTEN DES CHIEF JUDGES.....	11
.....	11
Art. 3.5: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREES.....	12
Art. 3.6: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES.....	12
.....	12
Art. 3.7: RECHTE UND PFLICHTEN DES ARBITRATORS (KANSA).....	13
Art. 3.8: RECHTE UND PFLICHTEN DES MATCH AREA MANAGERS.....	13
Art. 3.9: BEGRIFFE UND SIGNALE.....	13
Art. 3.10: SIGNALE.....	13
Art. 3.11: ENTSCHEIDUNG.....	13
Art. 3.12: ANDERE BEURTEILUNGSANGELEGENHEITEN.....	13
KAPITEL 4: DIE KUMITE REGELN.....	14
§ 1. ALLGEMEINES.....	14
Art. 4.1: KUMITE WETTKAMPF.....	14
Art. 4.2: KUMITE DISZIPLINEN.....	14
Art. 4.3: DURCHFÜHRUNG EINES KUMITE KAMPFES.....	14
Art. 4.4: TEILNAHME AN EINEM KUMITE KAMPF.....	14
§ 2: EINZEL KUMITE.....	14
Art. 4.5: ARTEN IM EINZEL KUMITE.....	14
Art. 4.6: STARTEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN EINES KUMITE KAMPFES.....	15
Art. 4.7: DAUER EINZEL KUMITE.....	15
Art. 4.8: EXTRA KUMITE KAMPF.....	15
.....	15
§ 3: TEAM KUMITE.....	16
Art. 4.9: ARTEN IM TEAM KUMITE.....	16
Art. 4.10: ANZAHL WETTKÄMPFER IM TEAM KUMITE.....	16
KAPITEL 5: BEURTEILEN VON KUMITE KÄMPFEN.....	17
§ 1: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR EINZEL KUMITE.....	17

Art. 5.1: KRITERIEN FÜR DEN SIEG.....	17
Art. 5.2: KRITERIEN FÜR IPPON.....	17
Art. 5.3: KRITERIEN FÜR DEN SIEG DURCH ENTSCHEIDUNG.....	17
Art. 5.4: ZIELREGIONEN.....	17
.....	17
Art. 5.5: KRITERIEN FÜR EINE WERTUNGSTECHNIK.....	18
Art. 5.6: BEWERTUNG EINER WERTUNGSTECHNIK.....	18
Art. 5.7: KRITERIEN FÜR EINEN WAZA-ARI.....	18
Art. 5.8: KRITERIEN FÜR EINEN IPPON.....	18
Art. 5.9: ZUSÄTZLICHE KRITERIEN FÜR EINEN IPPON.....	18
.....	18
Art. 5.10: NICHT AKZEPTIERTE TECHNIKEN.....	19
Art. 5.11: VERBOTENE HANDLUNGEN UND TECHNIKEN.....	19
Art. 5.12: WARNUNG, FOUL UND DISQUALIFIKATION.....	20
Art. 5.13: SICHERHEITSASPEKTE.....	20
§ 2: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR TEAM KUMITE.....	20
Art. 5.14 : ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR TEAM KUMITE.....	20
§ 3: METHODEN ZUR BEWERTUNG VON KUMITE KÄMPFEN.....	21
Art. 5.15: BEURTEILEIN EINES KUMITE KAMPFES.....	21
Art. 5.16: PANEL OF JUDGES FÜR KUMITE.....	21
Art. 5.17: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREES IM KUMITE.....	21
Art. 5.18: BEGRIFFE UND SIGNALE, DIE DER REFEREE IM KUMITE VERWENDET.....	22
.....	22
Art. 5.19: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES IM KUMITE.....	23
Art. 5.20: BEGRIFFE UND SIGNALE, DIE CORNER JUDGES IM KUMITE VERWENDEN.....	23
KAPITEL 6: DIE KATA REGELN.....	24
§ 1. ALLGEMEINES.....	24
Art. 6.1: KATA WETTKAMPF.....	24
Art. 6.2: KATA DISZIPLINEN.....	24
Art. 6.3: DURCHFÜHRUNG EINES KATA KAMPFES.....	24
Art. 6.4: TEILNAHME AN EINEM KUMITE KAMPF.....	24
§ 2: EINZEL KATA.....	24
Art. 6.5: ARTEN IN EINZEL KATA.....	24
.....	24
Art. 6.6: ARTEN VON KATA IN EINZEL KATA.....	25
Art. 6.7: STARTEN UND BEENDEN EINES EINZEL KATA KAMPFES – FLAGGENSYSTEM.....	25
Art. 6.8: STARTEN UND BEENDEN EINES EINZEL KATA KAMPFES – PUNKTESYSTEM.....	26
Art. 6.9: ZUSATZKAMPF IN EINZEL KATA.....	26
§ 3: TEAM KATA KAMPF.....	27
Art. 6.10: METHODEN IN TEAM KATA KAMPF.....	27
Art. 6.11: ANZAHL WETTKÄMPFER IN TEAM KATA.....	27
Art. 6.12: ARTEN VON KATA IN TEAM KATA.....	27
Art. 6.13: STARTEN UND BEENDEN EINES TEAM KATA KAMPFES.....	27
Art. 6.14: ZUSATZKAMPF IN TEAM KATA.....	28
KAPITEL 7: BEWERTUNGSREGELN FÜR KATA.....	29
§ 1: BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR KATA.....	29

Art. 7.1: BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR KATA.....	29
Art. 7.2: KRITERIEN FÜR DIE BASISLEISTUNG EINER KATA.....	29
Art. 7.3: KRITERIEN FÜR DIE FORTGESCHRITTENE LEISTUNG EINER KATA.....	29
Art. 7.4 : AUFTRETEN VON FEHLER ODER SCHLECHT AUSGEFÜHRTEN TECHNIKEN...	30
Art. 7.5: ENTSCHEIDUNG BEI ABRUCH IN FLAGGENSYSTEM.....	30
§ 2 : BEURTEILUNGSMETHODEN IN KATA.....	30
Art. 7.6: BEURTEILUNG IN KATA.....	30
Art. 7.7: PANEL OF JUDGES FÜR KATA.....	30
Art. 7.8: BEURTEILUNGSMETHODEN - FLAGGENSYSTEM.....	31
Art. 7.9: BEURTEILUNGSMETHODEN - PUNKTESYSTEM.....	31
Art. 7.10: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREE IM KATA KAMPF.....	31
Art. 7.11: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES IN KATA.....	31
KAPITEL 8: ALLGEMEINES.....	32
§ 1: PROTEST GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG.....	32
Art. 8.1: VORGEHEN FÜR EINEN PROTEST GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG.....	32
Art. 8.2: BEHANDLUNG DES PROTESTS GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG.....	32
§ 2: VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLE WÄHREND DEM KAMPF.....	32
Art. 8.3: VORKOMMEN VON VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLEN.....	32
Art. 8.4: BEFUGNIS BEI VERLETZUNGEN UND UNFÄLLEN.....	32
Art. 8.5: ENTSCHEIDUNG BEI VERLETZUNG ODER UNFALL.....	32
Art. 8.6: ENTSCHEIDUNG ZUR AUFGABE DES KAMPFES.....	33
§ 3: SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE.....	33
Art. 8.7: ALLGEMEINE SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE.....	33
Art. 8.8: SPEZIFISCHE SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE.....	33
§ 4: RÜCKTRITT.....	33
Art. 8.9: RÜCKTRITT.....	33
.....	33
§ 5: COACHING.....	34
Art. 8.10: COACHING.....	34
§ 6: BEKLEIDUNG.....	34
Art. 8.11: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG.....	34
Art. 8.12: WETTKÄMPFER.....	34
Art. 8.13: NICHT-KONFORME BEKLEIDUNG.....	34
§ 7: MATCH AREA UND AUSTRÜSTUNG.....	34
Art. 8.14: MATCH AREA.....	34
Art. 8.15: WETTKAMPFAUSRÜSTUNG.....	35
§ 8: PERSONAL.....	35
Art. 8.16: TOURNAMENT DIRECTOR.....	35
Art. 8.17: MEISTERSCHAFTSARZT.....	35
Art. 8.18: TURNIERPERSONAL.....	35
ANHANG 1: BEGRIFFE UND IHRE BEDEUTUNG.....	37
ANHANG 2: GESTIK DES REFEREES.....	38
ANHANG 3: SIGNALE DER CORNER JUDGES.....	39
ANHANG 4: ENTSCHEIDUNGSTABELLE.....	42
ANHANG 5: DAS TURNIERPERSONAL.....	43
ANHANG 6: DIE WETTKAMPFAUSRÜSTUNG.....	44

ANHANG 7: DIAGRAMME DER MATCH AREA.....	45
ANHANG 8: DIE LISTE DER ESKA WETTKAMPF KATAS.....	47
ANHANG 9: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG.....	48
ANHANG 10: TEILNAHME AN EINEM KAMPF.....	50
ANHANG 11: ALLGEMEINE MEDIZINISCHE REGELN.....	51

KAPITEL 1: GLOSSAR

Wettkampf: Die Summe aller Kämpfe, um einen Titel zu erhalten; z.B. der Wettbewerb für "Ladies Senior Individual Kumite ESKA-Championship 1994".

Turnier: Die Summe aller Wettkämpfe an einem genau definierten Ort und zu einer bestimmten Zeit; z.B. die "ESKA Championship 2000".

Turnierveranstalter: Der Organisator des Turniers, üblicherweise die nationale Karateorganisation.

Referee Commission: Ausschuss, der die Durchführung des Wettbewerbs regelt, verwaltet und die Regeln der ESKA kontrolliert.

Match Area Manager: Senior Judges, die die Befugnis haben, die Match Judges auf einem Tatami zu führen.

Judges: Chief Judge, Arbitrators, Referees und Corner Judges.

Match Judges: Arbitrator, Referee and Corner Judges die für ein Tatami bestimmt sind.

Panel of Judges: Referee und Corner Judges, die für die Beurteilung eines Kampfes bestimmt sind.

Zanshin: Der Zustand des entspannten Bewusstseins.

Shitei Kata: Pflichtkata (Wahl durch den Referee) aus einer vorgegebenen Liste.

Sentei Kata: Freie Kata (Auswahl durch den Wettkämpfer) aus einer vorgegebenen Liste.

Sai Shiai: Extra (neuer) Kampf; Es werden keine Punkte oder Verwarnungen in den neuen Kampf übertragen.

Competition committee: Ausschuss, der sich aus dem ESKA-Präsidenten, dem ESKA- Competition Director und dem Tournament Chief Judge zusammensetzt. Das Mandat dieses Ausschusses besteht darin, in dringenden Fällen notwendige Entscheidungen zu treffen, welche nicht durch diese Wettkampfbregeln abgedeckt sind.

Dojo-kun:

- Nach der Vollendung der Perfektion resp. des Charakters streben
- Den Weg der Wahrheit schützen
- Den Geist der Anstrengung fördern
- Die Grundsätze der Etikette respektieren
- Vor ungestümen Mut zu schützen

KAPITEL 2: EINFÜHRUNG

§ 1: ALLGEMEINES ÜBER DIE WETTKAMPFREGELN

Art. 2.1: ZIEL DER ESKA

(Ref.: Art. 1.2 der *Constitution of ESKA*)

Ziel der ESKA:

- Entwicklung des traditionellen Shotokan Karate-Do in Europa durch Förderung und Stärkung von freundlichen Beziehungen und Zusammenarbeit seiner Mitglieder.
- Ein Bezugspunkt für traditionelles Shotokan Karate in Europa werden.
- Aufrechterhaltung und Entwicklung von Standards des traditionellen Shotokan Karate in Europa.

(In diesem Zusammenhang bezieht sich "traditionelles Shotokan Karate" auf die Definition von Karate, wie sie in der Buchreihe "Best Karate" von Masatoshi Nakayama dokumentiert wird)

Art. 2.2: ZWECK DER WETTKAMPFREGELN

Diese Regeln wurden eingeführt, um:

- Das Ziel der European Shotokan Karate-Do Association (ESKA) zu respektieren und zu erfüllen.
- Strikte Fairness und Einheitlichkeit der Karate-Kämpfe sicherzustellen.
- Die Autorität der Judges zu definieren und zu unterstützen.
- Das körperliche und geistige Wohlbefinden der Wettkämpfer zu schützen.

Diese Regeln gelten für alle Kämpfe, die unter dem Patronat der ESKA stattfinden.

Art. 2.3: STANDARDS DER ESKA WETTKÄMPFE

1. Allgemeine Standards

Weil die ESKA traditionelles Shotokan Karate fördert, sind die folgenden Standards an ESKA Wettkämpfen unerlässlich:

- **Kampfhaltung**, durch Anwendung des Ippon-Prinzips und Einhaltung der kämpferischen Werte (Dojo-Kun).
- Die Anwendung von **Kime**, demonstriert durch die Fähigkeit die maximale Energie (Gesamtkörpergewicht, Kraft, Beschleunigung) zu einem Ziel, während der Ganzkörperkontraktion, zu kontrollieren.
- Die Anwendung von **Zanshin**; vor, während und nach der Ausführung einer Technik und dabei die vollständige Aufrechterhaltung der Energie nach der Ausführung behält.

2. Standards für Kumite

- Es werden nur Techniken akzeptiert, die in der Buchreihe "Best Karate" definiert sind.
- Wettkämpfer respektieren die körperliche und geistige Integrität ihres Gegners.
- Handlungen und Techniken unterliegen der totalen Kontrolle des Wettkämpfers.

3. Standards für Kata

- Die Vorführung einer Kata muss klar ihre Natur, nämlich die Ausführung von Kampfsequenzen zeigen.
- Der Kata-Standard ist wie in den Kata-Büchern von Masatoshi Nakayama's Buchreihe "Best Karate" definiert.

Art. 2.4: ÄNDERUNG ODER ABSCHAFFUNG DER WETTKAMPFREGELN

Änderungen oder Abschaffung dieser Regeln, ganz oder teilweise, unterliegen der Zustimmung von mehr als zwei Drittel der Mitglieder des ESKA-Kongresses.

Art. 2.5: WEITERES

Im Falle einer Situation, die in diesen Regeln nicht vorgesehen ist, oder im Falle von Zweifeln an der Anwendbarkeit dieser Regeln, soll sich die Referee Commission untereinander beraten, um zu einer Lösung zu kommen.

Alle Offiziellen werden über diese Entscheidungen informiert und sie werden öffentlich verkündet.

§ 2: VERHALTEN

Art. 2.6: VERHALTEN ALLER BETEILIGTEN DER ESKA MEISTERSCHAFT

Das Verhalten aller Beteiligten an der ESKA-Meisterschaft, seien es Wettkämpfer, Coaches, Manager, Judges oder andere Offizielle, müssen den Werten des Karate-Do Dojo-Kun entsprechen, wie guter Charakter, Integrität, Bestreben, Höflichkeit und Selbstkontrolle.

Jegliches ungehorsames Verhalten oder jegliche Handlungen, die das Karate von Leuten, d.h. Coaches, Manager, Delegationsmitglieder, Unterstützer usw., die mit den Teilnehmern in Verbindung stehen, in Verruf bringen könnte, führen zur Disqualifikation des Teilnehmers und/oder der Mannschaft.

KAPITEL 3: ALLGEMEINE BEURTEILUNGSREGELN

Art. 3.1: KAMPFBEURTEILUNG

1. Das Urteil über einen Kampf wird vom Panel of Judges gefällt.
2. Die Judges müssen die Kämpfe gemäss den ESKA Wettkampfbregeln beurteilen.
3. Ihre Befugnisse gelten nicht über diese Regeln hinaus.
4. Die Entscheidungen der Judges sind absolut.

Art. 3.2: JUDGES

1. Um die Kämpfe und das Turnier in der ESKA zu beurteilen, werden folgende Offizielle ausgewählt:
 - Ein Chief Judge
 - Referees
 - Arbitrators
 - Corner Judges
 - Match Area Managers (optional)
2. Der Chief Judge und die Match Area Manager werden von der Referee Commission ernannt.
3. Der Referee, Arbitrator und Corner Judges für jede Match Area werden vom Match Area Manager vor oder zum Zeitpunkt des Kampfes ernannt.
4. Die Zusammensetzung eines Panel of Judges kann nicht nach Ermessen der Judges alleine geändert werden.

Art. 3.3: AUFGABEN DER JUDGES

1. Die Judges müssen objektiv und aufrichtig sein
2. Die Judges müssen sich unparteiisch und fair verhalten
3. Die Judges müssen sich mit Würde und Selbstbeherrschung verhalten
4. Alle Judges müssen sich darüber im Klaren sein, dass das Fehlen ihrer korrekten Einstellung und ihres Verhaltens in Bezug auf den Verlauf des Kampfes und Urteile, einen grossen Einfluss auf das Interesse und den Erfolg eines Kampfes und eine wichtige Auswirkung auf den Ruf und die öffentliche Wertschätzung des Karate-Do hat. Die Haltung und die Bewegungen der Judges während des Kampfes müssen daher kraftvoll, agil, präzise und raffiniert sein.
5. Der Referee und die Corner Judges müssen sich voll und ganz auf den Kampf konzentrieren, dabei beobachten sie jeden Wettkämpfer genau um jede Handlung der Wettkämpfer richtig zu beurteilen.
6. Während des Kampfes dürfen der Referee und die Corner Judges nur mit dem Arbitrator, den Judges und den Wettkämpfer sprechen.

Art. 3.4: RECHTE UND PFLICHTEN DES CHIEF JUDGES

Der Chief Judge:

- Hat die Gesamtverantwortung für alle Angelegenheiten im Zusammenhang mit der Beurteilung eines Turniers.
- Ist dafür verantwortlich, dass die Kämpfe gemäss der ESKA Wettkampfbregeln durchgeführt werden.

Art. 3.5: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREES

1. Der Referee hat das Recht:
 - Kämpfe zu führen, sie zu starten und zu stoppen.
 - Die Entscheidung des Panels of Judges bekannt zu geben.
 - Falls notwendig die Gründe der Entscheidungen erläutern.
 - Fouls bekannt zu geben.
 - Warnungen auszusprechen (vor oder während eines Kampfes).
 - Andere disziplinarische Massnahmen zu ergreifen (z. B. um einen Wettkämpfer von einem Kampf zu sperren oder disqualifizieren).
 - Den Rat von den Corner Judges zu erhalten.
 - Den Sieg durch Mehrheitsentscheid auf der Grundlage der Entscheidungstabelle zu erklären (siehe [Anhang 4](#)).
 - Die Dauer eines Kampfes zu verlängern.
2. Sollte es notwendig sein, einen Arbitrator oder einen Corner Judge aufgrund eines Unfalls während eines Kampfes auszutauschen, muss der Referee den Kampf sofort anhalten und die Referee Commission bitten, ohne Zeitverlust einen Ersatz zu bestimmen.
3. Wenn der Referee Schwierigkeiten bei seinen Entscheidungen hat, muss er den Chief Judge konsultieren.

Art. 3.6: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES

1. Die Corner Judges haben das Recht:
 - Den Referee zu unterstützen.
 - Ihre Meinung zu verschiedenen Situationen während des Kampfes geben.
 - Ihr Urteil über das Verhalten und die Entwicklung der Kämpfe mittels Flaggen zu signalisieren und/oder zu pfeifen.
 - Ihr Stimmrecht in Bezug auf Entscheidungen, welche die Kämpfe betreffen, auszuführen.
2. Die Corner Judges müssen die Aktionen der Wettkämpfer innerhalb ihres Blickwinkels sorgfältig beobachten.
3. Jeder Corner Judge muss die relative Qualität der Wettkämpfer kontinuierlich beobachten und sich eine unabhängige Meinung bilden.
4. In den folgenden Fällen müssen sie dem Referee sofort durch Pfeife oder Flagge korrekt signalisieren und ihre Meinung geben:
 - Unter den in [Art. 5.19](#): "Rechte und Pflichten der Corner Judges in Kumite" und in [Art. 7.11](#): "Rechte und Pflichten der Corner Judges in Kata" erwähnten Umstände.
 - Wenn sie Verletzungen oder Krankheiten eines Wettkämpfers feststellen, bevor der Referee dies bemerkt.
 - In allen anderen Fällen, wenn sie es für notwendig erachten, den Referee auf etwas aufmerksam zu machen.
5. Im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen dem Referee und den Corner Judges über eine bestimmte Angelegenheit, kann der Corner Judge mit der Zustimmung anderer Corner Judges dem Urteil des Referees widersprechen.
6. Wenn der Referee "Hantei" ruft, geben die Corner Judges ihre Meinung in der vorgeschriebenen Weise ab.

Art. 3.7: RECHTE UND PFLICHTEN DES ARBITRATORS (KANSA)

1. Für jeden Kampf wird ein Arbitrator ernannt, um die ordnungsgemäße Anwendung dieser Wettkampfbregeln zu gewährleisten.
2. Er überwacht die Durchführung des Kampfes und die Entscheidungen des Referees und kann auf Wunsch des Referees seine Meinung äussern.
3. Wenn durch eine Entscheidung des Referees und/oder der Corner Judges die Wettkampfbregeln verletzt wurden, kann er eine Erklärung vom Referee und/oder der Corner Judges verlangen, und im Falle, dass die Entscheidung offensichtlich gegen die Wettkampfbregeln verstösst, kann er verlangen, dass der Panel of Judges ihre Entscheidung revidiert.
4. Die Pflicht des Arbitrators für die Überwachung des Kampfes beinhaltet die Aufsicht, Kontrolle und Führung des Timekeepers und des Recorders.
5. Aufzeichnungen, welche über den Kampf geführt werden, gelten erst als offiziell nachdem der Arbitrator diese genehmigt hat.

Art. 3.8: RECHTE UND PFLICHTEN DES MATCH AREA MANAGERS

Der Match Area Manager muss die Judges in einem bestimmten Match Area führen und coachen.

Art. 3.9: BEGRIFFE UND SIGNALE

1. Die Begriffe und Signale, die der Referee bei der Durchführung eines Kampfes verwenden muss, sind im [Anhang](#) erwähnt.
2. Die Begriffe und Signale, die die Corner Judges bei der Durchführung eines Kampfes verwenden müssen, sind im [Anhang](#) erwähnt.

Art. 3.10: SIGNALE

Die Signale, die während des Kampfes von den Corner Judges durch Flaggen und/oder Pfeife gemacht werden müssen, sind im [Anhang](#) beschrieben.

Vom Referee verwendete Pfeifesignale haben folgende Bedeutung:

- (lang/normal) + (kurz/stark): "Hantei" (Entscheidung).
- (kurz/stark): "Yame" (Halt) oder der Befehl zum Senken der Flaggen oder der Punktetafel.

Art. 3.11: ENTSCHEIDUNG

Wenn der Referee eine Entscheidung auf Grundlage der von den Corner Judges gegebenen Signale fällt, wird die Entscheidung nach den Regeln im [Anhang 4](#): "Die Entscheidungstabelle" getroffen.

Art. 3.12: ANDERE BEURTEILUNGSANGELEGENHEITEN

Angelegenheiten, die sich auf ein Urteil beziehen, das nicht in diesen Regeln vorgeschrieben ist, werden innerhalb des Panel of Judges diskutiert und die so getroffenen Entscheidungen werden an den Arbitrator des Kampfes und den Chief Judge zur Genehmigung verwiesen. Alle Offiziellen werden über diese Entscheidungen informiert, und es wird eine öffentliche Ankündigung gemacht.

KAPITEL 4: DIE KUMITE REGELN

§ 1. ALLGEMEINES

Art. 4.1: KUMITE WETTKAMPF

1. Um einen Titel im Kumite zwischen einzelnen Wettkämpfern oder Teams zu gewinnen, muss ein Kumite-Wettkampf durchgeführt werden.
2. Wettkämpfer oder Teams treten nach einer zufälligen Auslosung gegeneinander an. Das für diese Auslosung verwendete System wird vom Technical Committee der ESKA festgelegt.
3. Die Methode des Kumite-Wettkampfes basiert auf dem "Knock Out"-Prinzip: Nur der Gewinner eines Kumite Kampfes kann am Turnier weiter teilnehmen.

Art. 4.2: KUMITE DISZIPLINEN

Es werden folgende Kumite Disziplinen durchgeführt:

- Einzel
- Team

Art. 4.3: DURCHFÜHRUNG EINES KUMITE KAMPFES

Kumite-Kämpfe dürfen ausschliesslich auf Anweisung des Referees durchgeführt werden.

Art. 4.4: TEILNAHME AN EINEM KUMITE KAMPF

Für die Teilnahme an einem Kumite Kampf gelten die Regeln im [Anhang](#) "Teilnahme an einem Kampf".

§ 2: EINZEL KUMITE

Art. 4.5: ARTEN IM EINZEL KUMITE

1. Einzel Kumite wird zwischen zwei Wettkämpfern durchgeführt.
2. Es gibt drei Arten von Einzel Kumite:
 1. "Ippon shobu" (Kampf auf einen Punkt)
 - Die Dauer dieses Kampfes beträgt zwei Minuten (effektive Zeit).
 - Der Wettkämpfer, der innerhalb der vorgeschriebenen Zeit einen Punkt erzielt hat, ist der Gewinner.
 2. "Sanbon Shobu" (Kampf auf drei Punkte)
 - Die Dauer dieses Kampfes beträgt drei Minuten (effektive Zeit).
 - Der Wettkämpfer, der innerhalb der vorgeschriebenen Zeit zwei Punkte erzielt hat, ist der Gewinner ("Zwei von drei").
 3. "Sakidori shobu"
 - Der Wettkämpfer, der zuerst punktet, gewinnt den Kampf.
 - Diese Art ist nur für zusätzliche Kämpfe anwendbar.
3. Alle Einzel Kumite-Kämpfe sind "Ippon shobu", mit Ausnahme der Finalkämpfe der Senioren Kumite-Kämpfe, welche im "Sanbon Shobu" ausgetragen werden.

Art. 4.6: STARTEN, UNTERBRECHEN UND BEENDEN EINES KUMITE KAMPFES

1. Start
 - Die Wettkämpfer werden vom Announcer angerufen und begeben sich sofort zu ihrer Position ausserhalb der Match Area (siehe [Anhang 7](#)).
 - Der Referee soll seine Position einnehmen.
 - Auf Zeichen des Referees verbeugen sich die Kämpfer zur Match Area, betreten die Match Area und gehen zu ihrer Ausgangsposition (siehe [Anhang 7](#)). Sie verbeugen sich dann und warten in "Yoi"-Haltung auf den Start des Kampfes.
 - Der Kampf beginnt mit der Ankündigung des Referees "Shobu Ippon/Sanbon hajime".
2. Unterbrechen und Fortsetzen
 - Durch rufen von "Yame" unterbricht der Referee den Kampf vorübergehend und befiehlt die Wettkämpfer zu ihren Positionen zurückzukehren.
 - Die Wettkämpfer müssen an ihre vorgeschriebene Position zurückkehren, um auf die Vergabe eines Punktes oder ein Kommando des Referees zu warten.
 - Für die Fortsetzung des Kampfes muss der Referee "Tsuzukete hajime" ankündigen.
3. Beenden
 - Nach dem Anhalten des Kampfes durch rufen von "Yame", beendet der Referee den Kampf indem er "Soremade" ankündigt.
 - Nachdem der Referee den Sieger verkündet hat, müssen sich die Wettkämpfer verbeugen und verlassen dann die Match Area. Ausserhalb der Match Area verbeugen sie sich erneut zur Match Area und der Kampf ist vorbei.

Art. 4.7: DAUER EINZEL KUMITE

1. Die effektive Zeit für ein Kampf startet, sobald der Referee "Shobu Ippon/Sanbon Hajime" ankündigt.
2. Die Möglichkeit zu punkten endet mit dem Signal der Glocke, der Kampf endet jedoch, sobald der Referee "Yame" ruft.
3. Wenn ein Kampf durch den Befehl "Yame" des Referees unterbrochen wird, wird die effektive Zeit gestoppt, bis der Referee den Kampf durch die Ansage "Tsuzukete hajime" wieder aufnimmt.
4. Wenn die Wettkämpfer die Match Area verlassen, läuft der Kampf solange weiter bis der Referee "Yame" ruft.
5. Die Zeit, die im Zusammenhang mit einer Verletzung eines Wettkämpfers oder zur Diskussion unter den Judges verbracht wird, gilt nicht als effektive Zeit.

Art. 4.8: EXTRA KUMITE KAMPF

1. Im Falle eines Unentschiedens im Einzel Kumite, wird der Kampf verlängert (Encho Sen).
 - Diese Verlängerung dauert eine Minute (effektive Zeit)
 - Diese Verlängerung wird durch den ersten erzielten Punkt entschieden (Sakidori shobu)
 - Verwarnungen und Strafen werden in diese Verlängerung übernommen.
2. Am Ende der Verlängerung muss jeder Judge einen Gewinner angeben. Die Entscheidung basiert nur auf der Verlängerung.

§ 3: TEAM KUMITE

Art. 4.9: ARTEN IM TEAM KUMITE

1. Ein Team Kumite Kampf wird zwischen zwei Teams von Wettkämpfern durchgeführt.
2. Jedes Team muss seine Wettkämpfer in einer vorgegebenen Reihenfolge auflisten.
3. Einzel Kumite Kämpfe werden zwischen den einzelnen Wettkämpfern jedes Teams in einer vorbestimmten Reihenfolge durchgeführt.
4. Die einzelnen Kumite Kämpfe werden im "Ippon Shobu" durchgeführt.

Art. 4.10: ANZAHL WETTKÄMPFER IM TEAM KUMITE

1. Die Anzahl der Wettkämpfer, aus denen ein Team besteht, ist eine ungerade Zahl (die Anzahl wird in den Turnierregeln und im Turnieranmeldeformular festgelegt).
2. Im ersten Kampf eines Team Kumite Kampfes muss das komplette Team anwesend sein (ein Dreier-Team muss 3 Wettkämpfer, ein Fünfer-Team 5 Wettkämpfer aufstellen). Alle von ihnen müssen im ersten Kampf kämpfen. Wenn ein komplettes Team für die Meisterschaft angemeldet ist und die Wettkämpfer sich im Einzel-Kumite verletzt haben, dann kann in der Kategorie Senioren Herren das Kumite Team mit mindestens 3 Wettkämpfer starten. Alle anderen Team Kumite Wettbewerbe können ausnahmsweise mit mindestens 2 Wettkämpfer pro Team starten. Der director of competition muss informiert werden, bevor die Kategorie ausgerufen wird.
3. Wenn ein Team nicht komplett ist, ist die verfallene Position frei, wird aber in Schriftform entsprechend festgehalten.
4. Die Mannschaften stellen sich am Rand der Fighting Area auf, wobei der erste Wettkämpfer dem Referee am nächsten steht.
5. Ein Team, das in einer anderen als der vorher schriftlich festgelegten Reihenfolge antritt und kämpft, wird disqualifiziert.

KAPITEL 5: BEURTEILEN VON KUMITE KÄMPFEN

§ 1: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR EINZEL KUMITE

Art. 5.1: KRITERIEN FÜR DEN SIEG

Der Sieg in einem individuellen Kumite Kampf wird einem Wettkämpfer zugesprochen:

1. Im Fall von "Ippon Shobu", aufgrund dem Erlangen eines Ippon.
2. Im Fall von "Sanbon Shobu" aufgrund dem Erlangen von zwei Ippons.
3. Im Fall von "Sakidori Shobu", aufgrund des Erzielen des ersten Punktes.
4. In allen anderen Fällen, durch Entscheidung des Panel of Judges.

Art. 5.2: KRITERIEN FÜR IPPON

Ippon wird einem Wettkämpfer vergeben, wenn "Full Ippon" oder einen "Awasete Ippon" erzielt wurde.

1. Full Ippon
 - Full Ippon wird an einen Wettkämpfer vergeben, wenn die Wertungstechnik vom Panel of Judges als Ippon anerkannt wird.
 - Full Ippon wird an einen Wettkämpfer vergeben, wenn sein Gegner den Kampf aufgrund von Regelverstoss (Foul) verliert, disqualifiziert wird oder sich zurückzieht.
2. Awasete Ippon
 - Wenn ein Wettkämpfer zwei Waza-ari während eines Kampfes erzielt, werden diese zwei Waza-aris in Kombination als "Awasete Ippon" gewertet.
3. Wenn ein Wettkämpfer zuerst einen Waza-ari und dann einen Ippon erzielt, erhält er einen Full Ippon.

Art. 5.3: KRITERIEN FÜR DEN SIEG DURCH ENTSCHEIDUNG

Falls kein Sieg durch Ippon erzielt wurde, kann der Sieg durch Entscheidung auf der Grundlage der folgenden Kriterien dem jeweiligen Wettkämpfer vergeben werden:

- Ob es Waza-ari gab.
- Ob es eine Verwarnung für einen Regelverstoss (Foul) gegeben hat.
- Die Anzahl der Fluchten aus der Match Area.
- Die Exzellenz der Kampfhaltung.
- Die Fähigkeit und das Geschick.
- Der Grad der Kraft und des Kampfgeistes.
- Die Anzahl der Angriffstechniken.
- Die Exzellenz in der verwendeten Strategie.

Art. 5.4: ZIELREGIONEN

Die Zielregionen sind auf folgende beschränkt:

- Der Kopf
- Der Nacken
- Die Brust
- Der Bauch
- Den Rücken

Art. 5.5: KRITERIEN FÜR EINE WERTUNGSTECHNIK

1. Eine Wertungstechnik ist eine kräftige Technik, die mit Kontrolle auf die anerkannten Zielregionen unter folgenden Bedingungen ausgeführt werden:
 - Gute Form
 - Gute Haltung
 - Starke Kraft
 - "Zanshin"
 - Richtiges Timing
 - Korrekte Distanz
2. Techniken können nur punkten, wenn sie:
 - Mit "vollem Körpergewicht" (Kime) ausgeführt werden
 - Senkrecht zur Zielregion ausgeführt wird
 - Auf die Körperachse gerichtet ist

Art. 5.6: BEWERTUNG EINER WERTUNGSTECHNIK.

1. Um eine Technik zu beurteilen, müssen die Judges das Potenzial der Technik, das heisst den Effekt der Technik, berücksichtigen, welche die Technik gehabt hätte, wenn sie nicht richtig kontrolliert worden wäre. Kontakt ist nicht notwendig, um zu punkten.
2. Um eine Technik zu beurteilen, müssen die Judges nicht nur die potentielle Wirksamkeit der Technik, sondern auch die Einstellung des Wettkämpfers berücksichtigen.
3. Eine Wertungstechnik, die gleichzeitig mit dem Befehl "Yame" des Referee's abgegeben wird, wird gezählt.

Art. 5.7: KRITERIEN FÜR EINEN WAZA-ARI

Wenn eine Wertungstechnik als wirksam anerkannt wird, gilt sie als Waza-ari. Eine Wertungstechnik gilt als effektiv, wenn sie das klare Potenzial hat, auch für eine kurze Zeit, die Kampffähigkeit des Gegners deutlich zu verringern.

Art. 5.8: KRITERIEN FÜR EINEN IPPON

Wenn eine Wertungstechnik als entscheidend anerkannt wird, gilt sie als Ippon. Eine Wertungstechnik wird als entscheidend angesehen, wenn sie das klare Potenzial hat, auch nur für kurze Zeit, die Kampffähigkeit des Gegners auf null zu reduzieren.

Art. 5.9: ZUSÄTZLICHE KRITERIEN FÜR EINEN IPPON

Effektive Techniken, die unter den folgenden Bedingungen ausgeführt werden, gelten als Ippon:

Ein Angriff wurde mit perfektem Timing ausgeführt, als der Gegner anfang, sich auf den Angreifer hin zu bewegen.

Ein Angriff, der sofort ausgeführt wurde, als der Gegner vom Angreifer aus dem Gleichgewicht gebracht wurde.

Eine Kombination aus effektiven Angriffen.

Eine kombinierte Anwendung von Nage-Techniken und effektiven Angriffen.

Wenn der Gegner seinen Kampfgeist verloren hat.

Wenn es keinen Versuch gibt, sich gegen den Angriff zu verteidigen.

Wenn es keine Chance gibt, sich gegen den Angriff zu verteidigen.

Art. 5.10: NICHT AKZEPTIERTE TECHNIKEN

1. Techniken unter den folgenden Bedingungen gelten nicht als gültig, auch wenn sie mit genügend Kraft ausgeführt wurden:
 - wenn ein Kämpfer in dem Moment, in dem er seinen Gegner gepackt hat, keine Technik ausführt,
 - wenn ein Kämpfer eine Technik nicht in dem Moment ausführt, in dem er seinen Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht hat.
2. Eine Technik, die nach dem Befehl "Yame" des Referees ausgeführt wurde, wird weder als Wertung anerkannt, noch darf sie als Entscheidungsgrundlage dienen.
3. Von ausserhalb der Match Area ausgeführte Techniken sind ungültig. Wenn der Wettkämpfer eine solche Technik ausführt und innerhalb der Grenze der Match Area war, als er die Technik ausgeführt hat, wird sie als gültig berücksichtigt.
4. Im Falle, in dem eine Technik mit einer verbotenen Handlung oder Technik kombiniert wird, wird sie nicht berücksichtigt, und das Panel of Judges wird eine Entscheidung über die verbotene Handlung oder Technik treffen.
5. Wertungstechniken, die von beiden Wettkämpfern gleichzeitig ausgeführt werden, können nicht punkten (Aiuchi).

Art. 5.11: VERBOTENE HANDLUNGEN UND TECHNIKEN

Folgende Handlungen und Techniken sind verboten:

1. Gefährliche Handlungen: Handlungen oder Techniken, die ein Verletzungsrisiko oder eine Verringerung der Kampffähigkeit des Gegners haben, nämlich:
 - Unkontrollierte Angriffe oder Techniken.
 - Techniken mit übermässigen Kontakt.
 - Angriffe auf die oberen und unteren Gliedmassen.
 - Offene Handtechniken zum Gesicht.
 - Angriffe in die Leisten.
 - Attacken auf das Hüftgelenk, das Kniegelenk, den Spann und das Schienbein.
 - Greifen, sofern nicht sofort eine Technik folgt.
 - Umklammern oder unnötiger körperlicher Zusammenstoss mit den Gegner.
 - Gefährliche Würfe.
 - Mangelnde Rücksicht auf die eigene Sicherheit (Mubobi).
2. Unangemessenes Verhalten (Taido): Handlungen, die ein unangemessenes Verhalten zeigen, nämlich:
 - Die Befehle des Referees nicht befolgen.
 - Übererregung, in einem solchen Ausmass, dass der Wettkämpfer von den Judges als Gefahr für seinen Gegner betrachtet wird.
 - Jede Handlung oder böswillige Handlung eines Wettkämpfers, die vorsätzlich gegen die Regeln verstösst.
 - Unsportliches Verhalten wie verbale Beleidigung, Provokation oder unnötige Äusserungen.
 - Verhalten, die das Karate in Verruf bringen könnte (dazu gehören Trainer, Manager oder alle, die mit dem Wettkämpfer in Verbindung stehen).
 - Tragen eines Karate-Gi, das nicht den Spezifikationen entspricht (siehe Anhang "Offizielle Bekleidung").
 - Alle Handlungen, die gegen die Wettkampfbregeln verstossen.
3. Kampfvermeidung (Jogai): Handlungen oder Techniken, die absichtlich oder unabsichtlich den Kampf vermeiden, nämlich:
 - Bewegungen, die Zeit verschwenden.
 - Bewegungen, die den Kampf vermeiden.
 - Flucht aus der Match Area.

Art. 5.12: WARNUNG, FOUL UND DISQUALIFIKATION

1. Wenn ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung oder Technik begangen hat (siehe Art. 5.11), muss der Referee, im Einvernehmen mit dem Panel of Corner Judges, ein Foul ("Hansoku") aussprechen. Das Vergeben eines Fouls führt automatisch zur Disqualifikation ("Hansoku Make") des Wettkämpfers.
2. Wenn ein Wettkämpfer im Begriff ist, eine verbotene Handlung oder Technik zu begehen (siehe [Art. 5.11](#)), wird der Referee im Einvernehmen mit dem Panel of Corner Judges eine Verwarnung aussprechen. Abhängig vom Schweregrad kann es ein offizieller Verweis (Keikoku) oder eine Warnung einer Disqualifikation (Chui) sein.
3. Falls der Wettkämpfer, nachdem er einmal verwarnt wurde, ähnliche Handlungen oder Handlungen wiederholt, die gegen die Regeln verstossen, kann der Referee seine Niederlage wegen eines Fouls verkünden.
4. Wenn ein Wettkämpfer ständig aus der Match Area flieht:
Nach der ersten Flucht erhält der Wettkämpfer einen offiziellen Verweis ("Jogai Keikoku").
Nach der zweiten Flucht wird der Wettkämpfer vor einer Disqualifikation gewarnt ("Jogai Chui").
Nach der dritten Flucht wird der Kämpfer disqualifiziert ("Jogai Hansoku").
5. Alle Warnungen bestehen aus zwei verschiedenen Kategorien. Die erste Kategorie bezieht sich auf "Vermeidung des Kampfes" ("Jogai"), die zweite Kategorie bezieht sich auf alles andere.
6. Der Schweregrad der Strafe wird vom Panel of Judges festgelegt, jedoch ist das Minimum der Eskalation bei Wiederholungsdelikten von "Keikoku" über "Hansoku Chui" bis "Hansoku".

Art. 5.13: SICHERHEITSASPEKTE

1. Wenn ein Wettkämpfer zwei Kämpfe durch Hansoku wegen "Gefährliche Handlungen" ([Art. 5.12](#), 1) verliert, darf der Wettkämpfer nicht mehr am Kumite-Wettbewerb teilnehmen.
2. Wenn ein Wettkämpfer zwei Kämpfe aufgrund einer Disqualifikation des Gegners durch Verletzung oder exzessiven Kontakt gewinnt, dann darf der Wettkämpfer den Kumite-Wettbewerb nicht fortsetzen.
3. Ein Wettkämpfer darf eine Minute Pause zwischen zwei unmittelbar folgenden Kämpfen beantragen, sowie zwischen einer Verlängerung (Encho Sen) und einem unmittelbar folgenden Kampf.

§ 2: ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR TEAM KUMITE

Art. 5.14 : ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN FÜR TEAM KUMITE

1. Der Sieger im Team Kumite wird auf Grundlage der einzelnen Kämpfe entschieden.
2. Die Entscheidungskriterien für den Sieg im Team Kumite, welche auf die Anzahl der Siege der einzelnen Begegnungen basieren, sind die folgenden (Reihenfolge in absteigender Wichtigkeit):
 - Anzahl Siege.
 - Anzahl Siege durch Ippon, einschliesslich "Awasewaza" Siege.
 - Anzahl Siege durch "Full Ippon".
3. Falls trotz oben genannten Entscheidungsverfahren kein Sieger ermittelt werden kann, findet ein zusätzlicher Einzel Kumite Kampf zwischen einem Vertreter jedes Teams statt.

4. Falls dieser Zusatzkampf unentschieden endet, wird es eine Verlängerung ("Encho Sen") dieses zusätzlichen Kampfes geben.
 - Diese Verlängerung dauert eine Minute (effektive Zeit).
 - Diese Verlängerung wird beim Erzielen des ersten Punktes ("Sakidori Shobu") entschieden.
 - Warnungen und Strafen werden in diese Verlängerung übernommen.
5. Am Ende der Verlängerung muss jeder Judge einen Gewinner anzeigen. Die Entscheidung sollte nur auf der Verlängerung basieren.

§ 3: METHODEN ZUR BEWERTUNG VON KUMITE KÄMPFEN

Art. 5.15: BEURTEILEIN EINES KUMITE KAMPFES

Das Urteil eines Kumite Kampfes wird von einem Panel of Judges getroffen.

Art. 5.16: PANEL OF JUDGES FÜR KUMITE

Das Panel of Judges besteht aus einem Referee und vier Corner Judges. Ihre Position wird nach dem Diagramm im [Anhang 7](#): "Diagramme der Match Area" sein.

Art. 5.17: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREES IM KUMITE

1. Nur der Referee ist befugt, den Kampf zu führen, zu unterbrechen oder zu beenden. Niemand ausser dem Referee ist es erlaubt, den Kampf willkürlich anzuhalten.
2. Der Referee hat die Rechte und Pflichten gemäss [Art. 3.5](#): "Rechte und Pflichten des Referees".
3. Unter den folgenden Umständen wird der Referee den Kampf durch rufen von "Yame" anhalten und die Wettkämpfer auffordern zu ihren ursprünglichen Positionen zurückzukehren:
 1. Wenn die Glocke das Ende der Möglichkeiten zu punkten signalisiert.
 2. Wenn zwei oder mehr Corner Judges durch Flaggensignale und Pfeifen ihr Urteil über den Kampf signalisieren (Hinweis: Wenn ein Corner Judge durch Flaggensignale und Pfeifen sein Urteil über den Kampf signalisiert, kann der Referee das Signal ignorieren und den Kampf weiterlaufen lassen.)
 3. Wenn er eine wertbare Technik beobachtet.
 4. Bei Verletzung eines Wettkämpfers oder beider.
 5. Wenn er beobachtet, dass ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung begeht.
 6. Wenn er beobachtet, dass ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung begehen will.
 7. Wenn er beobachtet, dass ein Wettkämpfer den Kampf vermeidet.
 8. Wenn er der Meinung ist, dass einer oder beide Wettkämpfer den Kampf aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder anderen Ursachen nicht fortsetzen kann.
 9. Wenn sich der Kampf zu einem In-Fight entwickelt, bei dem keiner der Wettkämpfer wertbare Techniken ausführt. In diesem Fall muss er notwendige Vorkehrungen treffen, um Verwirrung oder Verletzungen zu verhindern.
 10. Wann immer er es für den normalen Verlauf des Kampfes für notwendig hält, zum Beispiel:
 - Um einen Kämpfer aufzufordern, seine Uniform zu richten,
 - Wenn sich der Kampf in eine Sackgasse entwickelt, ohne dass wirksame Techniken ausgeführt werden,
 - Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner ergreift, ohne Folgetechnik.

4. Beim Anhalten des Kampfes führt der Referee folgende Aktionen aus:
 1. Sobald die Glocke das Ende der Möglichkeiten zu punkten signalisiert.
 - Kehrt er zu seiner Position zurück und verkündet "Soremade".
 - Danach wird er ausserhalb der Area gehen und, nach Rücksprache mit dem Kansa, die Punkte und Strafen nennen.
 - Er wird dann den Corner Judges Zeit geben, ihr Urteil zu bilden.
 - Danach wird er "Hantei" rufen und pfeifen, um die Corner Judges aufzufordern ihr Urteil zu verkünden.
 - Er entscheidet dann nach der Mehrheit auf Grundlage der Entscheidungstabelle (siehe Anhang 4: Entscheidungstabelle)
 - Danach kehrt er zu seiner Position zurück und zeigt den Sieger an, indem er seine Hand auf die Seite des Gewinners ("Kachi") hebt oder erklärt den Kampf für Unentschieden ("Hikiwake").
 2. Wenn zwei oder mehr Corner Judges durch Flaggen und Pfeifen ihr Urteil signalisieren, wird er sich deren Meinung anhören und eine Entscheidung bekannt geben.
 3. Wenn er eine wertbare Technik beobachtet, wird er, mit dem Konsens der Corner Judges, eine Entscheidung verkünden.
 - Wenn es keine Punkte gibt, wird er die Wiederaufnahme des Kampfes befehlen.
 - Wenn der Punkt "Waza-ari" ist, wird er die Wiederaufnahme des Kampfes anordnen, oder, falls dies der zweite "Waza-ari" für den gleichen Wettkämpfer ist, wird er den Gewinner durch Awasete Ippon verkünden und den Kampf beenden.
 - Wenn der Punkt "Ippon" ist, muss er den Gewinner verkünden und den Kampf beenden. (Bemerkung: Im Falle von "Sanbon shobu" wird der Kampf nur beendet, wenn der Wettkämpfer zwei Ippons erzielt. Im Fall von "Sakidori Shobu" wird der Kampf nach der ersten wertbaren Technik beendet.)
 4. Im Falle einer Verletzung muss der Referee den Kampf sofort anhalten und eine schnelle und angemessene Behandlung des Verletzten anfordern.
 5. Wenn er beobachtet, dass ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung begeht oder gleich begehen wird, muss der Referee die Corner Judges zusammenrufen, um zu bestimmen, ob die Regeln verletzt wurden oder nicht, und eine Entscheidung verkünden.
 6. Wenn er der Meinung ist, dass einer oder beide Wettkämpfer den Kampf aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder anderen Ursachen nicht fortsetzen können. Nach Rücksprache mit dem Turnierarzt soll er die Corner Judges zusammenrufen, um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden soll.
5. Bei Wiederaufnahme des Kampfes muss er "Tsuzukete hajime" ankündigen.

Art. 5.18: BEGRIFFE UND SIGNALE, DIE DER REFEREE IM KUMITE VERWENDET

1. Um den Kampf zu führen, unterbrechen oder zu beenden, muss der Referee die entsprechenden Begriff und Signale verwenden.
2. Wenn der Referee eine Entscheidung bekanntgibt, wird er den betroffenen Wettkämpfer klar identifizieren und die Technik oder Handlung anzeigen und die Entscheidung verkünden.

Art. 5.19: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES IM KUMITE

1. Die Corner Judges haben Rechte und Pflichten gemäss [Art. 3.6](#): "Rechte und Pflichten der Corner Judges".
2. Um den Kampf zu beobachten, werden sie ihre jeweiligen Positionen einnehmen (siehe [Anhang 7](#): "Diagramme der Match Area"), ausgerüstet mit einer roten und weissen Flagge und einer Pfeife.
3. Der Corner Judge muss die Aktionen der Wettkämpfer in seinem Blickwinkel genau beobachten, und in den folgenden Fällen soll er sofort den Referee durch Pfeifen und/oder Flagge seine Meinung signalisieren:
 - Wenn er einen Ippon oder Waza-ari beobachtet.
 - Wenn er feststellt, dass ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung begehen will oder begangen hat.
 - Wenn er Kampfvermeidung eines Wettkämpfers beobachtet.
 - Wenn er der Meinung ist, dass einer oder beide Wettkämpfer den Kampf aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder anderen Ursachen nicht fortsetzen können.
 - In allen Fällen, wenn er es für notwendig erachtet, den Referee auf etwas aufmerksam zu machen.

Art. 5.20: BEGRIFFE UND SIGNALE, DIE CORNER JUDGES IM KUMITE VERWENDEN

Um ihr Urteil über den Kampf zu signalisieren, verwenden die Corner Judges die entsprechenden Signale mit Flaggen und/oder Pfeife.

KAPITEL 6: DIE KATA REGELN

§ 1. ALLGEMEINES

Art. 6.1: KATA WETTKAMPF

1. Um einen Titel im Kata Wettkampf zwischen einzelnen Wettkämpfern oder zwischen Teams zu gewinnen, wird mittels Kata-Kämpfen durchgeführt.
2. Wettkämpfer oder Teams werden zufällig ausgelost. Das System für die Auslosung wird vom Technical Committee der ESKA festgelegt.
 - Beim Flaggensystem treten zwei Wettkämpfer gegeneinander an.
 - Beim Punktesystem treten die Wettkämpfer einzeln gegeneinander an.
3. Die Methode des Kata Wettkampfes basiert auf dem "Knock Out"-Prinzip:
 - Im Flaggensystems kann nur der Gewinner eines Kata Kampfes im Kata-Wettkampf weitermachen.
 - Im Punktesystem können nur die Wettkämpfer oder Teams mit den höchsten Noten im Kata-Wettkampf weitermachen.

Art. 6.2: KATA DISZIPLINEN

Es werden folgende Kata Disziplinen durchgeführt:

Einzel
Team

Art. 6.3: DURCHFÜHRUNG EINES KATA KAMPFES

Kata-Kämpfe dürfen ausschliesslich auf Anweisung des Referees durchgeführt werden.

Art. 6.4: TEILNAHME AN EINEM KUMITE KAMPF

Für die Teilnahme an einem Kata Kampf gelten die Regeln im Anhang 10: "Teilnahme an "einem Kampf".

§ 2: EINZEL KATA

Art. 6.5: ARTEN IN EINZEL KATA

1. Einzel Kata wird zwischen einzelnen Wettkämpfern durchgeführt.
2. Es gibt zwei Arten von Einzel Kata:
 - Flaggensystem: Zwei Wettkämpfer müssen gleichzeitig eine zugewiesene Kata vorführen. Der Panel of Judges zeigt den Sieger mittels Flaggen an.
 - Punktesystem: Jeder Wettkämpfer oder jedes Team führt eine Kata separat aus. Der Panel of Judges vergibt Punkte. Der Sieger ist derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Art. 6.6: ARTEN VON KATA IN EINZEL KATA

1. Eliminierungen: bis zu 4 Wettkämpfer.
 1. Erste Runde: bis 16 Wettkämpfer.
 - Shitei Kata: Die Kata wird vom Referee aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 1 ausgewählt (siehe [Anhang 8](#)).
 - Die Bewertung erfolgt im Flaggensystem.
 2. Zweite Runde: von 16 auf 8 Wettkämpfer.
 - Shitei Kata: Die Kata wird vom Referee aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 2 ausgewählt (siehe [Anhang 8](#)).
 - Die Bewertung erfolgt im Flaggensystem.
 3. Dritte Runde: von 8 auf 4 Wettkämpfer.
 - Sentei Kata: Der Wettkämpfer wählt die auszuführende Kata aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 3 selbst aus (siehe [Anhang 8](#)).
 - Die Bewertung erfolgt im Punktesystem.
2. Finale: die letzten 4 Wettkämpfer.
 - Sentei Kata: Der Wettkämpfer wählt die auszuführende Kata aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 3 und Gruppe 4 selbst aus (siehe [Anhang 8](#)). Die Kata im Finale darf nicht aus der dritten Runde wiederholt werden.
 - Die Bewertung erfolgt im Punktesystem.

Art. 6.7: STARTEN UND BEENDEN EINES EINZEL KATA KAMPFES – FLAGGENSYSTEM

1. Starten und Durchführen
 - Vom Announcer aufgerufen, gehen die Wettkämpfer sofort zu ihrer Position ausserhalb der Match Area.
 - Auf Zeichen des Referees hin verbeugen sich die Kämpfer zur Match Area, betreten diese und gehen zu ihren Startpositionen. Danach verbeugen sie sich zueinander und warten in "Yoi"-Stellung auf die Ankündigung des Referees.
 - Der Referee wird den Wettkämpfern und den Corner Judges den Namen der ausgewählten Kata, die ausgeführt werden soll, klar und deutlich bekanntgeben.
 - Die Wettkämpfer wiederholen den Namen der ausgewählten Kata
 - Die Wettkämpfer beginnen ihre Ausführung auf das Kommando des Referees "Hajime".
2. Beenden
 - Nach der Ausführung der Kata kehren die Wettkämpfer zu ihren Startpositionen zurück, nachdem der Referee das Kommando "Yame" ausgesprochen hat und warten dort auf die Entscheidung der Judges.
 - Nach Abschluss der Kata verlangt der Referee die Entscheidungen der Corner Judges durch den Aufruf "Hantei" und durch Pfeifen.
 - Wenn die Corner Judges ihre Entscheidung angezeigt haben, wird der Referee die Corner Judges durch Pfeifen auffordern, ihre Flaggen zu senken.
 - Der Referee muss das Ergebnis des Kampfes mit der entsprechenden Flagge bekanntgeben.
 - Nach Bekanntgabe des Siegers, verbeugen sich beide Wettkämpfer zueinander und verlassen die Match Area. Ausserhalb der Match Area verbeugen sie sich erneut zur Match Area hin und der Kampf ist vorbei.

Art. 6.8: STARTEN UND BEENDEN EINES EINZEL KATA KAMPFES – PUNKTESYSTEM

1. Starten und Durchführen
 - Vom Announcer ausgerufen, geht der Wettkämpfer sofort zu seiner Position ausserhalb der Match Area.
 - Auf das Signal des Referees hin verbeugt sich der Wettkämpfer zur Match Area, betritt diese, geht zu seiner Startposition und gibt die Kata, welche ausgeführt wird, klar und deutlich den Judges bekannt.
 - Der Referee wiederholt deutlich den Namen der Kata.
 - Der Wettkämpfer beginnt dann mit der Ausführung der Kata.
 - Nach der Ausführung kehrt der Teilnehmer zu seiner Startposition zurück und wartet auf die Entscheidung der Judges.
2. Beenden
 - Nach Abschluss der Kata fordert der Referee das Panel of Judges auf die Punktzahl anzuzeigen, indem er "Hantei" ruft und pfeift.
 - Der Referee und die Corner Judges heben sofort ihre Punktetafeln mit der Entscheidung hoch.
 - Der Announcer muss die Punktzahl des Referees und der Corner Judges deutlich dem Recorder mitteilen.
 - Der Recorder schreibt die Punkte auf den entsprechenden Formularen auf und berechnet das Endergebnis durch Streichen einer höchsten und einer niedrigsten Punktzahl. (Wenn ein elektronisches Gerät verwendet wird, werden die Aufzeichnungen in das Programm eingegeben und auf dem Bildschirm des Publikums angezeigt).
 - Der Announcer muss die Gesamtpunktzahl deutlich mitteilen.
 - Nach Bekanntgabe der Gesamtpunktzahl wird der Referee die Corner Judges durch Pfeifen anweisen, ihre Punktetafeln zu senken.
 - Der Wettkämpfer verlässt dann die Match Area. Ausserhalb der Area verbeugt er sich zur Match Area hin und der Kampf ist vorbei.

Art. 6.9: ZUSATZKAMPF IN EINZEL KATA

1. Im Falle eines Unentschiedens im Flaggensystem gibt es einen zusätzlichen Kampf.
 - Die zugewiesene Kata wird aus derselben Kata-Liste sein, aber eine andere als diejenige, die im vorherigen Kampf ausgeführt wurde.
 - Eine Entscheidung vom Panel of Judges muss auf der letzten vorgeführten Kata basieren.
2. Im Falle eines Unentschiedens im Punktesystem:
 1. Alle Punkte werden gezählt (einschliesslich der höchsten und niedrigsten Wertungen, die anfänglich gestrichen wurden).
 2. Wenn es immer noch unentschieden ist:
 - Im Falle eines Unentschiedens zwischen zwei Wettkämpfer wird es einen zusätzlichen Kampf zwischen ihnen geben. In diesem Zusatzkampf erhält der erste Wettkämpfer von jedem Judge die gleiche Punktzahl (z. B. 7.0) und der zweite Wettkämpfer wird entweder 0.1 höher oder 0.1 niedriger bewertet.
 - Im Falle eines Unentschiedens zwischen mehr als zwei Wettkämpfer gibt es einen zusätzlichen Kampf zwischen alle von ihnen.
 3. Die Kata, die in den zusätzlichen Kämpfen (Ausscheidungen oder Finale) durchgeführt werden, dürfen dieselben sein, jedoch immer aus der vorherbestimmten Kata-Liste.
 4. Am Ende des Zusatzkampfes muss jeder Judge einen Sieger angeben. Die Entscheidung basiert nur auf dem Zusatzkampf.

(Hinweis: Bei einem Unentschieden in den Ausscheidungen wird nur einen Zusatzkampf durchgeführt falls das Ergebnis des Kampfes den weiteren Verlauf des Wettkampfes beeinflusst.)

§ 3: TEAM KATA KAMPF

Art. 6.10: METHODEN IN TEAM KATA KAMPF

Das System in Team Kata soll das Punktesystem sein.

Art. 6.11: ANZAHL WETTKÄMPFER IN TEAM KATA

Ein Team besteht aus drei Wettkämpfern.

Art. 6.12: ARTEN VON KATA IN TEAM KATA

1. Eliminierungen: bis zu 4 Teams.
 - Sentei Kata: Das Team wählt die auszuführende Kata aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 3 oder Gruppe 4 selbst aus (siehe [Anhang 8](#))
 - Die Bewertung erfolgt im Punktesystem.
2. Finale: die letzten 4 Teams.
 - Sentei Kata: Das Team wählt die auszuführende Kata aus der vorgegebenen Kata-Liste Gruppe 3 oder Gruppe 4 selbst aus (siehe [Anhang 8](#)).
 - Die Kata im Finale muss eine andere als die gezeigte Kata in den Ausscheidungen sein.
 - Die Bewertung erfolgt im Punktesystem.

Art. 6.13: STARTEN UND BEENDEN EINES TEAM KATA KAMPFS

1. Starten und Durchführen.
 - Vom Announcer ausgerufen, gehen die Mitglieder des Teams sofort zu ihrer Position ausserhalb der Match Area.
 - Auf Zeichen des Referees hin verbeugt sich das Team zur Match Area, betritt diese und geht weiter zur Startposition. Die drei Wettkämpfer müssen in Form eines Dreiecks zum Referee schauen. Die Spitze des Dreiecks ist dem Referee am nächsten.
 - Das Team wird den Namen der auszuführenden Kata deutlich ansagen.
 - Der Referee wiederholt deutlich den Namen der Kata.
 - Das Team beginnt dann mit der Ausführung der Kata. Jeder Wettkämpfer muss die Kata in dieselbe Richtung, zum Referee hin, starten und beenden.
 - Nach der Beendigung der Kata kehrt das Team zu ihrer ursprünglichen Position zurück und wartet auf die Entscheidung der Judges.
2. Beenden.
 - Nach Abschluss der Kata fordert der Referee das Panel of Judges auf die Punktzahl anzuzeigen, indem er "Hantei" ruft und pfeift.
 - Die Referee und die Corner Judges heben sofort ihre Punktetafeln mit der Entscheidung hoch.
 - Der Announcer muss die Punktzahl des Referees und der Corner Judges deutlich dem Recorder mitteilen.
 - Der Recorder schreibt die Punkte auf den entsprechenden Formularen auf und berechnet das Endergebnis durch Streichen einer höchsten und einer niedrigsten Punktzahl.
 - Der Announcer muss die Gesamtpunktzahl deutlich mitteilen.
 - Nach der Bekanntgabe der Gesamtpunktzahl wird der Referee die Corner Judges durch Pfeifen anweisen, ihre Punktetafeln zu senken.
 - Das Team verlässt dann die Match Area. Ausserhalb der Area verbeugt sich das Team zur Match Area hin und der Kampf ist vorbei.

Art. 6.14: ZUSATZKAMPF IN TEAM KATA

Im Falle eines Unentschiedens in Team Kata ist das gleiche Verfahren wie für Einzel Kata im Punktesystem anzuwenden ([Art. 6.9](#) Punkt 2).

KAPITEL 7: BEWERTUNGSREGELN FÜR KATA

§ 1: BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR KATA

Art. 7.1: BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR KATA

Die Bewertung der Kata basiert auf drei verschiedenen Kriterien:

1. Die Basisleistung,
Die Erfüllung der Kriterien der Basisleistung ist wesentlich für eine akzeptable Kata-Ausführung. Es erlaubt den Judges, eine erste Gesamtbewertung der Leistung zu fällen.
2. Die fortgeschrittene Leistung,
Die Erfüllung der Kriterien der fortgeschrittenen Leistung verbessert die Kata-Leistung. Es erlaubt den Judges, ihre erste Bewertung zu verfeinern.
3. Das Auftreten von Fehlern oder schlecht ausgeführten Techniken.
Das Auftreten von Fehlern oder schlecht ausgeführten Techniken beeinflusst die Bewertung der Judges negativ. Die Verringerung der Bewertung erfolgt proportional zur Schwere und der Anzahl der Fehler oder schlecht ausgeführten Techniken.

Art. 7.2: KRITERIEN FÜR DIE BASISLEISTUNG EINER KATA

Die folgenden grundlegenden Punkte müssen in jeder Kata-Ausführung vorkommen:

1. Der vorgeschriebene Kata-Ablauf und Techniken.
Kata ist die Ausführung einer zusammenhängenden Abfolge von Karatetechniken. Die Techniken und Reihenfolge jeder Kata sind klar definiert. Die Ausführung der Kata muss klar die erforderliche Abfolge sowie jede vorgeschriebene Technik demonstrieren.
2. Das Verständnis der Kata-Abfolge und deren Techniken.
3. Die 3 grundlegenden Kriterien für die korrekte Ausführung der Karate-Techniken, nämlich:
 - Kontrolle von Kime.
 - Kontrolle der Entspannung und Kontraktion.
 - Kontrolle der Geschwindigkeit.

Art. 7.3: KRITERIEN FÜR DIE FORTGESCHRITTENE LEISTUNG EINER KATA

Die Judges werden die spezifischen Punkte und den Schwierigkeitsgrad der vorgeführten Kata mitteilen.

Die Beurteilung basiert auf:

1. Die Beherrschung der Techniken durch den Wettkämpfer,
 - Richtung der Bewegungen
 - Stellungen
 - Koordination
 - Stabilität
2. Den Schwierigkeitsgrad und Risiko in der Ausführung,
 - Kopfdrehung
 - Perfektion
 - Harmonie
 - Atmung
 - Embusen

3. Die martialische (kriegerische) Haltung des Wettkämpfers,
 - Stopps
 - Kiai
 - Kampfgeist
 - Fokus ("Chakugan")
4. Die kunstvolle und stilvolle Qualität der Ausführung.
 - Rhythmus
 - Zeremonie

Art. 7.4 : AUFTRETEN VON FEHLER ODER SCHLECHT AUSGEFÜHRTEN TECHNIKEN

Als drittes Entscheidungskriterium nimmt der Judge das Auftreten von Fehlern oder schlecht ausgeführten Techniken zur Kenntnis.

1. Ein Fehler ist:
 - Der falsche Ablauf der Techniken.
 - Das Auslassen einer vorgegebenen Technik.
 - Das Ausführen einer nicht vorgegebenen Technik.Das Auftreten eines Fehlers muss vom Panel of Judges bestätigt werden.
2. Schlechte Ausführung: Schlecht ausgeführte Techniken werden nicht als Fehler gewertet, aber entsprechend bewertet.
3. Wettkämpfer, die eine andere als die vom Referee angekündigte Kata ausführen, werden disqualifiziert.

Art. 7.5: ENTSCHEIDUNG BEI ABRUCH IN FLAGGENSYSTEM

1. Wenn ein Wettkämpfer anhält und daran scheitert, die Kata zu Ende führen, sein Gegner die Kata ohne grobe Fehler abschliesst, geht letzterer als Sieger aus dem Kampf hervor.
2. Im Falle, dass beide Wettkämpfer anhalten und die Kata abbrechen, werden beide disqualifiziert.

§ 2 : BEURTEILUNGSMETHODEN IN KATA

Art. 7.6: BEURTEILUNG IN KATA

Die Beurteilung einer Kata wird vom Panel of Judges gefällt.

Art. 7.7: PANEL OF JUDGES FÜR KATA

1. Das Panel of Judges eines Kata Kampfes im Flaggensystem soll aus einem Referee und vier Corner Judges bestehen.
2. Das Panel of Judges eines Kata Kampfes im Punktesystem soll aus einem Referee und sechs Corner Judges bestehen.
3. Die Anordnung ist gemäss Diagramm im [Anhang](#).

Art. 7.8: BEURTEILUNGSMETHODEN - FLAGGENSYSTEM

1. Nach Beendigung der Kata ruft der Referee die Entscheidung der Corner Judges auf. Dann zeigen die Corner Judges sofort ihre Entscheidung, indem sie ihre Flaggen in entsprechender Weise hochziehen (siehe [Anhang 3](#): "Die Signale der Corner Judges").
2. Danach entscheidet der Referee gemäss Mehrheit auf der Basis der Entscheidungstabelle (siehe [Anhang 4](#)).
3. Der Referee zeigt den Gewinner an, indem er die Flagge mit der Farbe des Siegers hebt. Falls es ein Unentschieden ist, zeigt das der Referee mit den Flaggen an.

Art. 7.9: BEURTEILUNGSMETHODEN - PUNKTESYSTEM

1. Nach Beendigung der Kata ruft der Referee die Entscheidung der Corner Judges auf. Dann heben der Referee und die Corner Judges sofort ihre Punktetafeln mit ihrer Entscheidung hoch.
2. Der Recorder berechnet die Gesamtnote wie folgt: Aus sieben Noten wird die höchste und die tiefste gestrichen und die verbleibenden fünf werden zusammengezählt.
3. Im Falle eines Unentschiedens werden ALLE Punkte gezählt (einschliesslich der höchsten und tiefsten Punkte, welche zunächst gestrichen wurden).
 - a. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, ist eine weitere Kata-Vorführung erforderlich.
 - b. Im Falle eines Unentschiedens zwischen zwei Wettkämpfern ruft der Referee die Judges zusammen und weist sie an, dem ersten Wettkämpfer eine mittlere Punktzahl zu geben und dem zweiten Wettkämpfer entweder 0.1 höher oder 0.1 tiefer zu bewerten als der erste Wettkämpfer.

Art. 7.10: RECHTE UND PFLICHTEN DES REFEREE IM KATA KAMPF

1. Nur der Referee ist befugt, den Kata Kampf zu führen.
2. Der Referee hat Rechte und Pflichten gemäss [Art. 3.5](#): "Rechte und Pflichten des Referees".
3. Zu Beginn des Kampfes nimmt der Referee seine Position an der vorgesehenen Stelle vor der Match Area ein.
4. Während des Kampfes, soll der Referee die vorgeführte Kata gemäss den Bewertungskriterien für Kata beurteilen ([Art. 7.1](#)).
5. Nach der Kata-Vorführung muss der Referee den Corner Judges genügend Zeit für die Beurteilung zur Verfügung stellen.
6. Der Referee wird den Entscheidungs-Ablauf gemäss [Art. 6.7](#): "Starten und Beenden eines Einzel Kata Kampfes - Flaggensystem" oder in [Art. 6.8](#): "Starten und Beenden eines Einzel Kata Kampfes - Punktesystem" durchführen.
7. Wenn ein Corner Judge einen Fehler bei der Ausführung einer Kata bemerkt, sollte er pfeifen, um die Aufmerksamkeit des Referees zu erlangen. Der Referee signalisiert dem Corner Judge, zu ihm zu kommen. Wenn der Referee zustimmt, dass ein Fehler gemacht wurde, ruft er den Rest des Panels zusammen, welches dann eine Entscheidung trifft.

Art. 7.11: RECHTE UND PFLICHTEN DER CORNER JUDGES IN KATA

1. Die Corner Judges haben Rechte und Pflichten gemäss [Art. 3.6](#): "Rechte und Pflichten der Corner Judges".
2. Zu Beginn des Kampfes nehmen die Corner Judges ihre Positionen an der vorgesehenen Stelle ausserhalb der Match Area ein.
3. Während des Kampfes, sollen die Corner Judges die vorgeführte Kata gemäss den Bewertungskriterien für Kata beurteilen ([Art. 7.1](#)).
4. Wenn der Referee zu einer Entscheidung auffordert, müssen alle Corner Judges ihre Flaggen oder ihre Punktetafeln nach ihrer Beurteilung gleichzeitig hochheben.

KAPITEL 8: ALLGEMEINES

§ 1: PROTEST GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG

Art. 8.1: VORGEHEN FÜR EINEN PROTEST GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG

1. Die Wettkämpfer können selber nicht gegen Entscheidungen der Judges protestieren.
2. Nur wenn eine Entscheidung des Referees und der Corner Judges offensichtlich gegen die Wettkampfbregeln oder die Bewertungsregeln verstösst, kann der verantwortliche Offizielle des beteiligten Teams (normalerweise der Manager) beim Arbitrator sofort, nachdem der Fehler erkannt wurde, protestieren.

Art. 8.2: BEHANDLUNG DES PROTESTS GEGEN EINE ENTSCHEIDUNG

1. Wenn er einen Protest gegen eine Entscheidung vom Manager des Teams, des entsprechenden Wettkämpfers, erhält, muss der Arbitrator die Beschwerde überprüfen, dabei kann er eine Erklärung des Referees und/oder der Corner Judges verlangen, und im Falle, dass er die Entscheidung offensichtlich unangemessen findet, kann er den Panel of Judges auffordern, die Entscheidung zu revidieren.
2. Wenn ein Protest durch den Arbitrator erfolgt, muss der Referee im Namen der Corner Judges und ihm selbst, dem Arbitrator die Umstände und Gründe erklären, auf denen er die Entscheidung gefällt hat. Falls der Arbitrator eine Überprüfung der Entscheidung verlangt, muss die Überarbeitung oder Bestätigung der Entscheidung der vollständigen Zustimmung des Referees und Corner Judges entsprechen.

§ 2: VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLE WÄHREND DEM KAMPF

Art. 8.3: VORKOMMEN VON VERLETZUNGEN ODER UNFÄLLEN

Im Falle einer Verletzung eines Wettkämpfers soll der Referee sofort den Kampf unterbrechen, dem Verletzten helfen und gleichzeitig den Turnierarzt rufen. Die Behandlung der Verletzung soll den Kampf nicht signifikant verzögern.

Art. 8.4: BEFUGNIS BEI VERLETZUNGEN UND UNFÄLLEN

Nur der Turnierarzt kann Entscheidungen in allen Angelegenheiten bezüglich Verletzungen, Unfällen oder über die körperliche Verfassung der Wettkämpfer treffen.

Art. 8.5: ENTSCHEIDUNG BEI VERLETZUNG ODER UNFALL

1. Im Falle, dass ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung oder aus anderen physischen Gründen nach Gutachtens des Turnierarztes mit dem Kampf nicht fortfahren kann, muss der Referee den Kampf beenden und den Verletzten für den Kampf sperren.
 1. Wenn die Verletzung seinem Gegner zuzurechnen ist, wird er zum Sieger erklärt.
 2. Wenn die Verletzung nicht seinem Gegner zuzurechnen ist, wird er zum Verlierer erklärt.
2. Ein Wettkämpfer, der ein Kampf durch Disqualifikation des Gegners wegen einer Verletzung gewinnt, kann nicht ohne Erlaubnis des Turnierarztes am Wettkampf weiter teilnehmen.
3. Für die eigene Sicherheit des Wettkämpfers: Wenn ein Wettkämpfer zwei Kämpfe durch Kontakt "Hansoku" gewinnt, aufgrund von Verletzungen durch unkontrollierte Techniken, dann darf der Wettkämpfer nicht mehr am Turnier weiter teilnehmen.

Art. 8.6: ENTSCHEIDUNG ZUR AUFGABE DES KAMPFES

1. Wenn ein Wettkämpfer, der eine leichte Verletzung erleidet, die nicht ernst genug ist, ihn zu behindern, sich weigert weiter zu kämpfen oder um Erlaubnis bittet, den Kampf zu beenden, wird er zum Verlierer erklärt.
2. Im Falle einer Verletzung oder Verletzungen, die während eines Kumite Kampfes aufgetreten sind, welche nicht einem Wettkämpfer zugeschrieben werden können oder falls beide Wettkämpfer gleichzeitig verletzt wurden, für die beide verantwortlich sind,
 1. verliert der Wettkämpfer, der den Kampf aufgibt.
 2. Im Falle, dass beide Wettkämpfer aufgeben und die Gründe für die Verletzungen nicht zugeschrieben werden können, muss der Kampf als unentschieden deklariert werden.

§ 3: SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE

Art. 8.7: ALLGEMEINE SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE

1. Der Wettkämpfer darf keine Schutzausrüstung verwenden. Schutzausrüstungen sind jedoch zulässig, wenn sie vom Technical Committee genehmigt sind, um Gefahren zu vermeiden.
2. Es wird erwartet, dass der Wettkämpfer zum ersten Kampf des Turniers fit genug ist, um ohne Bandagen oder andere Hilfsmittel anzutreten. Nach der ersten Runde ist es den Wettkämpfern nicht erlaubt, Bandagen oder Stützen zu tragen, ausser mit schriftlicher Erlaubnis des Turnierarztes, die, bei Beanstandung durch einen Referee oder Judge, erstellt werden muss. Die Nichteinhaltung dieser Regel wird mit Sanktionen gemäss den Regeln für [verbotene Handlungen](#) geahndet.
3. Der Wettkämpfer soll seine Finger- und Zehennägel kurz halten und darf keine metallischen Gegenstände oder dergleichen an seinem Körper tragen, die Verletzungen verursachen können.

Art. 8.8: SPEZIFISCHE SCHUTZ- UND SICHERHEITSASPEKTE

1. In Kumite Kämpfe müssen die Wettkämpfer die von der ESKA zugelassenen Faustschützer tragen.
2. Zahnschutz ist in Kumite obligatorisch.
3. Tiefschutz ist in Kumite erlaubt.
4. Brustschützer sind in Damen Kumite erlaubt.
5. Brillen sind in Kumite nicht erlaubt.

§ 4: RÜCKTRITT

Art. 8.9: RÜCKTRITT

Ein Wettkämpfer, der nicht im Stande ist, den Kampf fortzuführen oder aus anderen Gründen als Verletzungen nicht kämpfen kann oder um Erlaubnis bittet den Kampf zu beenden, wird zum Verlierer erklärt.

§ 5: COACHING

Art. 8.10: COACHING

Während eines Kumite-Matches ist das Coaching nur erlaubt, wenn der Kampf vom Referee durch den Befehl "Yame" unterbrochen wird bis zum Moment, in dem der Referee den Kampf durch die Ansage "Tsuzukete Hajime" weiterführt.

§ 6: BEKLEIDUNG

Art. 8.11: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG

Die offizielle Bekleidung für Wettkämpfer, Judges und Coaches muss den Angaben im [Anhang 9](#): "Offizielle Bekleidung" entsprechen.

Art. 8.12: WETTKÄMPFER

1. Die Wettkämpfer müssen einen sauberen, weissen und unverzierten Karate-Gi tragen.
2. Zu Identifikationszwecken soll im Kumite Kampf und im Kata Flaggensystem der eine Wettkämpfer einen roten Gürtel um seine Taille und der andere einen weissen Gürtel tragen. Die Wettkämpfer müssen ihren eigenen Gürtel nicht ablegen.

Art. 8.13: NICHT-KONFORME BEKLEIDUNG

Die ESKA-Offiziellen, der Tournament Director oder die Judges können jeden Offiziellen oder Wettkämpfer ausschliessen, der nicht dieses Reglement befolgt.

§ 7: MATCH AREA UND AUSTRÜSTUNG

Art. 8.14: MATCH AREA

1. Die Match Area muss eine ebene Fläche sein und es müssen die erforderlichen Massnahmen zur Verhinderung von Gefahren getroffen werden.
2. Holzböden sind vorzuziehen. Jedoch können Leinen oder Tatami verwendet werden.
3. Die Grösse der Match Area:
 1. Die Grösse der Kumite Match Area muss (*shall*) 8 x 8 Meter betragen.
 2. Die Grösse der Kata Match Area muss (*shall*) gross genug sein, damit die Wettkämpfer in der Lage sind die Kata ohne Hindernisse durchzuführen.
4. Die Match Area muss (*shall*) mit einer Umrandung versehen sein.
5. Details zur Match Area sind im [Anhang 7](#): "Diagramme der Match Area" beschrieben.
6. Zusätzliche Linien:
 1. Für die Kumite Match Area: zwei parallele Linien, jeweils von einem Meter Länge, sind im Abstand von 1.5 Metern vom Mittelpunkt der Match Area in beide Richtungen, im rechten Winkel zur Linie, wo der Referee zu Beginn eines Kampfes steht, anzuzeichnen. Diese sollen die Markierungen für die Wettkämpfer in Kumite darstellen.
 2. Für Kata Match Area – Flaggensystem: Zwei Linien, jeweils einen halben Meter lang, werden im Abstand von 3 Metern voneinander und 2 Meter vom Rand, gegenüber dem Ort, wo der Referee zu Beginn eines Kampfes sitzt, angezeichnet. Dies sind die Markierungen für die Wettkämpfer im Flaggensystem.

Art. 8.15: WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

Die Arten, die Anzahl und die Verwendung der Ausrüstung, die vom Turnierveranstalter vorbereitet werden, sind im Anhang 6: "Wettkampfausrüstung" erwähnt.

§ 8: PERSONAL

Art. 8.16: TOURNAMENT DIRECTOR

1. Der Tournament Director wird vom Executive Board der ESKA ernannt.
2. Er regelt den Ablauf und die Entwicklung der Kämpfe, soweit dies nicht die Wettkampfbregeln beeinträchtigt oder betrifft.
3. Er wird von der Referee Commission unterstützt.

Art. 8.17: MEISTERSCHAFTSARZT

Der Meisterschaftsarzt ist der Vorsitzende der Medical Commission oder in dessen Abwesenheit ein Mitglied der der Medical Commission oder eine andere qualifizierte Person, welche vom Executive Board ernannt wird. Die Mitglieder der Medical Commission werden vom ESKA Executive Board ernannt. Sie sollen:

1. Alle medizinischen Angelegenheiten während des Turniers regeln.
2. Von den Ärzten und dem medizinischen Personal der gastgebenden Organisation unterstützt werden.
3. Empfehlungen an das Executive Board bezüglich der medizinischen Richtlinien abgeben.

Art. 8.18: TURNIERPERSONAL

Zur Erfüllung bestimmter Aufgaben und zur Erleichterung der Durchführung der Kämpfe, soll eine Anzahl Helfer vom Turnierveranstalter bestimmt werden.

Sie sollen gemäss den Angaben im [Anhang 5](#): "Turnierpersonal" vorgehen.

EUROPEAN SHOTOKAN KARATE-DO ASSOCIATION

WettkampfregeIn

Anhang

Version 3.4 (September 2023)

ANHANG 1: BEGRIFFE UND IHRE BEDEUTUNG

Shobu Ippon Hajime	Beginn des Kampfes
Yame	Stopp
Tsuzukete hajime	Weiter (nach "Yame")
Tsuzukete	Fortsetzen
Atoshibaraku	30 Sekunden vor dem Kampfe
Soremade	Ende des Kampfes
Motonoichi	Komm zur Ausgangsposition (Den Wettkämpfer befehlen zu ihrer festen Position zurückzukehren)
Jogai, Nakae	Du bist raus, betritt die Match Area (Den Wettkämpfer befehlen zurück in die Match Area zu kommen)
Ippon	Eine entscheidende Technik
Waza-ari	Eine effektive Technik
Awasete Ippon	Zusammen Ippon (Zwei Waza-Ari gelten als ein Ippon)
Aiuchi	Gleichzeitig (Gültige Punkte im selben Moment beider Wettkämpfer)
Fukushin Shugo	Die Judges zusammenrufen
Hantei	Entscheidung
Aka (Shiro) no Kachi	Sieg für Rot (Weiss)
Hikiwake	Unentschieden
Hansoku Chui	Warnung vor Disqualifikation
Hansoku	Foul
Hansoku make	Disqualifikation aufgrund eines Fouls
Shiro (aka) hansoku, aka (shiro) no kachi	Foul von Weiss (Rot), Sieg für Rot (Weiss)
Shiro (Aka) no Kiken Niyori, aka (shiro) no kachi	Sieg für Rot (Weiss) durch Verzicht von Weiss (Rot)
Encho sen	Verlängerung der Kampfzeit
Uke te imasu	Technik blockiert
Nukete Imasu	Technik verfehlt/vorbei
Haiyai	Schneller/Schnell
Yowai	Schwach
Ma-ai	Distanz
Fujubun	Nicht gut genug
Torimasen	Inakzeptabel
Atenai	Pass auf, berühren ist nicht erlaubt
Mubobi	Mangel an Selbstschutz
Shikaku	Disqualifikation vom Turnier
Mienai	Nichts gesehen
Keikoku	Offizieller Verweis

ANHANG 2: GESTIK DES REFEREES

 <p>HAJIME START (KUMITE)</p>	 <p>HAJIME START (KATA)</p>	 <p>YAME STOP</p>
 <p>YAME SOROMADE END OF MATCH</p>	 <p>MOTONOICHI TAKE YOUR POSITIONS</p>	 <p>TSUZUKETE HAJIME RESTART MATCH</p>
 <p>WAZA ARI EFFECTIVE TECHNIQUE</p>	 <p>IPPON DECISIVE TECHNIQUE</p>	 <p>TORIMASEN N O SCORE</p>
 <p>HAYAI AKA (SHIRO) FIRST</p>	 <p>AIUCHI SIMULTANEOUS TECHNIQUES</p>	 <p>MAAI DISTANCE</p>
 <p>UKETE MASU BLOCKED</p>	 <p>NUKETE MASU MISSED</p>	 <p>FUKUSHIN SHUGO CALLING ONE JUDGE</p>

 <p>FUKUSHIN SHUGO CALLING ALL JUDGES</p>	 <p>YOWAI WEAK TECHNIQUE</p>	 <p>KEIKOKU REPRIMAND</p>
 <p>HANSOKU CHUI WARNING OF DISQUALIFICATION</p>	 <p>HANSOKU DISQUALIFICATION</p>	 <p>JOGAI OUT OF AREA</p>
 <p>HIKIWAKE DRAW</p>	 <p>AKA NO KACHI (SHIRO NO KACHI) VICTORY TO AKA / SHIRO</p>	 <p>TAIDO INAPPROPRIATE BEHAVIOUR</p>
 <p>KAIHI KYOUGI AVOIDANCE JOGAI</p>	 <p>ATONAI YONI DANGEROUS ACTS</p>	

ANHANG 3: SIGNALE DER CORNER JUDGES

 <p>WAZA ARI EFFECTIVE TECHNIQUE</p>	 <p>IPPON DECISIVE TECHNIQUE</p>	 <p>AIUCHI SUMULTANEOUS TECHNIQUES</p>
 <p>UKETE MASU BLOCKED</p>	 <p>NUKETE MASU MISSED</p>	 <p>NUKETE MASU MISSED</p>
 <p>MAAI DISTANCE</p>	 <p>TORIMASEN NO SCORE</p>	 <p>AKA WAZARI, SHIRO MIENAI AKA WAZARI, SHIRO: NOTHING SEEN</p>
 <p>MIENAI NOTHING SEEN</p>	 <p>KEIKOKU REPRIMAND</p>	 <p>HANSOKU CHUI WARNING OF DISQUALIFICATION</p>

 <p>HANSOKU DISQUALIFICATION</p>	 <p>JOGAI OUT OF AREA</p>	 <p>YOWAI WEAK TECHNIQUE</p>
 <p>HIKIWAKE DRAW</p>	 <p>HAYAI AKA (SHIRO) FIRST</p>	 <p>AKA NO KACHI (SHIRO NO KACHI) VICTORY TO AKA / SHIRO</p>

ANHANG 4: ENTSCHEIDUNGSTABELLE

Beurteilung durch die vier Corner Judges.

(Die Zeichen S, A und D repräsentieren jeweils: Shiro, Aka und Draw (Unentschieden))

	Meinung der Corner Judges				Entscheidung
1	S	S	S	S	Sieg für Shiro
2	S	S	S	A	Sieg für Shiro
3	S	S	S	D	Sieg für Shiro
4	S	S	D	D	Sieg für Shiro oder Unentschieden; hängt vom Urteil des Referees ab
5	S	S	A	D	Sieg für Shiro oder Unentschieden; hängt vom Urteil des Referees ab
6	A	A	A	A	Sieg für Aka
7	A	A	A	S	Sieg für Aka
8	A	A	A	D	Sieg für Aka
9	A	A	D	D	Sieg für Aka oder Unentschieden; hängt vom Urteil des Referees ab
10	A	A	S	D	Sieg für Aka oder Unentschieden; hängt vom Urteil des Referees ab
11	D	D	D	D	Unentschieden
12	D	D	D	A	Unentschieden
13	D	D	D	S	Unentschieden
14	D	D	A	S	Unentschieden
15	A	A	S	S	Unentschieden, Sieg für Shiro oder Aka; hängt vom Urteil des Referees ab

Wenn die Judges den Sieger bekannt geben müssen, ist die Stimme des Referees und die Stimme eines Corner Judges gleichwertig.

ANHANG 5: DAS TURNIERPERSONAL

Um bestimmte Aufgaben zu erfüllen und die Durchführung von Wettkämpfen zu erleichtern, wird eine bestimmte Anzahl Helfer vom Turnierveranstalter bestimmt und auf entsprechende Standorte verteilt. Ihre Aufgaben sind detailliert in den ESKA-Turnierorganisationsregeln festgelegt.

1. Record keeper (Recorder).
Der Record keeper¹ ist dafür verantwortlich, dass die wesentlichen Fakten des Kampfes genau aufgezeichnet werden.
 1. Diese Fakten sind:
 - Der Name des Wettkämpfers.
 - Der Name der vorgeführten Kata.
 - Der Name des Siegers.
 - Die Punkte, Strafen und Entscheidungen des Referees.
 - Die Wertungen der Judges im Kata Punktesystem.
 - Alle wesentlichen Bemerkungen zum Kampf.

2. Time Keeper.
 1. Der Time Keeper ist dafür verantwortlich, dass der Kampf die gesamte Kampfzeit (normalerweise zwei Minuten) durchläuft.
 2. Der Time Keeper muss die Uhr anhalten, wenn der Kampf unterbrochen wird, und lässt sie wieder laufen, wenn der Kampf fortgesetzt wird (Effektive Zeit).
 3. Der Time Keeper muss mit einem Gong oder Summer signalisieren, dass "30 Sekunden verbleiben" oder das "Ende der Kampfzeit" erreicht ist.

3. Announcer.
 1. Der Announcer ist dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass die Wettkämpfer rechtzeitig bei der Match Area sind und die Ergebnisse und Entscheidungen der Judges allen Beteiligten eindeutig kommuniziert werden.
 2. Die Gesamtpunktzahl muss unmittelbar nach der Kata kommuniziert werden.

4. Desk Officials
Um den Kampf reibungslos durchführen zu können, haben die Desk Officials folgende Aufgaben:
 1. Sich um den Fortschritt des Kampfes zu kümmern.
 2. Kommunikation mit den Wettkämpfern.
 3. Kommunikation mit den Judges.
 4. Vorbereitung der Match Area.
 5. Weitere Aufgaben werden vom Turnierveranstalter festgelegt.

5. Erste-Hilfe-Crew.
Die Erste-Hilfe-Crew muss bereit sein, im Falle eines Unfalls oder einer Krankheit zusammen mit einem Arzt zu handeln.
Sie sollen :
 1. Dem Turnierarzt assistieren.
 2. Erste-Hilfe-Ausrüstung zur Hand haben.
 3. Einen Platz bereitstellen, um sich um die Verletzten zu kümmern.
 4. Weitere Aufgaben werden vom Turnierveranstalter oder vom Meisterschaftsarzt festgelegt.

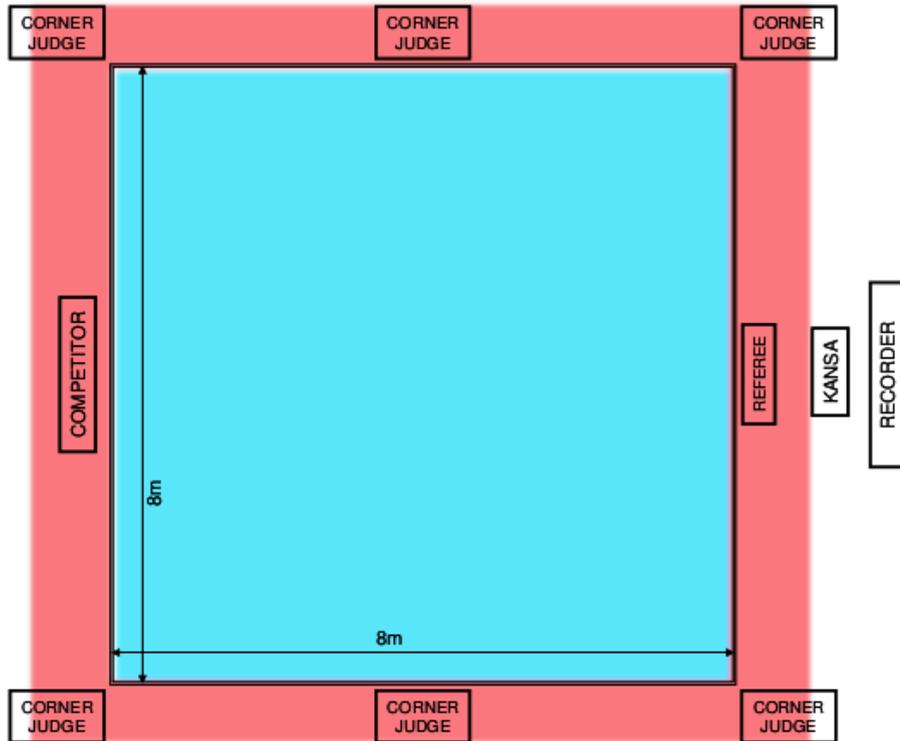
¹ Die Funktionen des Record keeper und Time keeper können mit dem Sportdata-System durch eine einzige Person wahrgenommen werden

ANHANG 6: DIE WETTKAMPFAUSRÜSTUNG

Die Arten, die Menge und die Verwendung der Ausrüstung, die vom Turnierveranstalter vorbereitet werden, sind folgende:

1. Flaggen (rot und weiss, 5 von jedem pro Match Area).
Die Referee und die Corner Judges erhalten jeweils ein Flaggenpaar und sollen diese zur Signalisierung der Gewinner oder um Signale zu machen verwenden.
2. Punktetafeln (7 Sätze pro Match Area).
Jeder Satz hat die Ziffern von 5 bis 9 und die Dezimalzahlen 1 bis 9, macht 14 Punktetafeln pro Satz.
Es soll einen signifikanten Farbunterschied zwischen den Ziffern und den Dezimalzahlen geben. Die Referee und die Corner Judges erhalten einen Satz und verwenden diese, um die Wertung anzuzeigen.
3. Erfassungsausrüstung.
Die Erfassungsausrüstung besteht aus Aufzeichnungsformularen, Berechnungsblättern, Stift usw., die vom Recorder verwendet werden. (Wenn elektronische Geräte verwendet werden, stellt die gastgebende Organisation für jede Area einen Bildschirm und einen Laptop zur Verfügung - siehe "Organisationsspezifikation")
4. Kata Karten.
Die Namen der Kata werden auf Karten geschrieben (Grösse: A6 und grosse Buchstaben). Der Referee wird diese Kata Karten für die Auswahl der Kata verwenden, die von den Wettkämpfern im "zugewiesenen Kata"-System ausgeführt werden muss.
5. Rote Gürtel.
Diese werden von den Teilnehmenden mitgenommen und getragen, so dass die Judges sie einfach unterscheiden können. Die Länge des Gürtels soll so sein, dass sie die Wettkämpfer in ihrer Ausführung nicht behindern, aber lang genug, um von den Judges klar gesehen zu werden.
6. Uhr und Zeitsignal.
Eine Uhr mit "Chronometer"-Funktionen und einem Tonsignal wird dem Time Keeper zur Verfügung gestellt um die zugewiesene Zeit im Kumite zu messen. (Wenn elektronische Geräte - Laptop und Bildschirm - verwendet werden, ist diese Funktion in dem verwendeten Programm enthalten)
7. Kumite Notizbuch
Organisiert von der Referee Commission
8. Weiteres.
Das erforderliche Material, um die Oberfläche der Match Area sauber und desinfiziert zu halten.

KATA - Punktesystem



ANHANG 8: DIE LISTE DER ESKA WETTKAMPF KATAS

Gruppe 1:	Heian Shodan - Heian Nidan - Heian Sandan - Heian Yondan - Heian Godan - Tekki Shodan
Gruppe 2:	Bassai Dai - Kanku Dai - Jion - Empi
Gruppe 3:	Bassai Dai - Kanku Dai - Jion - Empi - Hangetsu
Gruppe 4:	Bassai Shô - Kanku Shô - Tekki Nidan - Tekki Sandan - Jitte - Jiin - Gankaku - Chinte - Unsu - Sôchin - Nijûshiho - Meikyô - Gojûshiho Dai - Gojûshiho Sho - Wankan

ANHANG 9: OFFIZIELLE BEKLEIDUNG

1. Judges.
 1. Die Judges müssen die vom ESKA-Kongress bestimmte offizielle Uniform tragen. Diese Uniform muss bei allen Turnieren, Kursen und Prüfungen getragen werden.
 2. Die offizielle Uniform wird wie folgt sein:
 1. Ein einreihiger marineblauer Blazer mit zwei silbernen Knöpfen,
 2. Ein langärmeliges weisses Hemd,
 3. Eine weinrote Krawatte,
 4. Schlichte hellgraue Hose,
 5. Unstrukturierte dunkelblaue oder schwarze Socken und schwarze Schuhe für den Einsatz ausserhalb der Match Area.
 6. Es sind keine Schuhe oder Socken erlaubt, wenn ein Kampf geführt oder beurteilt wird.

2. Wettkämpfer

Karate-Gi

 1. Die Wettkämpfer müssen einen sauberen, weissen und unverzierten Karate-Gi tragen. Klebeband, um Reklame oder Werbung abzudecken, ist nicht erlaubt.
 2. Die Jacke, wenn sie mit dem Gürtel um die Taille getragen wird, muss eine entsprechende Länge haben damit sie die Hüfte bedeckt.
 3. Die Ärmel der Jacke müssen mindestens den halben Unterarm bedecken und dürfen nicht nach Aussen aufgerollt werden. Die Ärmel dürfen das Handgelenk nicht bedecken.
 4. Die Hose muss lang genug sein, um mindestens zwei Drittel des Schienbeins zu bedecken. Sie dürfen nicht den Knöchel bedecken.
 5. Der Gurt, nachdem er richtig um die Taille gebunden wurde, muss eine Gesamtlänge haben, die ca. 15 Zentimeter Überlänge auf beide Enden hat. Er sollte auch ungefähr 5 Zentimeter breit sein.
 6. Ein nationales Abzeichen darf getragen werden. Die maximale Grösse des Abzeichen beträgt 10 cm x 10 cm. Das Abzeichen muss auf dem Karate-Gi auf der linken Brust getragen werden.
 7. Jeder Wettkämpfer muss eine Identifikationsnummer auf der Rückseite seines Karate-Gi unterhalb des Gürtels tragen.

Weiteres

 1. Jeder Wettkämpfer muss sein Haar sauber halten und auf eine Länge schneiden, die ihn bei der Durchführung des Kampfes nicht behindert.
 2. Hachimaki (Kopfband) ist nicht erlaubt.
 3. Sollte der Referee die Haare eines Wettkämpfers als zu lang und/oder unrein erachten, darf er mit Zustimmung des Chief Judge den Wettkämpfer vom Wettkampf ausschliessen.
 4. Haarspangen sind verboten, ebenso wie Haarklammern aus Metall.
 5. Teilnehmer müssen kurze Fingernägel haben und dürfen keine metallischen oder andere Gegenstände tragen.
 6. Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigenes Risiko getragen werden.
 7. Das Tragen nicht zugelassener Kleidung oder Ausrüstung ist verboten.
 8. Damen dürfen unter der Karate-Jacke ein weisses T-Shirt tragen.
 9. Damen dürfen autorisierte zusätzliche Schutzausrüstung tragen, die vom Technical Committee zugelassen ist.
 10. Jeder Wettkämpfer muss eine Identifikationsnummer auf der Brust oder auf dem Rücken tragen.
 11. In Kumite und in Kata Flaggensystem muss einer der Wettkämpfer zur Identifikation einen roten Gürtel um seine Hüfte tragen. Die Wettkämpfer müssen ihren eigenen Gürtel nicht ablegen.

3. Coaches.
 1. Der Coach muss zu jeder Zeit während des Turniers einen Über-Gi (oder Trainingsanzug) mit einem Identifikation-Badge tragen.
4. Werbung
 1. Werbung auf dem Karate-Gi ist nicht erlaubt.
 2. Auf den nationalen Trainingsanzügen, die während der Eröffnungszeremonie und auf dem Podium während der Siegerehrung getragen werden können, ist Werbung erlaubt.

ANHANG 10: TEILNAHME AN EINEM KAMPF

1. Allgemeines.
 1. Nach Beginn der offiziellen Auslosung darf in den Einzeldisziplinen kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden (ausser mit Genehmigung des Competition Committee).
 2. Wettkämpfer oder Teams, die nicht am Wettkampfort eintreffen, bevor das Turnier beginnt, können von der Teilnahme an diesem Turnier disqualifiziert werden.
 3. Sollten einzelne Wettkämpfer oder Teams, die sich angemeldet haben, ohne triftigen Grund oder ohne vorherige Benachrichtigung der leitenden Behörden nicht teilnehmen, den Kampf beenden und gehen, entscheidet das Technical Committee über entsprechende Disziplinarmaßnahmen.
 4. Wenn, durch einen Fehler in der Verwaltung durch das Turnierpersonal, die falschen Wettkämpfer gegeneinander antreten, wird unabhängig vom Ergebnis die Begegnung für null und nichtig erklärt.
2. Team Kumite Kampf.
 1. Im Team Kampf, mit Ausnahme des ersten Kampfes (siehe ESKA "Wettbewerbsregeln – Kumite-Regeln - Team Kumite"), darf ein Team nur dann teilnehmen, wenn es mehr als die Hälfte der vorgeschriebenen Anzahl Wettkämpfer umfasst.
 2. Vor jedem Team Kampf muss ein Team-Vertreter ein offizielles Formular am Wettkampftisch mit den Namen und Kampfreiheitenfolge der Wettkämpfer abgeben.
 3. Die Kampfreiheitenfolge kann für jede Runde angepasst werden, aber nachdem die Reihenfolge mitgeteilt wurde, darf sie nicht mehr geändert werden.
3. Rücktritt.
 1. Ein Wettkämpfer, der aus anderen Gründen als einer Verletzung nicht antreten oder teilnehmen kann oder um Erlaubnis bittet, den Kampf zu beenden, wird zum Verlierer erklärt.

ANHANG 11: ALLGEMEINE MEDIZINISCHE REGELN

1. Allgemeines.
 1. Ein wesentlicher Teil der ESKA-Wettkampfregeln umfasst die Gesundheit der Wettkämpfer und die Verringerung der Unfallmöglichkeiten sicherzustellen. Die medizinische Versorgung dient nur der Behandlung von erlittenen Verletzungen.
 2. Der Turnierarzt gibt auf Wunsch Auskunft über die Fähigkeit des Teilnehmers den Kampf fortzusetzen.
 3. Es wird empfohlen, dass alle Wettkämpfer, einmal jährlich, von einem erfahrenen Arzt in der Sportmedizin, eine gründliche medizinische Untersuchung durchführen. Dies liegt in der Verantwortung der nationalen Organisation.
 4. Auf Verlangen des Turnierarztes und auf begründeten Zweifeln, muss sich jeder Wettkämpfer selber einer ärztlichen Untersuchung unterziehen.
 5. Vor dem Wettkampf müssen bestehende Krankheiten oder Verletzungen dem Turnierarzt gemeldet werden.
 6. Die Verwendung von leistungssteigernden Substanzen ist verboten.
2. Medizinische Regeln für Kumite Kampf.
 1. Wenn ein Wettkämpfer während eines Wettkampfes selbst für einen kurzen Moment bewusstlos wird, muss er vom Turnierarzt untersucht werden.
 2. Jeder Bewusstseinsverlust (LOC - loss of consciousness) führt zum Ausschluss des Wettkämpfers von weiteren Kumite-Kämpfen. Jede weitere Teilnahme an den Meisterschaften in Kata-Wettbewerben erfordert die schriftliche Genehmigung des Meisterschaftsarztes.