



ÖSTERREICHISCHER KARATE BUND AUSTRIAN KARATE FEDERATION

Austria A-3100 St. Pölten,
tel./fax: +43-(0)2742-258794 DVR: 1038869

Dr. Adolf Schärf Straße 25
ZVR Zahl: 720004573

oekb@karate-austria.at

www.karate-austria.at

Fragenkatalog Kumite

Dieser Fragebogen muss zusammen mit den Antworten den Prüfern zurückgegeben werden.

Bitte schreiben Sie nicht auf den Fragebogen und machen Sie keine Vermerke darauf. Alle Antworten müssen ausschließlich auf dem separaten Antwortblatt aufgeführt werden. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Name auf jedem Antwortblatt vermerkt ist.

Während der Dauer der Prüfung dürfen sich keine anderen Unterlagen oder Bücher auf Ihrem Tisch befinden, das Sprechen mit anderen Prüfungskandidaten oder das Abschreiben vom Blatt eines anderen Prüfungskandidaten führt zum Ausschluss von der Prüfung. Die Prüfung gilt in diesem Fall automatisch als nicht bestanden.

Falls Sie über das korrekte Vorgehen im Ungewissen sind oder betreffend eines Aspekts der Prüfung Fragen haben, wenden Sie sich ausschließlich an einen Prüfer.

Kampfrichterobmann: Thomas Braatz

Mobil: +43-664-6178020
Schillerstr.14a, A-3385 Prinzersdorf

referee@karate-austria.at

Fax: +43-1-93000-833-32336

Bundeskantleramt
sport.austria


Hayashi
EQUIP TO WIN

ABSCHNITT 1: RICHTIG ODER FALSCH

Die Antwort auf eine Frage ist nur dann richtig, wenn sie in allen Situationen zutrifft, sonst muss sie als falsch angesehen werden.

1.	Die Summe der Kampffläche und der Sicherheitszone beträgt 8 mal 8 Meter.
2.	Das Vereinsabzeichen (Landesverbandsabzeichen) des Wettkämpfers kann auf der linken Brust der Karate-Gi-Jacke getragen werden, vorausgesetzt, die Gesamtgröße von 10cm x 10cm wird dabei nicht überschritten.
3.	Die Karate-Gi-Jacke muss mehr als drei Viertel des Oberschenkels bedecken.
4.	Die Karate-Gi-Hose muss mindestens zwei Drittel des Schienbeins bedecken.
5.	Die Ärmel der Karate-Gi-Jacke dürfen nicht weiter als bis zum Handgelenk reichen.
6.	Sind die Ärmel der Karate-Gi-Jacke eines Wettkämpfers zu lang und es kann dafür nicht rechtzeitig ein Ersatz gefunden werden, kann der Hauptkampfrichter die Erlaubnis erteilen, diese nach innen aufzukrempeln.
7.	Wettkämpfer dürfen ein diskretes Gummiband ('Haargummi') oder einen Zopfring tragen. Haarbänder, Perlen und andere Verzierungen sind verboten
8.	Ohringe sind erlaubt, wenn sie mit einem Tape abgedeckt werden.
9.	Metallischen Zahnspangen dürfen mit Zustimmung des Hauptkampfrichters und des offiziellen Arztes auf eigene Verantwortung getragen werden.
10.	Die Wettkämpfer müssen sich zu Beginn und am Ende eines Kampfes ordnungsgemäß voreinander verbeugen.
11.	Der Betreuer (Coach) darf im Mannschaftskampf während einer Runde die Kampfreihefolge der Mannschaft ändern.
12.	Wird ein Wettkämpfer in einem Einzelkampf verletzt, kann ihn der Betreuer durch einen anderen Kämpfer ersetzen, vorausgesetzt, er informiert das Organisationskomitee.
13.	Wenn zwei Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen haben, ist das nächste Entscheidungskriterium für die Ermittlung des Gewinners die Punktzahl, wobei sowohl die gewonnenen als auch die verlorenen Kämpfe berücksichtigt werden.
14.	Wenn zwei Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen und Punkten haben, findet ein Entscheidungskampf statt.

15.	In der ersten Runde eines Mannschaftskampfes darf eine Mannschaft nur dann am Kampf teilnehmen, wenn alle Teammitglieder anwesend sind.
16.	Nationale Schutzausrüstung eines Verbandes muss bei WKF-Meisterschaften zugelassen werden.
17.	Der Betreuer (Coach) muss während des gesamten Wettkampfes einen Trainingsanzug und die offizielle Identifikationslizenz tragen.
18.	Die Kampfdauer bei Senioren beträgt drei Minuten; bei Frauen, Jugend und Junioren beträgt die Kampfdauer zwei Minuten.
19.	Eine Jodan-Beintechnik, die Zanshin nicht ganz erfüllt, kann Sanbon gewertet werden, weil es sich dabei um eine schwierige Technik handelt.
20.	Für eine schnelle Kombination von Chudan Geri und Tsuki, von denen beide eine eigene Wertung erhalten würden, wird Nihon gewertet.
21.	Bei Kämpfen der allgemeinen Klasse (Senioren) müssen Berührungen an der Kehle nicht zu einer Verwarnung oder Bestrafung führen, wenn dabei keine Verletzung verursacht wird.
22.	Ein Tritt in die Leistengegend führt nicht zu einer Bestrafung, wenn dieser nicht vorsätzlich ausgeführt wurde.
23.	Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 werden nicht zusammen addiert.
24.	Chukoku ist die erste Warnung für Kategorie 1- oder Kategorie 2-Vergehen.
25.	Keikoku ist eine Strafe, bei der Ippon dem Gegner zugesprochen wird.
26.	Kategorie 1 Keikoku wird normalerweise gegeben, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners leicht beeinträchtigt werden.
27.	Kategorie 1 Hansoku-Chui kann direkt, oder nach einer Verwarnung oder nach Keikoku erteilt werden.
28.	Kategorie 1 Hansoku-Chui wird erteilt, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners stark beeinträchtigt wurden.
29.	Kategorie 1 Hansoku wird bei schweren Regelverstößen erteilt.
30.	Shikkaku kann nur nach vorhergehender Verwarnung erteilt werden.
31.	Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, ist Shikkaku und nicht Hansoku die korrekte Strafe.

32.	Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, sollte Hansoku erteilt werden.
33.	Einem Wettkämpfer kann Shikkaku erteilt werden, wenn das Verhalten des Trainers oder der nicht am Kampf teilnehmenden Mitglieder der Delegation des Wettkämpfers als dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schädigend angesehen wird.
34.	Shikkaku muss öffentlich verkündet werden.
35.	Das Kampfgericht legt die Grenzen für Shikkaku fest.
36.	Es müssen 5 Kriterien eingehalten werden, um einen Punkt zu erzielen.
37.	Gleichzeitig ausgeführte, wertbare Techniken nennt man Ai-uchi.
38.	Wenn nach Yame ein Seitenkampfrichter (Judge) Ippon für Aka signalisiert, ein anderer Ippon für Ao und der dritte Torimasen, kann der Hauptkampfrichter (Referee) entscheiden, welche Wertung erteilt wird.
39.	Wenn nach Yame zwei Seitenkampfrichter (Judge) nichts anzeigen und der dritte Ippon für Ao signalisiert, kann der Hauptkampfrichter (Referee) Ippon für Aka vergeben.
40.	Bei Hantei verfügt der Hauptkampfrichter (Referee) bei jedem Ergebnis über die entscheidende Stimme (casting vote).
41.	Verwarnungen und Strafen, die in der ordnungsgemäßen Runde ausgesprochen wurden, werden mit ins Sai-Shiai übernommen.
42.	Wenn Aka in dem Moment eine Wertung erzielt, in dem Ao aus der Kampffläche tritt, wird sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung der Kategorie 2 erteilt.
43.	Wird ein Wettkämpfer aus der Kampffläche geworfen oder gestoßen, findet Jogai in dem Moment statt, in dem ein Körperteil des Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt.
44.	Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht sofort wieder auf seinen Beinen steht, gibt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer mittels eines Pfiffes das Signal, den zehn Sekunden Countdown zu starten.
45.	Gemäß der "Zehn-Sekunden-Regel" stoppt der Zeitnehmer die Uhr, sobald der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter (Referee) seinen Arm hebt.
46.	Für den Fall, dass ein Kämpfer hinfällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder auf seinen Beinen steht, wird er vom weiteren Turnier ausgeschlossen.
47.	Wenn zwei Kämpfer sich gegenseitig gleichzeitig verletzen und den Kampf nicht weiterführen können, wird derjenige Kämpfer zum Sieger des Wettkampfes erklärt, der die meisten Punkte erreicht hat.

48.	Einem Kämpfer, der eine Wertung erzielt und aus der Kampffläche tritt, bevor der Hauptkampfrichter (Referee) Yame ruft, wird kein Jogai erteilt.
49.	Kämpfer können keine Wertungen erzielen oder Strafen erhalten, nachdem das Signal "Zeit abgelaufen" am Ende eines Kampfes erfolgt ist.
50.	Beim Junioren-Wettkampf wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung hervorruft, bestraft sofern sie nicht vom Verletzten selbst verschuldet wurde.
51.	Beim Jugend- und Juniorenwettkampf ist für Jodan-Beintechniken eine "Hautberührung (skin touch)" erlaubt, vorausgesetzt, es wird dabei keine Verletzung verursacht.
52.	Bei Seniorenwettkämpfen sind leichte Berührungen für Jodan Fausttechniken erlaubt, bei Jodan Beintechniken gibt es eine erhöhte Toleranzgrenze.
53.	Ein Wettkämpfer, der zwei Mal in Folge durch Disqualifikation (Hansoku) seiner Gegner aufgrund von Regelverstößen Kategorie 1 gewonnen hat, darf nicht mehr weiterkämpfen.
54.	Im Falle eines administrativen Fehlers kann ein Kämpfer beim Arbitrator Protest einlegen.
55.	Wird ein Kämpfer sicher und ohne Verletzung geworfen, sollte der Hauptkampfrichter dem Gegner zwei bis drei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Bewertung einräumen.
56.	Hat der Hauptkampfrichter (Referee) eine Wertung gesehen, unterbricht er den Kampf mit "Yame" und zeigt sofort seine Meinung an, in dem er seinen gebeugten Arm auf der Seite des Punktenden hält.
57.	Der Gebrauch von Bandagen aufgrund von Verletzungen ist erlaubt, wenn es vom offiziellen Arzt genehmigt wurde.
58.	Wenn sich der Hauptkampfrichter (Referee) und die Seitenkampfrichter (Judge) am Ende eines Kampfes nicht einigen können, müssen sie den Arbitrator konsultieren.
59.	Wird nach dem Beginn eines Kampfes bemerkt, dass ein Wettkämpfer keinen Zahnschutz trägt, wird dieser Wettkämpfer disqualifiziert.
60.	Der Hauptkampfrichter (Referee) gibt alle Befehle und Bekanntmachungen.
61.	Wenn zwei Seitenkampfrichter (Judge) eine Wertung für den gleichen Kämpfer signalisieren, kann der Hauptkampfrichter (Referee) davon absehen den Kampf zu unterbrechen, wenn er sicher ist, dass ihre Meinung falsch ist.
62.	Wenn drei Seitenkampfrichter (Judge) eine Bewertung für Aka signalisieren, muss der Hauptkampfrichter (Referee) den Kampf unterbrechen, auch wenn er sicher ist, dass sie sich geirrt haben.
63.	Die Zeitmessung eines Kampfes beginnt, wenn der Hauptkampfrichter (Referee) das Zeichen für den Start gibt. Sie wird gestoppt, wenn er "Yame" ruft.
64.	Das Kampfgericht einer Kumite-Begegnung besteht aus Hauptkampfrichter (Referee), 3 Seitenkampfrichter (Judges), dem Arbitrator (Kansa) und dem Listenführerüberwacher.

65.	Wenn ein Wettkämpfer ausrutscht und hinfällt und der Gegner sofort eine wertbare Technik anbringt, ist diese Wertung Sanbon.
66.	Ein Beinfeger, gefolgt von einem wertbaren Jodan-Fauststoß während der Kämpfer das Gleichgewicht nicht wiedererlangt hat, wird mit Nihon bewertet.
67.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) das Signal "Zeit abgelaufen" nicht hört, pfeift der Arbitrator.
68.	Ein gut kontrollierter Ellbogenstoß (empi-uchi/hijiate), der alle sechs Bewertungskriterien erfüllt, ist eine wertbare Technik.
69.	Sollte ein Wettkämpfer einen Kampf durch Kiken aufgeben, erhält sein Gegner zusätzlich zu seinen bisher erzielten Punkten acht Punkte dazu.
70.	Wachsamkeit (Zanshin) ist der Zustand permanenter Konzentration, der auch anhält, nachdem die Technik ausgeführt wurde.
71.	Kombinationen von Handtechniken, deren Einzeltechniken selbst Wertungen erzielen, müssen mit Nihon bewertet werden.
72.	Ein Wettkämpfer, der sich innerhalb der Kampffläche befindet, kann gegen einen Kämpfer außerhalb der Kampffläche eine Wertung erzielen.
73.	Atoshi baraku bedeutet "30 Sekunden Kampfzeit übrig".
74.	Eine "Faustschutzberührung" an der Kehle ist nur bei Seniorenwettkämpfen erlaubt.
75.	Wenn nach einem Sai-Shiai keine Entscheidung fällt, wird das Oberste Kampfgericht konsultiert.
76.	Eine erhaltene Verletzung nach mehrfachem Weglassen von Blöcken ist ein Anzeichen für Mubobi.
77.	Ein Wettkämpfer kann für das Übertreiben einer tatsächlichen Verletzung bestraft werden.
78.	Schulterwürfe wie seio nage, kata garuma etc. sind nur dann erlaubt, wenn der Werfende den Gegner sichert.
79.	In der Kategorie 2 kann kein Keikoku erteilt werden, ohne dass zuerst Chukoku gegeben wurde.
80.	Sollte eine Entscheidung des Kampfgerichtes nicht mit den Wettkampffregeln übereinstimmen, muss der Arbitrator unverzüglich pfeifen.
81.	Der Kampf kann kurz andauern, wenn beide Wettkämpfer am Boden liegen.

82.	Bei Mannschaftswettkämpfen gibt es kein Encho-Sen.
83.	Wenn sich der Hauptkampfrichter (Referee) verbal mit den Seitenkampfrichtern (Judge) wegen einer Strafe für Kontakt unterhalten will, kann er dies tun, während sich der Arzt um den verletzten Kämpfer kümmert.
84.	Bei Jugendwettkämpfen (Kadetten) kann nur eine sehr leichte Faustschutzberührung am Gesichtsschutz (Facemask) gewertet werden.
85.	Unter der Taille fassen und werfen ist nur dann erlaubt, wenn der Gegner gehalten und dadurch eine sichere Landung gewährleistet wird.
86.	Jugendwettkämpfer (Kadetten) können das Tragen des Gesichtsschutzes (Facemask) aus medizinischen Gründen ablehnen.
87.	Ein Wettkämpfer, der bereits Kategorie 2 Hansoku Chui erhalten hat und dann einen leichten Kontakt übertreibt, erhält Hansoku.
88.	Wenn nach Yame zwei Seitenkampfrichter (Judge) Torimasen signalisieren und der andere Ippon für Ao, kann der Hauptkampfrichter (Referee) Aka eine Bewertung erteilen.
89.	Ein Wettkämpfer kann direkt Kategorie 2 Hansoku für das Übertreiben einer Verletzung erhalten.
90.	Eine effektive Technik, die nach dem Signal 'Zeit abgelaufen' oder nach dem Kommando zur Unterbrechung eines Kampfes ausgeführt wird, ist nicht wertbar und kann sogar zu einer Bestrafung führen
91.	Bei Jugendwettkämpfen (Kadetten) ist für Jodan-Beintechniken eine Hautberührung (skin touch) zugelassen, vorausgesetzt, es wird keine Verletzung (Rötung) verursacht.
92.	Vor Beginn eines Kampfes oder Wettkampfes muss der Mattenchef die Startkarten nach medizinischen Befunden untersuchen und sich über die Kampffähigkeit aller Kämpfer vergewissern.
93.	Wenn ein Fehler im Aufruf passiert und die falschen Kämpfer gegeneinander antreten, kann dies nachträglich nicht mehr korrigiert werden.
94.	Eine wertbare Technik, die gleichzeitig mit dem Endsignal ausgeführt wird, ist gültig.
95.	Wird ein Wettkämpfer aus eigenem Verschulden verletzt (Mubobi), wird der Hauptkampfrichter (Referee) davon Abstand nehmen, dem Gegner eine Strafe zu erteilen.
96.	Betreuer (Coaches) müssen zu Beginn eines Kampfes ihre Akkreditierung gemeinsam mit der ihres Sportlers am Wettkampftisch vorweisen.
97.	Eine wertbare Technik zum Rücken des Gegners wird mit Nihon bewertet.
98.	Der Arbitrator kann vom Hauptkampfrichter (Referee) die Unterbrechung eines Kampfes verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, welches der Hauptkampfrichter (Referee) nicht bemerkt hat.

99.	Einem Wettkämpfer, der die Befehle des Hauptkampfrichters (Referee) missachtet, wird Hansoku erteilt.
100.	Der Mattenchef erteilt dem Hauptkampfrichter (Referee) den Befehl, den Wettkampf zu unterbrechen, wenn er einen Verstoß gegen die Wettkampfgeregeln bemerkt.
101.	Wenn in einer Kombination die erste Technik einen Ippon und die zweite eine Strafe verdient hat, soll beides gegeben werden.
102.	Wenn ein Wettkämpfer aus eigenem Verschulden ausrutscht und hinfällt und der Gegner sofort eine wertbare Technik anbringt wird jene Wertung vergeben, als wenn er aufrecht stehen würde.
103.	Es ist möglich Punkte zu erzielen, wenn man auf dem Boden liegt.
104.	Ein Kämpfer, der keine vom ÖKB (EKF/WKF) genehmigte Schutzausrüstung trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese gegen die zugelassene auszutauschen.
105.	Ein im Kumite verletzter Kämpfer, der unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, darf nicht mehr am Kata-Wettkampf teilnehmen.
106.	Ein verletzter Kämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf in diesem Bewerb nicht mehr kämpfen.
107.	Hat der Hauptkampfrichter (Referee) eine Wertung gesehen, stoppt er den Kampf indem er den gebeugten Arm auf der Seite des Punktenden hält und „Yame“ ruft.
108.	Wenn sich ein Wettkämpfer auf der Kampffläche nach einem Kampf böswillig verhält, kann der Hauptkampfrichter (Referee) trotzdem noch Shikkaku erteilen.
109.	Der Arbitrator hat die entscheidende Stimme (casting vote) im Falle eines Shikkaku.
110.	Bei Teambewerben der Herren ist der Wettkampf beendet, wenn ein Team 3 Kämpfe gewonnen hat.
111.	Wenn ein Kämpfer seinen Gegner ergreift und nicht sofort eine Technik oder einen Wurf innerhalb von 2 bis 3 Sekunden ausführt, ruft der Hauptkampfrichter "Yame".
112.	Wenn ein Seitenkampfrichter (Judge) nicht ganz sicher ist, ob eine Technik wirklich eine Trefferzone berührt hat, sollte er Torimasen signalisieren.
113.	Einem Kämpfer, der eine Handlung ausführt, welche dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schadet, wird Hansoku erteilt.
114.	Wenn die Handlung eines Kämpfers als böswillig erachtet wird und er damit wissentlich gegen eine Regel – betreffend verbotenes Verhalten – verstößt, wird Shikkaku erteilt.
115.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) den Kampf unterbricht, weil er eine Wertung gesehen hat und die 3 Seitenkampfrichter (Judge) Mienai signalisieren, verkündet er „Torimasen“.

116.	Bei einem klaren Regelverstoß unterbricht der Arbitrator den Wettkampf und gibt dem Hauptkampfrichter (Referee) Anweisungen für die Lösung des Problems.
117.	2 Seitenkampfrichter (Judge) signalisieren Nihon für Aka und der dritte Ippon für Ao. Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) Ippon für Ao vergeben will zeigt er den Grund, warum die Technik von Aka nicht wertbar ist und vergibt die Wertung für Ao.
118.	Bei Hantei nach einem entscheidenden Sai Shiai zeigen die 3 Seitenkampfrichter (Judges) Sieg für Aka. Will der Hauptkampfrichter (Referee) den Sieg Ao zusprechen, muss er die Seitenkampfrichter zum Überdenken auffordern.
119.	Wenn ein Seitenkampfrichter (Judge) ein Jogai bemerkt, tippt er mit der entsprechenden Flagge auf den Boden und signalisiert danach ein Kategorie 2 Vergehen.
120.	Wenn nach "Yame" 2 Seitenkampfrichter (Judge) Ippon für Ao und der dritte Torimassen signalisieren, kann der Hauptkampfrichter (Referee) eine Wertung für Aka vergeben.
121.	Wenn ein Kämpfer nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder steht, verkündet der Hauptkampfrichter (Referee) "Kiken" und "no Kachi" an.
122.	Wird ein Kämpfer geworfen und landet dabei teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter (Referee) sofort "Yame".
123.	In allen Fällen, in denen der 10 Sekunden Countdown gestartet wurde, muss der Arzt den verletzten Kämpfer untersuchen.
124.	Der Mattenchef kann das Tragen von Werbung für anerkannte Sponsoren genehmigen.
125.	Das Tragen eines Zahnschutzes ist für Kumite-Wettkämpfer verpflichtend.
126.	Nach einem Wurf gibt der Hauptkampfrichter (Referee) maximal 2 Sekunden Zeit, um eine Wertung zu erzielen.
127.	Wenn ein Kämpfer mit einem Yoko-geri eine Wertung erzielt und der Gegner dadurch aus der Kampffläche gestoßen wird, sollte der Hauptkampfrichter (Referee) Nihon für die Beintechnik und dem Gegner eine Verwarnung oder Strafe (Kategorie 2) für Jogai vergeben.
128.	Wird ein offizieller Protest eingelegt, werden alle nachfolgenden Kämpfe verschoben, bis das Ergebnis des Protestes feststeht.
129.	Ignoriert der Hauptkampfrichter (Referee) das Sanbon-Signal zweier Seitenkampfrichter (Judge) für Ao, sollte der Arbitrator pfeifen.
130.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) für eine Technik einen Punkt vergibt, die aber eine Verletzung verursacht hat, muss der Arbitrator das Signal für eine Unterbrechung des Wettkampfes geben.
131.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) das Signal "Zeit abgelaufen" überhört, soll der Punktelistenführer pfeifen.

132.	Wenn ein Wettkämpfer regelkonform geworfen wird, ausrutscht, hinfällt oder auf andere Weise auf der Matte zu liegen kommt und der Gegner eine wertbare Technik ausführt, wird Sanbon vergeben.
133.	Will der Hauptkampfrichter (Referee) Shikkaku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter (Judge) für eine kurze Besprechung zu sich.
134.	Wird ein Kämpfer während eines Kampfes verletzt, erhält er für die ärztliche Behandlung 3 Minuten. Danach entscheidet der Hauptkampfrichter (Referee), ob der Kämpfer für kampfunfähig erklärt oder ob mehr Zeit für die Behandlung eingeräumt wird.
135.	Wenn ein Wettkämpfer bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit aus der Kampffläche tritt (Jogai), wird mindestens Kategorie 2 Keikoku ausgesprochen.
136.	Hat der falsche Kämpfer eine Wertung erhalten, wendet sich der Hauptkampfrichter (Referee) zur Korrektur zu diesem hin, signalisiert Torimassen und gibt die Wertung anschließend dem richtigen Kämpfer.
137.	Wenn ein Kämpfer mit einem Chudan Geri eine Wertung erzielt und danach unabsichtlich seinem Gegner mit einem Fauststoß eine leichte Verletzung zufügt, sollte ein Nihon und eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 erteilt werden.
138.	Wurde ein Kämpfer ärztlich behandelt und der offizielle Arzt sagt, dass er weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter (Referee) diese Entscheidung des Arztes nicht aufheben.
139.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) eine Wertung für Ao sieht, einer der Seitenkampfrichter (Judge) eine Wertung für Aka und die beiden anderen nichts anzeigen, kann der Hauptkampfrichter (Referee) die Wertung für Ao vergeben. Er muss aber den Grund signalisieren, weshalb die Technik von Aka nicht wertbar ist.
140.	Wurde der Kampf unterbrochen und ein Seitenkampfrichter (Judge) zeigt eine Wertung für Ao, einer eine Wertung für Aka und der dritte Jogai für Aka, kann der Hauptkampfrichter (Referee) „Torimassen“ verkünden.
141.	'Vermeiden eines Kampfes' bezieht sich auf eine Situation, bei der ein Kämpfer seinem Gegner die Möglichkeit einer wertbaren Technik verwehrt, in dem er zeitverschwendendes Verhalten an den Tag legt.
142.	Verletzen sich zwei Kämpfer im Mannschaftskampf gleichzeitig, können nicht mehr weiterkämpfen und es besteht Punktegleichheit, so wird der Sieger durch Hantei ermittelt.
143.	Verletzen sich zwei Kämpfer im Einzelkampf gleichzeitig, können nicht mehr weiterkämpfen und es besteht Punktegleichheit, so verkündet der Hauptkampfrichter (Referee) „Hikiwake“ und startet mit dem Sai-Shiai.
144.	Sind weniger als 10 Sekunden Kampfzeit übrig und ein Kämpfer mit Punkterückstand versucht auszugleichen und verlässt dabei die Kampffläche (Jogai), so erhält er Minimum Kategorie 2 Keikoku.
145.	Techniken, die unterhalb des Gürtels landen, können nicht gewertet werden.
146.	Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können gewertet werden.
147.	Wenn Aka unabsichtlich Ao in die Hüfte tritt und Ao dadurch den Kampf nicht weiterführen kann, wird Ao Kiken erteilt.

148.	Wenn ein Kämpfer offensichtlich außer Atem ist, sollte der Hauptkampfrichter (Referee) den Wettkampf unterbrechen, damit der Kämpfer Zeit hat, sich zu erholen.
149.	Ein Kämpfer, der eine klare Führung von 8 Punkten erzielt, wird zum Sieger erklärt.
150.	Wenn die Kampfzeit um ist, wird der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt.
151.	Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner hält und keinen Wurfversuch innerhalb von 2 Sekunden unternimmt und es sind weniger als 10 Sekunden Kampfzeit übrig, erhält er als Minimum Kategorie 2 Keikoku.
152.	Sollte im Mannschaftskampf ein Kämpfer Hansoku erhalten, bekommt sein Gegner 8 Punkte und der eigene Punktestand wird auf Null reduziert.
153.	Sollte im Mannschaftskampf ein Kämpfer aufgeben (Kiken), so gewinnt sein Gegner mit 8:0 Punkten.
154.	Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird nur vergeben, wenn ein Wettkämpfer durch eigenes Verschulden verletzt wurde.
155.	Ein Wettkämpfer, der durch eigenes Verschulden verletzt wurde und die Wirkung des Treffers übertreibt, bekommt entweder die Verwarnung für Mubobi oder die Verwarnung für das Übertreiben der Verletzung, aber nicht beides.
156.	Für eine Chudan-Beintechnik, die alle 6 Kriterien erfüllt aber vom Gegner danach abgefangen wurde, kann keine Wertung vergeben werden.
157.	Ein Wettkämpfer führt einen Jodan-Fußschlag aus, der alle 6 Kriterien erfüllt. Der Gegner versucht dabei mit der flachen Hand zu blocken, wobei aber seine Hand durch den Fußschlag leicht den eigenen Kopf berührt. Der Hauptkampfrichter (Referee) kann Sanbon vergeben, da der Angriff nicht effektiv geblockt wurde.
158.	Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner greift und regelkonform wirft, der Gegner ihn aber auf die Matte hinunterzieht und sich dabei verletzt, sollten beide Wettkämpfer eine Verwarnung oder Strafe erhalten.
159.	Kategorie 1 Keikoku kann direkt ohne vorherige Warnung erteilt werden.
160.	Im Kumite-Wettbewerb dürfen harte Kontaktlinsen getragen werden.
161.	Ein Wettkämpfer, der einen Kampf durch Kiken verliert, darf in diesem Turnier in keinem Kumite-Bewerb mehr starten.
162.	Sai-Shiai kommt nur im Einzelkampf zur Anwendung.
163.	Wenn der Hauptkampfrichter (Referee) einem Wettkämpfer eine Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe wegen Mubobi vergibt, erhält der Gegner eine leichtere Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1 als üblich.

164.	Eine Damenmannschaft darf auch mit nur 2 Kämpferinnen starten.
165.	Der Hauptkampfrichter (Referee) darf nicht vom gleichen Verein wie einer der beiden Wettkämpfer sein. Ein Seitenkampfrichter (Judge) darf vom gleichen Verein wie einer der beiden Wettkämpfer sein, wenn beide Betreuer (Coaches) damit einverstanden sind.

ABSCHNITT 2: MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Kreuzen Sie auf dem Antwortblatt den Buchstaben der Antwort an, die Sie als richtig erachten (nur eine Antwort ist korrekt).

1.	Das Vortäuschen einer nicht existierenden Verletzung stellt einen schweren Regelverstoß dar. Die korrekte Strafe dafür ist _____.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Shikkaku</td> <td style="width: 25%;">b) Keikoku</td> <td style="width: 25%;">c) Hansoku-Chui</td> <td style="width: 25%;">d) Hansoku</td> </tr> </table>	a) Shikkaku	b) Keikoku	c) Hansoku-Chui	d) Hansoku
a) Shikkaku	b) Keikoku	c) Hansoku-Chui	d) Hansoku		
2.	Für entscheidende Urteile während eines Wettkampfs in technischen Angelegenheiten, für die es in den Regeln keine Vereinbarungen gibt, ist zuständig:				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Spitzensportkommission</td> <td style="width: 25%;">b) Hauptkampfrichter</td> <td style="width: 25%;">c) Oberstes Kampfgericht</td> <td style="width: 25%;">d) Mattenchef</td> </tr> </table>	a) Spitzensportkommission	b) Hauptkampfrichter	c) Oberstes Kampfgericht	d) Mattenchef
a) Spitzensportkommission	b) Hauptkampfrichter	c) Oberstes Kampfgericht	d) Mattenchef		
3.	Welches verbotene Verhalten passt nicht zu den anderen:				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) vortäuschen oder übertreiben einer Verletzung</td> <td style="width: 25%;">b) Jogai</td> <td style="width: 25%;">c) gefährliche Würfe</td> <td style="width: 25%;">d) Mubobi</td> </tr> </table>	a) vortäuschen oder übertreiben einer Verletzung	b) Jogai	c) gefährliche Würfe	d) Mubobi
a) vortäuschen oder übertreiben einer Verletzung	b) Jogai	c) gefährliche Würfe	d) Mubobi		
4.	Ao greift mit Chudan Geri an, welcher von Aka geblockt wird. Aka erzielt daraufhin unverzüglich mit Chudan tsuki zu Ao's Rücken eine wertbare Technik. Die korrekte Bewertung ist _____.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Nihon</td> <td style="width: 25%;">b) Sanbon</td> <td style="width: 25%;">c) Ippon</td> <td style="width: 25%;">d) Torimasen</td> </tr> </table>	a) Nihon	b) Sanbon	c) Ippon	d) Torimasen
a) Nihon	b) Sanbon	c) Ippon	d) Torimasen		
5.	Aka trifft Ao nicht verletzend mit Chudan Tsuki in den Rücken und wendet sich unverzüglich mit der Faust in der Luft ab. Die korrekte Entscheidung ist _____.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Ippon</td> <td style="width: 25%;">b) Torimasen</td> <td style="width: 25%;">c) Nihon und eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi</td> <td style="width: 25%;">d) Nihon</td> </tr> </table>	a) Ippon	b) Torimasen	c) Nihon und eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi	d) Nihon
a) Ippon	b) Torimasen	c) Nihon und eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi	d) Nihon		
6.	Beim Ermitteln des Gewinners in einer Team-Kumite-Begegnung werden zuerst die _____ herangezogen.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Ippons</td> <td style="width: 25%;">b) Siege</td> <td style="width: 25%;">c) Gesamtpunkte</td> <td style="width: 25%;">d) Sanbons</td> </tr> </table>	a) Ippons	b) Siege	c) Gesamtpunkte	d) Sanbons
a) Ippons	b) Siege	c) Gesamtpunkte	d) Sanbons		
7.	Ein Kämpfer, der bereits Kategorie 2 Chukoku bekommen hat, vermeidet den Kampf indem er unnötig klammert. Es sind noch weniger als zehn Sekunden Kampfzeit übrig. Der Hauptkampfrichter (Referee) soll den Kampf unterbrechen und den Kämpfer mit _____ bestrafen.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">a) Hansoku-Chui</td> <td style="width: 25%;">b) Chukoku</td> <td style="width: 25%;">c) Keikoku</td> <td style="width: 25%;">d) Hansoku</td> </tr> </table>	a) Hansoku-Chui	b) Chukoku	c) Keikoku	d) Hansoku
a) Hansoku-Chui	b) Chukoku	c) Keikoku	d) Hansoku		

8.	Wenn es nach Kampfe unentschieden steht oder keine Punkte erzielt wurden, wird der Hauptkampfrichter (Referee) _____.			
	a) seine entscheidende Stimme (casting vote) einsetzen	b) für Hantei aufrufen	c) Unentschieden verkünden und, wenn anwendbar, Sai-Shiai starten	d) mit dem Mattenchef eine Lösung finden
9.	Wenn ein Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, für welche der Hauptkampfrichter (Referee) "Yame" ruft, er aber unmittelbar darauf Kontakt zum Gesicht des Gegners verursacht, sollte der Kämpfer _____ erhalten.			
	a) die Bewertung und eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1	b) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 1	c) Hansoku	d) Torimasen
10.	Welcher der folgenden Verstöße ist kein Vergehen der Kategorie 1:			
	a) Techniken mit starkem Kontakt	b) Angriffe gegen Arme und Beine	c) Greifen unter der Hüfte und versuchen zu werfen	d) vorgetäuschte Angriffe mit Kopf, Knien oder Ellenbögen
11.	Für Angriffe auf Arme, Beine, Leiste, Gelenke oder Spann kann _____ vergeben werden.			
	a) Chukoku	b) Keikoku	c) Hansoku-Chui	d) Hansoku
	e) eine der Strafen Pkt. a) bis d)			
12.	Keikoku (Kategorie 1) wird erteilt, wenn die Siegchancen eines Kämpfers durch ein Vergehen seines Gegners _____ werden.			
	a) leicht beeinträchtigt	b) nicht beeinträchtigt	c) leicht verbessert	d) ernsthaft beeinträchtigt
13.	Chukoku (Kategorie 1) wird erteilt, wenn die Siegchancen eines Kämpfers durch ein Vergehen seines Gegners _____ werden.			
	a) leicht verbessert	b) leicht beeinträchtigt	c) nicht beeinträchtigt	d) ernsthaft beeinträchtigt
14.	Wenn ein Kämpfer verletzt wird, muss der Hauptkampfrichter (Referee) den Kampf unverzüglich unterbrechen und _____.			
	a) den 10-Sekunden-Countdown starten	b) warten, bis der 10-Sekunden-Countdown abgelaufen ist und den Arzt rufen	c) sofort den Arzt rufen	d) sich die Verletzung ansehen

15.	Im Bewerb Kadetten-Kumite ist mittels Handtechniken (Tsuki, Uchi) keine Berührung bzw. Kontakt zu Gesicht, Kopf und Nacken (inklusive face mask) erlaubt. Jede Berührung oder Kontakt, egal wie leicht, führt zu _____, ausgenommen er wurde durch den getroffenen Kämpfer selbst verursacht (MUBOBI).			
	a) Ippon, vorausgesetzt es war nur Skin touch	b) Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe	c) keiner Wertung	d) Kategorie 1 Verwarnung oder Strafe
16.	Wenn ein Kämpfer während eines Kampfes verletzt wird und medizinische Hilfe benötigt, muss der Hauptkampfrichter (Referee) den Kampf unterbrechen und _____ Zeit für die Behandlung geben.			
	a) der Doktor entscheidet	b) 3 Minuten	c) so viel Zeit als nötig	d) der Mattenchef entscheidet
17.	Der Protest muss in schriftlicher Form, unmittelbar nach Ende des Kampfes, in dem er geschah, an _____ übermittelt werden. Eine Ausnahme stellen administrative Fehler dar.			
	a) Hauptkampfrichter (Referee)	b) das Organisations-komitee	c) den Mattenchef oder Kampfrichterchef des Turnieres (Stellvertreter)	d) die Kampfrichter-kommission
18.	Ao überquert die Jogai-Linie zu dem Zeitpunkt, zu dem Aka eine wertbare Technik ausführt (Aka bleibt innerhalb der Kampffläche). In diesem Fall ist die korrekte Entscheidung _____.			
	a) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 gegen Ao	b) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 gegen Ao und die entsprechende Bewertung für Aka	c) Torimasen	d) die entsprechende Bewertung für Aka
19.	Sollte ein Mannschaftsmitglied Kiken erhalten, lautet das richtige Ergebnis:			
	a) 8 Punkte	b) 8 Punkte und die Punkte des Gegners	c) 0 Punkte und die gegnerischen Punkte werden auf 8 gesetzt	d) 0 Punkte und die eigene Wertung wird beim Gegner aufaddiert
20.	Das Schiedsgericht setzt sich wie folgt zusammen:			
	a) aus der Kampfrichter-kommission	b) 3 Referees, die vom Obersten Kampfgericht festgelegt wurden	c) aus der Spitzensport-kommission	d) aus je einem Mitglied von a) bis c)

21.	Nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter (Referee) _____. Dies startet den Kampf.			
	a) Tsuzukete Hajime	b) Sai-Shiai	c) Shobu Hajime	d) Sanbon Shobu Hajime
22.	Wenn Ao aus eigenem Verschulden ausrutscht und hinfällt und Aka sofort einen wertbaren Chudan Tsuki ausführt, ist diese Wertung _____.			
	a) Ippon für Aka	b) Torimasen	c) Sanbon für Aka	d) Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe für Ao
23.	Bei Berührung der Kehle wird eine Verwarnung oder Strafe erteilt, ausgenommen davon sind _____.			
	a) unabsichtliche Berührungen	b) Berührungen ohne Verletzungsfolgen	c) Eigenverschulden des Getroffenen	d) ganz leichte Berührungen (Skin touch)
24.	Ein Kämpfer, der seinen Gegner verletzt und deswegen Hansoku (Kategorie 1) erhielt, und der zusätzlich nach Ansicht der Kampfrichter und des Mattenchefs rücksichtslos (gefährlich) gehandelt hat, _____.			
	a) wird dem Obersten Kampfgericht gemeldet	b) wird vom Mattenchef scharf ermahnt	c) wird Shikkaku erteilt	d) wird der Disziplinkommission gemeldet
25.	Wenn der Kampf unterbrochen wird, kann der Hauptkampfrichter (Referee) keine Entscheidung gegen 2 Seitenkampfrichter (Judge) treffen, außer er hat _____.			
	a) die positive Unterstützung des Mattenchefs	b) die entscheidende Stimme (casting vote)	c) die positive Unterstützung des dritten Seitenkampfrichters	d) klar gesehen, dass sich die beiden irren.
26.	Die Karate-Gi-Hosen müssen so lang sein, dass sie _____.			
	a) 10 Zentimeter unters Knie reichen	b) 3/4 des Schienbeins bedecken	c) bis zur Hälfte des Unterschenkels reichen	d) zwei Drittel des Schienbeins bedecken
27.	Die Karate-Gi-Hosen dürfen maximal _____.			
	a) zwei Drittel des Schienbeins bedecken	b) bis zum Fußknöchel reichen	c) 4 cm über den Fußknöchel reichen	d) 3/4 des Schienbeins bedecken

28.	Um im Kumite-Team-Bewerb der Herren starten zu können, müssen _____.			
a) alle Teammitglieder anwesend sein	b) 5 Teammitglieder anwesend sein	c) zumindest 2 Teammitglieder anwesend sein	d) zumindest 3 Teammitglieder anwesend sein	
29.	Wenn ein Wettkämpfer aus eigenem Verschulden ausrutscht oder das Gleichgewicht verliert und hinfällt und der Gegner sofort einen wertbare Technik ausführt, ist diese Wertung _____.			
a) Sanbon	b) Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe	c) so, als ob der Wettkämpfer gestanden hätte	d) Torimasen	
30.	Wenn ein Kampf mit Gleichstand oder ohne Punkte endet, verkündet der Hauptkampfrichter (Referee) unentschieden (Hikiwake) und _____.			
a) startet das Sai-Shiai, wenn anwendbar	b) startet das Encho-Sen, wenn anwendbar	c) ruft zu Hantei auf	d) verkündet den Gewinner	
31.	Der Hauptkampfrichter (Referee) ruft zu Hantei auf, wenn _____.			
a) Punktegleichstand zu Ende eines Sai-Shiai vorliegt	b) sich in einem Einzelkampf beide Kämpfer gleichzeitig verletzen, nicht mehr weiterkämpfen können und Punktegleichstand vorliegt	c) beides, a) und b)	d) Punktegleichstand zu Ende eines entschiedenen Encho-Sen vorliegt	
32.	In Kämpfen der Allgemeinen Klasse (Senioren) hat ein Jodan Tsuki zum Gesicht, Kopf oder Nacken die korrekte Distanz, wenn er _____.			
a) Hautberührung oder 2 bis 5 Zentimeter entfernt ist	b) Hautberührung oder 2 bis 3 Zentimeter entfernt ist	c) zwischen Hautberührung und 5 Zentimeter entfernt ist	d) eine angemessene Distanz hat	
33.	Ein Wettkämpfer, der seinen Gegner unter der Hüfte fasst und wirft und einen wertbaren Chudan Tsuki zum Bauch ausführt, erhält _____.			
a) Ippon	b) Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe	c) Kategorie 1 Verwarnung oder Strafe	d) Sanbon	

34.	Erleidet ein Wettkämpfer eine Verletzung, welche durch ihn selbst verschuldet wird, erteilt der Hauptkampfrichter (Referee) _____.			
	a) dem Gegner eine Kategorie 1 Verwarnung oder Strafe	b) dem Verletzten eine Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe und sieht davon ab, dem Gegner zu bestrafen	c) dem Angreifer eine positive Wertung und bestraft den Verletzten mit Mubobi	d) eine Kategorie 2 Verwarnung oder Strafe und dem Gegner eine Kategorie 1 Verwarnung oder Strafe
35.	Ein Wettkämpfer, der bei weniger als 10 Sekunden Kampfzeit den Kampf vermeidet, erhält als Minimum _____.			
	a) Chukoku	b) Keikoku	c) Hansoku Chui	d) kann eines von a) bis c) sein

ABSCHNITT 3:

Beantworten Sie auf dem Antwortblatt bitte folgende Fragen:

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