



World Karate Federation

Kumite-Wettkampf

Prüfungsfragen für Haupt- und Seitenkampfrichter Kumite

Version 1. Januar 2026

Der Antwortbogen muss an die Prüfer zurückgegeben werden. Die Antworten sind nur auf dem dafür vorgesehenen Antwortbogen einzutragen. Stellen Sie unbedingt sicher, dass Name, Land und Nummer sowie alle weiteren erforderlichen Angaben auf dem Antwortbogen eingetragen sind.

Während der Prüfung dürfen sich keinerlei zusätzliche Unterlagen oder Bücher auf Ihrem Tisch befinden. Wer während der Prüfung mit anderen Kandidaten spricht oder deren Antworten abschreibt, wird von der Prüfung ausgeschlossen und die Prüfung gilt automatisch als nicht bestanden. Bei Unklarheiten in Bezug auf die korrekte Vorgehensweise oder bei sonstigen Fragen zur Prüfung wenden Sie sich ausschließlich an einen Prüfer, den Sekretär der Kampfrichterkommission oder dessen Assistenten.

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

Januar 2026

KUMITE-PRÜFUNG

„WAHR ODER FALSCH“

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

1. Jede freiwillige religiöse Kopfbedeckung darf getragen werden.
2. Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
3. Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
4. Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
5. Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Athleten zu lang und ein passender Ersatz kann nicht rechtzeitig gefunden werden, darf der Hauptkampfrichter gestatten, die Ärmel nach innen hochzukrempeln.
6. Athleten dürfen ein oder zwei schlichte Haar- bzw. Zopfummis tragen. Schleifen, Perlen oder andere Verzierungen sind verboten.
7. Ohringe sind gestattet, wenn sie mit Tape abgeklebt werden.
8. Metallische Zahnsparren dürfen auf eigenes Risiko des Athleten getragen werden, wenn sie vom Hauptkampfrichter und vom offiziellen Arzt genehmigt wurden.
9. Die Athleten müssen sich ordnungsgemäß zu Beginn und am Ende des Kampfes voreinander verneigen.
10. Der Betreuer darf die Team-Aufstellung während einer Runde ändern.
11. Wird im Einzelkampf ein Athlet verletzt, kann der Betreuer einen Ersatz stellen, wenn er zuvor das Organisationskomitee darüber informiert.
12. Die Seitenkampfrichter müssen jeweils mit einer roten und einer blauen Flagge oder einem elektronisches Signalgerät ausgestattet sein.

13. Haben zwei Teams gleich viele Siege und gleich viele Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt.
14. Der Obmann (Match Supervisor/KANSA) ist nur mit einer Pfeife ausgestattet.
15. Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Athleten für diese Kategorie disqualifiziert werden.
16. Absätze von mehr als 4 cm dürfen nicht zur Uniform getragen werden.
17. Die Kampfzeit beträgt drei Minuten bei männlichen Senioren und bei Frauen, Junioren und Jugendlichen zwei Minuten.
18. Die Mitglieder eines Kumite-Teams dürfen jede beliebige Art von Karate-Gi tragen.
19. Die Team-Mitglieder dürfen unterschiedliche Karate Gi Marken tragen.
20. Ein Athlet muss die Jacke nicht wechseln, wenn die Jackenbänder im Kampf reißen.
21. Die Athleten dürfen jede beliebige Art von weißem Karate-Gi tragen.
22. Eine schnelle Kombination, bestehend aus einer CHUDAN-Fußtechnik und einem TSUKI, welche beide einzeln wertbar sind, wird mit IPPON bewertet.
23. In Senioren-Kämpfen muss eine leichte „Berührung mit dem Faustschutz“ an der Kehle nicht verwarnt oder bestraft werden, solange dadurch keine Verletzung verursacht wird.
24. Ein Tritt in die Leiste wird nicht bestraft, vorausgesetzt der Angreifer hat es nicht absichtlich getan.
25. Für Athleten unter 14 Jahren ist der WKF zugelassene-Schutzhelm Pflicht.
26. Wird SENSHU bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit entzogen, kann keinem der beiden Athleten ein weiteres SENSHU erteilt werden.
27. Sollte ein Athlet, der SENSHU hat, bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit eine Verwarnung für Kampfvermeiden erhalten, verliert er automatisch diesen Vorteil.
28. Die freiwillige religiöse Kopfbedeckung muss von der WKF genehmigt sein.

29. Der WKF-Wettkampfleiter oder die Organisationskommission kann den Betreuern erlauben, anstelle der Trainingsjacke jedes beliebige T-Shirt zu tragen.
30. HANSOKU-CHUI wird dann erteilt, wenn die Siegchancen des Athleten durch das gegnerische Foul ernsthaft beeinträchtigt wurden.
31. Die zugelassene Toleranz beträgt 0,5 kg für Männer und Frauen.
32. HANSOKU wird für sehr ernsthafte Regelverstöße erteilt.
33. SHIKKAKU kann erst nach einer Verwarnung erteilt werden.
34. Handelt ein Athlet böswillig, ist SHIKKAKU die richtige Strafe und nicht HANSOKU.
35. Handelt ein Athlet böswillig, ist HANSOKU die richtige Strafe.
36. Einem Athleten kann SHIKKAKU erteilt werden, wenn das Verhalten seines Betreuers oder das der nicht kämpfenden Mitglieder seiner Delegation dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet.
37. Die gleiche Toleranz gilt sowohl in Bezug auf die obere als auch die untere Grenze der Gewichtsklasse.
38. Beim Einzelwettkampf wird das Round-Robin-System, gefolgt von Viertelfinale, Halbfinale und Finale angewendet.
39. Es gibt fünf Wertungskriterien.
40. In der ersten Runde muss ein Herrenteam mindestens fünf Athleten präsentieren.
41. Männermannschaften bestehen aus fünf bis sieben Mitgliedern, von denen fünf pro Runde antreten.
42. In der ersten Runde muss ein Damenteam mindestens zwei Athleten präsentieren.
43. Beim Round-Robin-System werden die maximal 32 Wettkämpfer pro Kategorie in 8 Gruppen zu je 4 Wettkämpfern aufgeteilt.
44. Stört der Betreuer nach der ersten Warnung weiterhin, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, nähert sich erneut dem Betreuer und fordert ihn auf, die Kampffläche zu verlassen.

45. Punktet AKA genau dann, während AO aus der Kampffläche tritt, kann sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung oder Strafe erteilt werden.
46. Wurde ein Athlet aus der Kampffläche gestoßen, wird Jogai erteilt.
47. Bei Premier-League-Wettkämpfen kämpfen die Athleten um die Bronzemedailles, die in den Viertel- und Halbfinals gegen die Finalisten verloren haben.
48. Im Fall eines Unentschiedens zwischen 2 oder mehr Athleten einer Gruppe, die die gleiche Anzahl Punkte haben, ist die höhere Position in der Weltrangliste am Wettkampftag das erste Entscheidungskriterium.
49. Es ist möglich, dass ein Athlet von einem Kampf disqualifiziert wird (HANSOKU) und den Wettkampf fortsetzt.
50. Ein Athlet, der punktet und die Kampffläche verlässt, bevor der Hauptkampfrichter YAME ruft, erhält kein Jogai.
51. Athleten können nicht mehr bestraft werden, wenn bereits das Schlussignal des Kampfes ertönt ist.
52. Bei Junioren-Wettkämpfen wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnt oder bestraft, außer der Fehler liegt beim Getroffenen selbst.
53. Bei Jugend- und Junioren-Wettkämpfen dürfen Jodan-Fußtechniken minimal berühren (Hautberührung → Skin Touch), vorausgesetzt, es kommt dabei zu keiner Verletzung.
54. Bei Senioren-Wettkämpfen ist für Jodan-Fausttechniken eine leichte Berührung erlaubt, für Jodan-Fußtechniken gilt eine größere Toleranz.
55. Ein bereits qualifizierter Athlet kann am Ende der Round-Robin-Rund nicht wegen Fehlverhaltens (SHIKKAKU) disqualifiziert werden.
56. Wenn für ein bestimmtes Turnier ein anderes Wettkampfformat als die in diesen Regeln beschriebenen angewendet werden soll, muss dies im Turnierbulletin deutlich angekündigt werden.
57. Schlechtes Benehmen eines Betreuers führt nicht zu einem SHIKKAKU seines Athleten und der Athlet muss nicht vom Kampf ausgeschlossen werden.

58. Sehen die Seitenkampfrichter eine Wertungstechnik, zeigen sie diese sofort per Joysticks oder mit den Fahnen an.
59. Das Kampfgericht besteht aus 1 Tatami Manager und 3 Tatami Manager Assistenten.
60. Das Kampfgericht besteht für jeden Kampf aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern und einem Match Supervisor/Kansa (Obmann).
61. Stellt sich nach Kampfbeginn heraus, dass ein Athlet keinen Zahnschutz trägt, wird er disqualifiziert.
62. Der Hauptkampfrichter gibt alle Kommandos und macht alle Ansagen.
63. Die Kampfzeit für Athleten unter 14 Jahre und jünger beträgt 1,5 Minuten.
64. Zeigen drei Seitenkampfrichter eine Wertung für AKA an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen, auch wenn er glaubt, dass sie sich irren.
65. Zeigen zwei oder mehr Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Kämpfer an, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen.
66. Die Kampfzeit läuft, sobald der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und wird gestoppt, sobald er YAME ruft oder wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
67. Im Kumite besteht das Kampfgericht aus einem Hauptkampfrichter, vier Seitenkampfrichtern, einem Match Supervisor/Kansa (Obmann) und einem Listenführer.
68. Rutscht ein Athlet aus und fällt hin, ohne dass sich der Torso am Boden befindet, und sein Gegner bringt unverzüglich eine wertbare Technik an, erhält dieser Ippon.
69. Nur der Betreuer des Athleten ist berechtigt, einen Protest einzulegen.
70. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlussignal, pfeift der Kansa/Match Supervisor.
71. Die Athleten müssen sich ordnungsgemäß zu Beginn des Kampfes voreinander verneigen.
72. Gibt im Einzelkampf ein Athlet freiwillig auf, erhält er Kiken und der Gegner acht Punkte zusätzlich.

73. Wachsamkeit ist der Zustand ununterbrochener Konzentration, der auch nach dem Ausführen der Technik anhält.
74. Auch wenn der Organisator die Ausrüstung vor der Aufstellung überprüfen lässt, liegt die Verantwortung dafür, dass die Ausrüstung regelkonform ist, immer noch beim KANSA.
75. Ein Athlet innerhalb der Kampffläche kann gegen einen Wettkämpfer außerhalb der Wettkampffläche punkten.
76. ATOSHI BARAKU bedeutet „noch 15 Sekunden zu kämpfen“.
77. ATOSHI BARAKU bedeutet „noch 10 Sekunden zu kämpfen“.
78. Eine Hautberührung (→ Skin Touch) an der Kehle ist nur in den Senioren-Wettbewerben gestattet.
79. Wenn am Ende eines Kampfes in Mannschaftskämpfen keine Punkte erzielt wurden, ruft der Hauptkampfrichter zum HANTEI auf.
80. Übermäßiger Kontakt nach mehrmaligem gescheitertem Blocken ist ein Fall von MUBOBI.
81. Ein Athlet kann für Übertreiben bestraft werden, auch wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
82. Der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger, AKA/AO NO KACHI, und löst, falls nötig, ein Unentschieden auf.
83. Im Falle eines Gleichstandes am Ende eines ergebnislosen Kampfes entscheidet das Kampfgericht (der Hauptkampfrichter und die vier Seitenkampfrichter) den Kampf durch HANTEI.
84. Wenn das Kampfgericht eine Entscheidung trifft, die gegen die Wettkampfbregeln verstößt, pfeift der KANSA/Match Supervisor unverzüglich.
85. Ein Athlet sollte nicht dafür bestraft werden, wenn er außer Atem ist (nach Atem ringen als Folge einer Technik) oder er einfach nur auf einen Treffer reagiert, selbst wenn die Technik eine Wertung für den Gegner ist.
86. Im Team-Wettkampf gibt es keinen Entscheidungskampf.

87. In einer Kombination kann nur die erste korrekt ausgeführte Technik punkten.
88. Erscheint ein Athlet mit nicht genehmigter Ausrüstung oder einem regelwidrigen Karate-Gi an der Wettkampffläche, erhält er eine Minute Zeit, der Beanstandung nachzukommen.
89. Athleten, die in Folge eines Treffers außer Atem sind, sollte Zeit eingeräumt werden, um zu Atem zu kommen, bevor der Kampf wieder eröffnet wird.
90. JODAN bezeichnet die Schultern und den Bereich oberhalb des Schlüsselbeins.
91. IPPON wird erteilt für JODAN-Fußtechniken und Techniken gegen einen Gegner, der mit einem anderen Körperteil als den Füßen Kontakt zur Matte hat.
92. HANSOKU CHUI wird für das Vortäuschen einer Verletzung erteilt.
93. HANSOKU wird für das erstmalige Übertreiben einer Verletzung erteilt.
94. Wenn nach einer CHUDAN-Technik der Getroffene nach Atem ringt, ist das ein Zeichen für mangelnde Kontrolle.
95. Ein Athlet kann für das Übertreiben einer Verletzung direkt HANSOKU erhalten.
96. Eine Technik, die nach dem Kommando, den Kampf zu unterbrechen oder zu beenden ausgeführt wird, darf, selbst wenn sie wirkungsvoll ist, keine Wertung erhalten und kann bestraft werden.
97. In Jugend-Wettbewerben dürfen JODAN-Fußtechniken leicht berühren (→ Skin Touch), vorausgesetzt, sie verursachen keine Verletzung.
98. Unterläuft bei der Listenführung ein Fehler und die falschen Athleten kämpfen, kann dies nachträglich nicht geändert werden.
99. Eine wirkungsvolle Technik, in dem Moment, wenn das Schlussignal ertönt, ist wertbar.
100. Wird ein Athlet durch sein eigenes Verschulden (MUBOBI) verletzt, sehen die Kampfrichter von einer Strafe für den Gegner ab.
101. Der KANSA hat kein Stimmrecht und auch keine Autorität bei Tatsachenentscheidungen, wie z.B., ob eine Technik gewertet werden kann oder nicht.

102. YUKO wird immer für Schläge zum Rücken erteilt.
103. Eine Hautberührung (→ Skin Touch) ist in der Kategorien der Wettkämpfer ab 16 Jahre und älter erlaubt.
104. Ein Athlet, der den Anweisungen des Hauptkampfrichters nicht folgt, erhält SHIKKAKU.
105. Der Score Judge weist den Hauptkampfrichter an, den Kampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln sieht.
106. Bei einer Kombination, in der die erste Technik YUKO und die zweite Technik eine Strafe verdient, soll beides erteilt werden.
107. „Skin Touch“/Hautberührung ist definiert als Berührung des Ziels, ohne dass Energie auf den Kopf oder Körper übertragen wird.
108. Es ist nicht möglich, im Liegen auf dem Boden zu punkten.
109. Ein Athlet, der nicht die von der WKF zugelassene Ausrüstung trägt, erhält zwei Minute Zeit, um diese anzulegen.
110. Ein Athlet, der im Kumite verletzt und unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, kann nicht am Kata-Wettkampf teilnehmen.
111. Ein verletzter Athlet, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, kann in diesem Wettkampf nicht mehr kämpfen.
112. Zeigt ein Athlet nach Kampfbende auf der Kampffläche ein schlechtes Benehmen, so kann der Hauptkampfrichter auch dann noch SHIKKAKU erteilen.
113. Der KANSA/Match Supervisor hat bei SHIKKAKU eine Stimme.
114. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Männer drei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
115. Gewinnt ein Team bei den Team-Wettbewerben der Frauen zwei Kämpfe, ist die Begegnung automatisch beendet.
116. Fasst ein Athlet seinen Gegner und bringt nicht umgehend eine Technik oder einen Wurf an, ruft der Hauptkampfrichter „YAME“.

117. Ist ein Seitenkampfrichter sich nicht sicher, ob eine Technik eine Zielregion erreicht hat, kann er die Wertung anzeigen.
118. Ein Athlet, der mit seinem Verhalten dem Ansehen und der Ehre des Karate-Do schadet, erhält HANSOKU.
119. Führt ein Athlet eine Aktion aus, die gefährlich ist und bewusst die Regeln zum verbotenen Verhalten verletzt, erhält er SHIKKAKU.
120. Korrekt ausgeführte Techniken nach dem „Zeit abgelaufen“-Signal sind gültig.
121. Korrekt ausgeführte Techniken während oder nach „WAKARETE“ sind gültig.
122. Ein Punkt kann auch dann angezeigt werden, wenn der Seitenkampfrichter die eigentliche Trefferfläche nicht sehen konnte.
123. Zeigen bei HANTEI drei Seitenkampfrichter einen Sieg für AKA und der vierte Seitenkampfrichter einen Sieg für AO an, muss der Referee AKA den Sieg zusprechen.
124. Ein Athlet, der nach Punkten oder durch SENSHU führt, kann nicht für Passivität geahndet werden.
125. Nur der für den jeweiligen Kampf bestimmte Betreuer darf den Athleten von dem ihm zugewiesenen Platz in der Nähe der Wettkampffläche aus betreuen und führen.
126. Kommt ein Athlet nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder auf die Beine, verkündet der Hauptkampfrichter ihm „KIKEN“ und dem Gegner „KACHI“.
127. Wird ein Athlet geworfen und landet teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort „YAME“.
128. Der Athlet darf dem Betreuer nicht signalisieren, dass er einen Video Review wünscht.
129. Der Athlet sollte außerhalb der Tatami untersucht werden.
130. Der KANSA muss pfeifen, wenn ein Seitenkampfrichter die Joysticks in der falschen Hand hält.
131. Der Zahnschutz ist Pflicht für alle Kumite-Athleten.

132. Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter höchstens zwei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Wertung ein.
133. Punktet ein Athlet mit einem starken Seitentritt und stößt seinen Gegner damit aus der Kampffläche, gibt der Hauptkampfrichter ihm WAZA-ARI und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe für JOGAI.
134. Wird offiziell Protest eingelegt, müssen die nachfolgenden Kämpfe verschoben werden, bis die Entscheidung vorliegt.
135. Die Seitenkampfrichter sitzen an den Ecken der TATAMI und außerhalb der Sicherheitszone.
136. Erteilt der Hauptkampfrichter eine Wertung für eine Technik, die eine Verletzung verursacht hat, gibt der KANSA das Zeichen für die Unterbrechung des Kampfes.
137. Überhört der Hauptkampfrichter das Schlussignal, pfeift der Listenführer.
138. WAKARATE zum Auflösen eines Clinchs kann zu jedem Zeitpunkt innerhalb des Kampfes erteilt werden.
139. Will der Hauptkampfrichter SHIKAKKU erteilen, kann er die Seitenkampfrichter für eine kurze Beratung zu sich rufen.
140. Wird ein Athlet während eines laufenden Kampfes verletzt und benötigt medizinische Versorgung, werden hierfür drei Minuten eingeräumt, anschließend entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Athlet für kampfunfähig erklärt oder mehr Zeit eingeräumt wird.
141. Ein Athlet, der die Kampffläche verlässt (JOGAI), wenn noch weniger als 15 Sekunden zu kämpfen sind, erhält mindestens CHUI.
142. Wurde eine Wertung dem falschen Athleten zugesprochen, korrigiert der Hauptkampfrichter dies, indem er sich dem betreffenden Athleten zuwendet, das Zeichen TORIMASEN ausführt und dann die Wertung dem Gegner erteilt.
143. Punktet ein Athlet mit einem gut kontrollierten CHUDAN-Geri und schlägt seinem Gegner dann ins Gesicht und verletzt ihn leicht, wird WAZA-ARI und eine Verwarnung erteilt.

144. Wurde ein verletzter Athlet medizinisch versorgt und der offizielle Arzt sagt, dass der Athlet weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter sich nicht darüber hinwegsetzen.
145. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen, auch wenn die Seitenkampfrichter nichts anzeigen.
146. Sobald der Hauptkampfrichter WAKARETE erteilt, haben die Betreuer nicht mehr die Möglichkeit, einen Video Review zu fordern, außer die Technik wurde ausgeführt, bevor WAKARETE erteilt wurde.
147. Kampfvermeiden bezieht sich auf Situationen, in denen ein Athlet versucht, seinem Gegner die Gelegenheit zum Punkten zu nehmen durch Zeit schindendes Verhalten.
148. TSUZUKTETE wird nicht bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit erteilt, außer es geht WAKARETE voraus.
149. Verletzen sich in einer Team-Begegnung bei Punktegleichstand zwei Athleten gegenseitig und können nicht weiterkämpfen, verkündet der Hauptkampfrichter HIKIWAKE.
150. Verlässt ein zurückliegender Athlet bei dem vergeblichen Versuch noch auszugleichen die Kampffläche (JOGAI), wenn noch weniger als fünfzehn Sekunden zu kämpfen sind, erhält er mindestens HANSOKU CHUI.
151. Techniken, die unter dem Gürtel landen, können nicht punkten.
152. Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können punkten.
153. Tritt AKA AO versehentlich gegen die Hüfte und AO kann nicht weiterkämpfen, erhält AO KIKEN.
154. Ist ein Athlet auf Grund mangelnder Ausdauer offensichtlich außer Atem, stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf, um ihn verschnaufen zu lassen.
155. Erzielt ein Athlet eine klare Führung von acht Punkten, wird ihm der Sieg zugesprochen.
156. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Athlet zum Sieger ernannt, der die meisten Punkte erzielt hat.

157. Eine ansonsten korrekt ausgeführte Technik wird bestraft, wenn sie gleichzeitig mit WAKARETE ausgeführt wird.
158. Es gibt zwei Grade von offiziellen Verwarnungen.
159. CHUI wird bis zu dreimal für kleinere Verstöße erteilt.
160. HANSOKU CHUI kann nicht erteilt werden, wenn noch nicht drei CHUI erteilt wurden.
161. Eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI wird nur dann erteilt, wenn der Athlet durch sein eigenes Verschulden oder durch seine eigene Nachlässigkeit getroffen oder verletzt wurde.
162. Ein Athlet, der selbstverschuldet getroffen wird und die Trefferwirkung übertreibt, erhält eine Verwarnung oder Strafe für MUBOBI oder für Übertreiben, aber nicht für beides.
163. Führt ein Athlet eine guten CHUDAN-Fußtechnik aus und der Gegner fängt das Bein, kann keine Wertung erteilt werden.
164. Ein Athlet führt eine JODAN-Fußtechnik aus, die alle sechs Wertungskriterien erfüllt. Der Gegner hebt die Hand, um abzuwehren und berührt dabei leicht sein eigenes Gesicht; der Hauptkampfrichter kann IPPON erteilen, da die Technik nicht richtig geblockt wurde.
165. Ein Männer-Team kann mit nur zwei Athleten kämpfen.
166. Zugelassene Werbung der WKF befindet sich auf dem linken Ärmel der Karate-Gi-Jacke.
167. Nationalen Verbänden ist es nicht gestattet, den Gi des Athleten mit Werbung zu versehen.
168. Ein Kumite-Athlet, der KIKEN erhält, kann in diesem Turnier nicht mehr antreten.
169. Einen Entscheidungskampf gibt es nur in Team-Wettkämpfen.
170. Der KANSA muss pfeifen, wenn der Hauptkampfrichter einem Athleten eine Wertung erteilt und dem anderen MUBOBI.
171. Ernste Verstöße im Benehmen, der Disziplin oder böswilliges Verhalten verdienen einen HANSOKU CHUI.

172. Bei internationalen Turnieren darf der Hauptkampfrichter nicht die gleiche Nationalität haben wie die Athleten; für einen der Seitenkampfrichter ist dies aber zulässig, wenn beide Betreuer einverstanden sind.
173. Der KANSA/Match Supervisor stellt sich zusammen mit Haupt- und Seitenkampfrichtern auf.
174. Die Betreuer sitzen außerhalb der Sicherheitszone, auf der jeweiligen Seite mit Blick zum Wettkampftisch.
175. Der KANSA muss sich nicht einschalten, wenn der Hauptkampfrichter einem Athlet eine Wertung und dem anderen Übertreiben erteilt.
176. In Team-Wettkämpfen rotieren der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter in jeder Runde, wenn alle die entsprechende Lizenz haben.
177. In Team-Wettkämpfen rotiert das Kampfgericht nur in den Medaillenkämpfen in jeder Runde.
178. Der Hauptkampfrichter kann sich auf der gesamten Tatami, einschließlich der Sicherheitszone, bewegen.
179. Weibliche Athleten müssen einen WKF geprüften für Frauen entworfenen Körperschutz tragen.
180. Die roten und blauen Gürtel müssen frei von jeglichen persönlichen Bestickungen oder Beschriftungen sein.
181. Wenn eine Situation eine Disqualifikation zu rechtfertigen scheint, kann der Hauptkampfrichter einen oder mehrere Kampfrichter zu einer kurzen Beratung (SHUGO) rufen, bevor er eine Entscheidung verkündet.
182. Die Athleten müssen einen weißen Karate-Gi ohne persönliche Bestickung tragen.
183. Persönliche Bestickungen auf dem Karate-Gi sind nur in den Medaillenkämpfen gestattet.
184. Wenn der Hauptkampfrichter einen Kontakt zu stark findet, aber die Siegchancen des Gegners dadurch nicht beeinträchtigt wurden, kann eine Verwarnung (CHUI) erteilt werden.

185. Jede Technik, die zu einer Verletzung führt, zieht eine Verwarnung oder Strafe nach sich, es sei denn, diese wurde vom Getroffenen selbst verursacht.
186. Ein offensichtliches Übertreiben eines Kontaktes wird mit einem CHUI geahndet.
187. Die Seitenkampfrichter können keine Wertung oder Verwarnung anzeigen, bevor der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht.
188. Ein offensichtliches Übertreiben wird mit einem HANSOKU geahndet.
189. Das Vortäuschen einer Verletzung, egal wie leicht, wird mindestens mit CHUI verwarnt.
190. Ein offensichtliches, wie z. B. Herumtorkeln, zu Boden fallen, aufstehen und wieder hinfallen usw., wird direkt mit SHIKKAKU geahndet.
191. Das Vortäuschen einer Verletzung durch eine Technik, die von den Kampfrichtern gewertet wurde, führt mindestens zu HANSOKU CHUI.
192. Punktet ein Athlet mit mehr als einer Technik hintereinander und vor YAME, müssen die Seitenkampfrichter die höhere Wertung anzeigen, unabhängig von der Reihenfolge der Techniken.
193. Endet im Team-Wettkampf ein Entscheidungskampf ohne Punkte oder mit Gleichstand ohne SENSHU, wird per HANTEI entschieden.
194. JOGAI liegt vor, wenn ein Athlet die Kampffläche verlässt und dies nicht vom Gegner verursacht wurde.
195. Weglaufen, Kampfvermeiden und/oder Zeitschinden während ATOSHI BARAKU wird mindestens mit HANSOKU CHUI verwarnt.
196. Der Drehpunkt des Wurfes darf nicht über der Hüfthöhe des werfenden Athleten liegen und der Gegner muss während der Ausführung gehalten werden, so dass eine sichere Landung möglich ist.
197. Das Festhalten am Karategi des Gegners, um seinen eigenen Fall zu bremsen, ist nicht erlaubt.
198. Der KANSA muss nicht eingreifen, wenn der Hauptkampfrichter eine Wertung erteilt, die nach Ablauf der Kampfzeit ausgeführt wurde.

199. YUKO ist einen Punkt wert.
200. WAZA-ARI ist zwei Punkte wert.
201. IPPON ist drei Punkte wert.
202. Es ist die Pflicht des Match Supervisors/Kansas, vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten zugelassene Ausrüstung tragen.
203. Es ist die Pflicht des Tatami Managers/Mattenchefs vor jeder Runde sicherzustellen, dass die Athleten die zugelassene Ausrüstung tragen.
204. Die Betreuer müssen ihre Zulassung zusammen mit der des Athleten oder Teams am Wettkampftisch vorlegen.
205. WAZA-ARI wird für CCHUDAN-Fußtechniken erteilt.
206. IPPON wird für JODAN-GERI und Wertungstechniken am geworfenen, gefallenen oder anderweitig am Boden befindlichen Gegner erteilt.
207. Im Einzel-Wettkampf gibt es kein Unentschieden.
208. Passivität kann jederzeit jedem Athleten erteilt werden.
209. Passivität kann nicht innerhalb der ersten 15 Sekunden des Kampfes erteilt werden.
210. Vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knie oder Ellbogen sind ein Vergehen.
211. Weglaufen, Kampfvermeiden und/oder Zeitschinden während ATOSHI BARAKU wird mindestens mit HANSOKU CHUI und dem Verlust von SENSHU geahndet.
212. Der Chef-Betreuer einer Delegation kann bei einem Mitglied des Kampfgerichtes Protest gegen eine Entscheidung einlegen.
213. Bei einer Kumite-Wettkampffläche werden in einem Meter Entfernung zum Mittelpunkt zwei Matten mit der roten Seite nach oben gedreht und markieren so eine Grenze zwischen den Wettkämpfern.
214. Die Bänder der Jacke müssen gebunden sein.
215. Bei Kampfbeginn dürfen Jacken ohne Bänder getragen werden.

216. Im Einzelwettbewerb kann nach der Auslosung ein Athlet durch einen anderen ersetzt werden.
217. In den Medaillenkämpfen müssen die männlichen Betreuer einen dunklen Anzug, Hemd, eine Krawatte und Schuhe tragen, die die Zehen bedecken.
218. In den Medaillenkämpfen können weibliche Betreuer entweder ein Kleid, einen Hosenanzug oder eine Kombination aus Jacke und Rock in dunklen Farben tragen und Schuhe, die die Zehen bedecken.
219. In den Medaillenkämpfen dürfen weibliche Betreuer keine religiöse Kopfbedeckung tragen.
220. Ein Athlet, der sich weigert, den Anweisungen des Hauptkampfrichters Folge zu leisten, oder der seine Beherrschung verliert, erhält automatisch HANSOKU.
221. Athleten wird zwischen den Kämpfen keine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden.
222. Passivität kann nicht erteilt werden bei weniger als 15 Sekunden verbleibender Kampfzeit.
223. Jegliches übermäßige Feiern, wie z.B. auf die Knie fallen usw., oder politische oder religiöse Äußerungen während oder unmittelbar nach dem Kampf oder Match sind verboten und werden mit einer Geldstrafe in Höhe der vom EK festgelegten Protestgebühr belegt.
224. Erhält ein Athlet KIKEN oder SHIKKAKU im Round-Robin-Wettkampf, werden alle vorherigen Kämpfe aus dem Ergebnis gelöscht.
225. Fassen am Arm oder Karate-Gi des Gegners mit einer Hand ist nur erlaubt, um umgehend eine Wertungstechnik oder einen Wurf zu versuchen.
226. Den Gegner mit beiden Händen zu fassen ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt.
227. Es ist die Pflicht des Tatami Managers, den Video Review Judge zu ernennen.
228. Sollte auch die Anzahl der IPPON und WAZA-ARI gleich sein, wird die Entscheidung durch HANTEI getroffen.

229. Endet im Einzel ein Kampf mit Punktegleichstand und ohne SENSU für einen Athleten, ist das erste Entscheidungskriterium die höhere Anzahl von IPPON im Kampf.
230. Zeigt mehr als ein Seitenkampfrichter eine Wertung für den gleichen Athleten an und die Wertungen sind unterschiedlich, wird die höhere Wertung erteilt, außer es gibt eine Mehrheit für die niedrigere Wertung.
231. Der Mattenchef muss den zentralen Wettkampftisch informieren, wenn ein Athlet aufgrund der 10-Sekunden-Regel aus dem weiteren Wettkampf ausscheidet.
232. Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, einen 3-Minuten-Countdown zu starten, wenn ein Athlet verletzt wurde und medizinische Behandlung benötigt.
233. Der Hauptkampfrichter ruft nicht YAME, wenn ein Athlet seinen Gegner fasst, ohne sofort eine Technik oder einen Wurf auszuführen.
234. Der Hauptkampfrichter erklärt den Sieger per Handzeichen und mit dem Kommando (AKA/AO NO KACHI) und löst dadurch auch ein mögliches Unentschieden auf.
235. Wenn ein Athlet seinen Gegner fasst, räumt der Hauptkampfrichter ihm mehrere Sekunden Zeit ein, um einen Wurf oder eine Technik auszuführen.
236. Der Betreuer/Vertreter des Nationalverbandes fordert das offizielle Protestformular beim Mattenchef an.
237. Der Hauptkampfrichter kann den Kampf unterbrechen und eine Wertung ohne Zustimmung der Seitenkampfrichter erteilen.
238. Ruft der Hauptkampfrichter in einer Situation der 10-Sekunden-Regel nicht den Arzt, muss der KANSA pfeifen.
239. Die Mannschaft, die mehr Siege hat, ausgenommen die durch SENSU, gewinnt die Begegnung.
240. Die roten und blauen Gürtel dürfen nicht länger reichen als bis Dreiviertel des Oberschenkels.
241. Reicht der Betreuer/NV den Protest nicht rechtzeitig ein, kann dies zur Abweisung des Protestes führen.

242. Die richtige Strafe für das Vortäuschen einer Verletzung durch eine Technik, die von den Kampfrichtern gewertet wurde, ist HANSOKU.
243. Die Informationen über die in den Protest involvierten Offiziellen werden vom Tatami Manager ausgefüllt.
244. Eine Disqualifikation durch KIKEN bedeutet, dass die Athleten für diese Kategorie disqualifiziert werden, die Teilnahme in anderen Kategorien ist davon aber nicht betroffen.
245. Athleten wird zwischen den Kämpfen eine der regulären Kampfzeit entsprechende Pause zugestanden. Ausnahme: Im Falle eines Farbwechsels der Ausrüstung beträgt die Pausenzeit fünf Minuten.
246. Endet irgendein Kampf mit Punktegleichstand, aber ein Athlet hat den „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU), wird dieser zum Sieger erklärt.
247. Der „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ (SENSHU) bedeutet, dass ein Athlet die erste Wertung erhalten hat, ohne dass der Gegner ebenfalls eine Wertung vor dem Signal erzielt hat.
248. In dem Fall, dass beide Athleten vor dem Signal eine Wertung erzielen, wird kein „Vorteil der ersten alleinigen Wertung“ erteilt und beide Wettkämpfer haben die Möglichkeit, im weiteren Verlauf des Kampfes noch SENSHU zu erreichen.
249. Wenn ein Athlet hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf die Beine kommt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, ruft den Arzt und beginnt gleichzeitig bis zehn zu zählen, wobei er für jede Sekunde einen Finger zeigt.
250. 15 Sekunden vor Ablauf der Kampfzeit gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal und der Hauptkampfrichter verkündet „ATOSHI BARAKU“.
251. Der KANSA muss still bleiben, wenn der Hauptkampfrichter eine Verwarnung oder Strafe für Passivität während ATOSHI BARAKU erteilt.
252. In den Einzel-Kategorien mit Ausscheidungsformat kann ein Kampf unentschieden enden.
253. Bei allen Wettkampfformaten erhält der Betreuer eine Video-Review-Karte pro Athleten.

254. Beim Round-Robin in Vierergruppen erhält der Betreuer eine VR-Karte für jeden Teilnehmer der Round-Robin-Phase.
255. Der Athlet darf den Betreuer unauffällig auffordern einen Video Review zu fordern.
256. Der Betreuer kann einen Video Review fordern, wenn die Seitenkampfrichter eine niedrigere Wertung erteilt haben und der Betreuer eine punkthöhere Technik für richtig hält.
257. Der Video Review Judge darf nur dann Punkte vergeben, wenn vor oder gleichzeitig mit dem anderen Athleten gepunktet wurde.
258. Es werden immer die letzten 6 Sekunden vor der Unterbrechung des Kampfes für den Video Review ausgewertet.
259. Wenn beide Betreuer gleichzeitig einen Video Review fordern, darf der Video Review Judge nur dem Athleten eine Wertung erteilen, der als erstes gepunktet hat.
260. Bei gleichzeitigen Wertungstechniken können beim Video Review beiden Wettkämpfern Punkte erteilt werden.
261. Der Video Review Judge darf keine Entscheidung der Seitenkampfrichter überstimmen außer SENSHU.
262. Der Tatami Manager muss überwachen, dass der KANSA den Kampf unterbricht und den Hauptkampfrichter bei einem Regelverstoß korrigiert.
263. Der Hauptkampfrichter zeigt beobachtete Fouls an und erteilt Verwarnungen und Strafen gemäß den Regeln.
264. Der Hauptkampfrichter bricht ein Unentschieden bei HANTEI.
265. Es liegt immer in der Verantwortung des KANSA, vor jedem Kampf sicherzustellen, dass die Ausrüstung regelkonform ist.
266. Falls der Hauptkampfrichter das Signal zum Ablauf der Kampfzeit nicht hört, pfeift der KANSA.

- 267.** Im System mit nur zwei Seitenkampfrichtern unterstützen die Seitenkampfrichter den Hauptkampfrichter, indem sie Signale geben für JOGAI, übermäßigen Kontakt und Hautberührung in den Kategorien, in denen dies gegen die Regeln verstößt.
- 268.** Im System mit nur zwei Seitenkampfrichtern bleibt der Hauptkampfrichter bei der Anwendung von Verwarnungen und Strafen autonom.
- 269.** Wenn im System mit nur zwei Seitenkampfrichtern die beiden Seitenkampfrichter oder ein Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter unterschiedliche Punkte für dieselben Wettkämpfer anzeigen, wird die höhere Punktzahl vergeben.