



## **PRÜFUNGSFRAGEN FÜR 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, und 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.**

## **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 Gesamtfläche der Kampffläche und der Sicherheitszone beträgt 12 mal 12 Meter.
2.	Das Vereinsabzeichen (Landesverbandsabzeichen) des Wettkämpfers kann auf der linken Brust der Karate-Gi-Jacke getragen werden, vorausgesetzt, die Gesamtgröße von 100 mm mal 100 mm wird dabei nicht überschritten.
3.	Die Karate-Gi-Jacke darf höchstens 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.	Im Kumite-Wettbewerb dürfen Kontaktlinsen getragen werden.
8.	Trotz der Zustimmung des Hauptkampfrichters und der Zustimmung des offiziellen Arztes übernimmt der Wettkämpfer beim Benutzen einer metallischen Zahnspange die volle Verantwortung für jegliche Verletzung.
9.	Die Wettkämpfer sollten sich ordnungsgemäß voreinander verbeugen. Ist die Zeit jedoch zu knapp dazu, reicht ein kurzes Kopfnicken.
10.	Der Betreuer darf im Mannschaftskampf während einer Runde die Kampfreihefolge der Mannschaft ändern.
11.	Wird ein Wettkämpfer in einem Einzelkampf verletzt, kann ihn der Betreuer durch einen anderen Kämpfer ersetzen, wenn er den Veranstalter der Meisterschaft vorher darüber informiert.
12.	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.
13.	Wenn zwei Mannschaften die gleiche Anzahl von Siegen und Punkten haben, findet ein Entscheidungskampf statt.

14.	In der ersten Runde eines Damen-Mannschaftskampfes darf eine Mannschaft nur dann am Kampf teilnehmen, wenn 3 Kämpferinnen anwesend sind.
15.	Die Kampfdauer bei Senioren beträgt drei Minuten; bei Frauen, Jugend und Junioren beträgt die Kampfdauer zwei Minuten.
16.	Für eine Jodan-Beintechnik, die eines der Kriterien nicht ganz erfüllt, kann Sanbon gewertet werden, weil es sich dabei um eine schwierige Technik handelt.
17.	Für eine schnelle Kombination von Chudan Geri und Tsuki, von denen beide eine eigene Wertung erhalten würden, wird Sanbon gewertet.
18.	Bei Kämpfen der allgemeinen Klasse (Senioren) müssen leichte Berührungen an der Kehle nicht zu einer Verwarnung oder Bestrafung führen, wenn dabei keine Verletzung verursacht wird.
19.	Ein Tritt in die Leistengegend führt nicht zu einer Bestrafung, wenn dieser nicht vorsätzlich ausgeführt wurde.
20.	Strafen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 werden nicht zusammen addiert.
21.	Chukoku ist die erste Kategorie 1 oder Kategorie 2 Verwarnung ohne Strafe.
22.	Keikoku kann direkt ohne vorherige Warnung erteilt werden.
23.	Kategorie 1 Keikoku wird normalerweise gegeben, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners leicht beeinträchtigt werden.
24.	Kategorie 1 Hansoku-Chui kann direkt, oder nach einer Verwarnung oder nach Keikoku erteilt werden.
25.	Kategorie 1 Hansoku-Chui wird erteilt, wenn die Gewinnchancen eines Wettkämpfers durch das Vergehen des Gegners stark beeinträchtigt wurden.
26.	Kategorie 1 Hansoku wird bei schweren Regelverstößen erteilt.
27.	Shikkaku kann direkt ohne jede Verwarnung erteilt werden.
28.	Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, sollte nach Beratung mit den anderen Kampfrichtern Hansoku erteilt werden.
29.	Wenn ein Wettkämpfer böswillig handelt, ist Hansoku die korrekte Strafe.
30.	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.

31.	Shikkaku muss öffentlich verkündet werden.
32.	Wenn ein Kampfrichter Ippon für Aka signalisiert, ein anderer Ippon für Ao und der dritte Mienai, sollte der Hauptkampfrichter Torimasen erteilen.
33.	Wenn nach Yame zwei Kampfrichter Ippon für Ao und der andere Mienai signalisieren, kann der Hauptkampfrichter Aka Ippon erteilen.
34.	Bei Hantei verfügt der Hauptkampfrichter über die entscheidende Stimme (casting vote).
35.	Verwarnungen und Strafen, die in der ordnungsgemäßen Runde ausgesprochen wurden, werden ins Encho-Sen mit übernommen.
36.	Wenn Aka in dem Moment eine Wertung erzielt, in dem Ao aus der Kampffläche tritt, muss sowohl die Wertung als auch eine Verwarnung der Kategorie 2 erteilt werden.
37.	Vorausgesetzt, der Wettkämpfer wurde nicht aus der Kampffläche geworfen oder gestoßen, findet Jogai statt, sobald ein Körperteil des Wettkämpfers den Boden außerhalb der Kampffläche berührt.
38.	Gemäß der "Zehn-Sekunden-Regel" stoppt der Zeitnehmer die Uhr, sobald der Wettkämpfer vollständig aufrecht steht und der Hauptkampfrichter seinen Arm hebt.
39.	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.
40.	Einem Kämpfer, der eine Wertung erzielt und aus der Kampffläche tritt, bevor der Hauptkampfrichter Yame ruft, wird Jogai erteilt.
41.	Kämpfer können keine Wertungen erzielen oder Strafen erhalten, nachdem das Signal "Zeit abgelaufen" am Ende eines Kampfes erfolgt ist.
42.	Beim Jugend-Wettkampf wird jede Technik zum Gesicht, Kopf oder Hals, die eine Verletzung verursacht, verwarnet oder bestraft.
43.	Beim Jugend-Wettkampf ist für Jodan-Beintechniken eine "Hautberührung (skin touch)" erlaubt, vorausgesetzt, es wird dabei keine Verletzung verursacht.
44.	Bei Junioren- und Seniorenwettkämpfen sind leichte Berührungen für Jodan Fausttechniken erlaubt, bei Jodan Beintechniken gibt es eine erhöhte Toleranzgrenze.
45.	Ein Wettkämpfer, der zwei Mal in Folge durch Disqualifikation seiner Gegner aufgrund von Regelverstößen (Kategorie 1 oder Kategorie 2 Hansoku) gewonnen hat, wird von weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier herausgenommen.
46.	Im Falle eines administrativen Fehlers kann ein Kämpfer beim Obmann Protest einlegen.
47.	Wird ein Kämpfer sicher und ohne Verletzung geworfen, sollte der Hauptkampfrichter dem Gegner zwei bis drei Sekunden Zeit für das Erzielen einer Bewertung einräumen.

48.	Hat der Hauptkampfrichter eine Wertung gesehen, unterbricht er den Kampf und zeigt seine Meinung, in dem er seinen gebeugten Arm auf der Seite des Punktden hält.
49.	Wenn sich der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter am Ende eines Kampfes nicht einigen können, müssen sie den Obmann konsultieren.
50.	Wird nach dem Beginn eines Kampfes bemerkt, dass ein Wettkämpfer keinen Zahnschutz trägt, wird dieser Wettkämpfer disqualifiziert.
51.	Wenn zwei Kampfrichter eine Wertung signalisieren, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen und eine Entscheidung treffen.
52.	Wenn drei Kampfrichter eine Bewertung für Aka signalisieren, muss der Hauptkampfrichter den Kampf nicht unterbrechen, wenn er sicher ist, dass sie sich geirrt haben.
53.	Die Zeitmessung eines Kampfes beginnt, wenn der Hauptkampfrichter das Signal für den Start gibt, und endet wenn er "Yame" ruft.
54.	Wenn ein Wettkämpfer ausrutscht und hinfällt und der Gegner sofort eine Technik anbringt, ist diese Wertung Sanbon.
55.	Jeder Beinfeger gefolgt von einem wertbaren Jodan-Fauststoß wird mit Nihon bewertet.
56.	Wenn der Hauptkampfrichter das Signal "Zeit abgelaufen" nicht hört, pfeift der Obmann.
57.	Ein gut kontrollierter Ellbogenstoß (empi-uchi/hijiate), der alle sechs Bewertungskriterien erfüllt, ist eine wertbare Technik.
58.	Sollte ein Wettkämpfer einen Kampf durch Kiken aufgeben, erhält sein Gegner zusätzlich zu seinen bisher erzielten Punkten acht Punkte dazu.
59.	Wachsamkeit (Zanshin) ist der Zustand permanenter Konzentration, der auch anhält, nachdem die Technik ausgeführt wurde.
60.	Kombinationen von Handtechniken, deren Einzeltechniken selbst Wertungen erzielen, müssen mit Nihon bewertet werden.
61.	Ein Wettkämpfer, der sich innerhalb der Kampffläche befindet, kann gegen einen Kämpfer außerhalb der Kampffläche eine Wertung erzielen.
62.	Für eine Technik, die das Gesicht von Aka trifft und leicht verletzt, diese Verletzung aber durch Verschulden von Aka selbst verursacht wurde (Mubobi), kann eine Wertung vergeben werden.
63.	Eine "Faustschutzberührung" an der Kehle ist nur bei Seniorenwettkämpfen erlaubt.
64.	Wenn nach einem Encho-Sen keine Entscheidung fällt, wird das Oberste Kampfgericht konsultiert.

65.	Ein Wettkämpfer sollte nicht für Simulieren bestraft werden, wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt.
66.	Schulterwürfe wie seio nage sind nur dann erlaubt, wenn der Werfende den Gegner sichert.
67.	In der Kategorie 2 kann kein Keikoku erteilt werden, ohne dass zuerst Chukoku gegeben wurde.
68.	Sollte eine Entscheidung des Kampfgerichtes nicht mit den Wettkampfbregeln übereinstimmen, muss der Obmann unverzüglich die rote Flagge zeigen und den Summer (Pfeife) ertönen lassen.
69.	Der Kampf kann kurz andauern, wenn beide Wettkämpfer am Boden liegen.
70.	Bei Mannschaftswettkämpfen gibt es kein Encho-Sen.
71.	Wenn der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter wegen einer Strafe für Kontakt konsultieren will, kann er dies tun, während der Arzt sich um den verletzten Kämpfer kümmert.
72.	Bei Jugendwettkämpfen wird nur eine sehr leichte Faustschutzberührung im Gesicht gewertet.
73.	Der Hauptkampfrichter gibt das Signal zum Start des "Zehn-Sekunden-Countdowns", indem er pfeift.
74.	Einem Kämpfer mit Kategorie 2 Hansoku-Chui, der versucht zu werfen, ohne vorher einen echten Angriff unternommen zu haben, wird Hansoku erteilt.
75.	Wenn nach Yame zwei Seitenkampfrichter Torimasen signalisieren und der andere Ippon für Ao, kann der Hauptkampfrichter Aka eine Bewertung erteilen.
76.	Wenn ein Kämpfer den Angriff des Gegners blockt und mit einem effektiven chudan tsuki kontert, wird Nihon erteilt.
77.	Beim Jugend-Kumite ist für Jodan-Beintechniken eine Hautberührung (skin touch) zugelassen, vorausgesetzt, es wird keine Verletzung (Rötung) verursacht.
78.	Vor Beginn eines Kampfes oder Wettkampfes muss der Mattenchef die Startkarten nach medizinischen Befunden untersuchen und sich über die Kampffähigkeit aller Kämpfer vergewissern.
79.	Eine wertbare Technik, die gleichzeitig mit dem Endsignal ausgeführt wird, ist gültig.
80.	Wird ein Wettkämpfer aus eigenem Verschulden verletzt, kann der Hauptkampfrichter davon absehen, dem Gegner eine Strafe zu erteilen.
81.	Gleichzeitig ausgeführte, wertbare Techniken nennt man Ai-uchi.

82.	Der Obmann kann vom Hauptkampfrichter die Unterbrechung eines Kampfes verlangen, wenn er ein Jogai gesehen hat, welches der Hauptkampfrichter nicht bemerkt hat.
83.	Einem Wettkämpfer, der einen Befehl des Hauptkampfrichters missachtet, wird Hansoku erteilt.
84.	Der Mattenchef erteilt dem Hauptkampfrichter den Befehl, den Wettkampf zu unterbrechen, wenn der Obmann einen Verstoß gegen die Wettkampfbregeln signalisiert.
85.	Wenn in einer Kombination die erste Technik einen Ippon und die zweite eine Strafe verdient hat, soll beides gegeben werden.
86.	Eine wertbare Kontertechnik zum Rücken des Gegners wird mit Nihon bewertet.
87.	Es ist möglich Punkte zu erzielen, wenn man auf dem Boden liegt.
88.	Ein Kämpfer, der keine vom ÖKB genehmigten Faustschützer trägt, erhält eine Minute Zeit, um diese gegen korrekte Faustschützer auszutauschen.
89.	Ein im Kumite verletzter Kämpfer, der unter der Zehn-Sekunden-Regel zurückgezogen wurde, darf nicht mehr am Kata-Wettkampf teilnehmen.
90.	Ein verletzter Kämpfer, der vom Turnierarzt für kampfunfähig erklärt wurde, darf in diesem Bewerb nicht mehr kämpfen.
91.	Hat der Hauptkampfrichter eine Wertung gesehen, stoppt er den Kampf indem er den gebeugten Arm auf der Seite des Punktvorgewinnenden hält und „Yame“ ruft.
92.	Wenn sich ein Wettkämpfer auf der Kampffläche nach einem Kampf böswillig verhält, kann trotzdem noch Shikkaku erteilt werden.
93.	Der Obmann hat die entscheidende Stimme (casting vote) nur am Ende des Encho-Sen.
94.	Bei Teambewerben der Damen ist der Wettkampf beendet, wenn ein Team die ersten zwei Kämpfe gewonnen hat.
95.	Wenn ein Kämpfer seinen Gegner ergreift und nicht sofort eine Technik oder innerhalb von 2 bis 3 Sekunden einen Wurf ausführt, ruft der Hauptkampfrichter "Yame".
96.	Wenn ein Seitenkampfrichter nicht ganz sicher ist, ob eine Technik wirklich eine Trefferzone berührt hat, sollte er Torimasen signalisieren.
97.	Einem Kämpfer, der eine Handlung ausführt, welche dem Prestige und der Ehre des Karate-Do schadet, wird Hansoku erteilt.
98.	Wenn die Handlung eines Kämpfers als gefährlich erachtet wird und er damit wissentlich gegen eine Regel – betreffend verbotenes Verhalten – verstößt, wird dem Kämpfer Shikkaku erteilt.

99.	Wenn der Hauptkampfrichter den Kampf unterbricht, weil er eine Wertung gesehen hat und die 3 Seitenkampfrichter Mienai signalisieren, verkündet er „Torimasen“.
100.	Bei einem klaren Regelverstoß unterbricht der Obmann den Wettkampf und gibt dem Hauptkampfrichter Anweisungen für die Lösung des Problems.
101.	Wenn 2 Seitenkampfrichter Nihon für Aka, der andere Ippon für Ao signalisieren und der Hauptkampfrichter Ippon für Ao vergeben will, zeigt der Hauptkampfrichter den Grund, warum die Technik von Aka nicht wertbar ist und vergibt die Wertung für Ao.
102.	Wenn bei Hantei die 3 Seitenkampfrichter den Sieg für Aka signalisieren, der Hauptkampfrichter aber meint, der Sieg gebühre Ao, sollte er die Kampfrichter zum Überdenken auffordern.
103.	Wenn ein Seitenkampfrichter eine Wertung signalisiert und der Hauptkampfrichter dies nicht bemerkt, sollte der Seitenkampfrichter mit der Flagge auf den Boden klopfen, um die Aufmerksamkeit des Hauptkampfrichters zu erlangen.
104.	Wenn nach "Yame" 2 Seitenkampfrichter Ippon für Ao und der dritte Torimasen signalisieren, kann der Hauptkampfrichter eine Wertung für Aka vergeben.
105.	Wenn ein Kämpfer nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder steht, kündigt der Hauptkampfrichter dem Gegner "Kiken" und "Kachi" an.
106.	Wird ein Kämpfer geworfen und landet dabei teilweise außerhalb der Kampffläche, ruft der Hauptkampfrichter sofort "Yame".
107.	Wenn die 3 Seitenkampfrichter Sanbon für Aka signalisieren, der Hauptkampfrichter den Kampf mit dem Wissen, dass die Technik von Aka vorbei war, unterbricht, kann er die Seitenkampfrichter zum Überdenken auffordern.
108.	Der Mattenchef kann das Tragen von Werbung für anerkannte Sponsoren genehmigen.
109.	Das Tragen eines Zahnschutzes ist für Kumite-Wettkämpfer verpflichtend.
110.	Nach einem Wurf räumt der Hauptkampfrichter maximal 2 Sekunden für das Erzielen einer Wertung ein.
111.	Wenn ein Kämpfer mit einem starken Joko-geri eine Wertung erzielt und der Gegner dadurch aus der Kampffläche tritt, sollte der Hauptkampfrichter Nihon und eine Verwarnung oder Strafe (Kategorie 2) für Jogai geben.
112.	Wird ein offizieller Protest eingelegt, werden alle nachfolgenden Kämpfe verschoben, bis das Ergebnis des Protestes feststeht.
113.	Ignoriert der Hauptkampfrichter das Sanbon-Signal zweier Seitenkampfrichter für Ao, sollte der Obmann pfeifen.
114.	Wenn der Hauptkampfrichter für eine Technik einen Punkt vergibt, die aber eine Verletzung verursacht hat, muss der Obmann das Signal für eine Unterbrechung des Wettkampfes geben.
115.	Wenn der Hauptkampfrichter das Signal "Zeit abgelaufen" überhört, soll der Punktelistenführer pfeifen.

116.	Der Obmann gibt das Signal für den Start der Zehn-Sekunden, wenn dies erforderlich ist.
117.	Will der Hauptkampfrichter Shikkaku erteilen, ruft er die Seitenkampfrichter für eine kurze Besprechung zu sich.
118.	Wird ein Kämpfer während eines Kampfes verletzt, erhält er für die ärztliche Behandlung 3 Minuten. Danach entscheidet der Hauptkampfrichter, ob der Kämpfer für kampfunfähig erklärt oder ob mehr Zeit für die Behandlung eingeräumt wird.
119.	Wenn zwei Wettkämpfer klammern, ruft der Hauptkampfrichter sofort „Yame“.
120.	Hat der falsche Kämpfer eine Wertung erhalten, wendet sich der Hauptkampfrichter zur Korrektur zu diesem hin, signalisiert Torimasen und gibt die Wertung anschließend dem richtigen Kämpfer.
121.	Wenn ein Kämpfer mit einem Chudan Geri eine Wertung erzielt und dann unabsichtlich seinem Gegner mit der Faust ins Gesicht schlägt und dabei eine leichte Verletzung verursacht, sollte ein Nihon und eine Verwarnung erteilt werden.
122.	Wurde ein Kämpfer ärztlich behandelt und der offizielle Arzt sagt, dass er weiterkämpfen kann, darf der Hauptkampfrichter diese Entscheidung des Arztes nicht aufheben.
123.	Wenn der Hauptkampfrichter eine Wertung für Ao sieht, einer der Seitenkampfrichter eine Wertung für Aka und die beiden anderen Mienai anzeigen, kann der Hauptkampfrichter die Wertung für Ao vergeben, ohne um Nachprüfung (Überdenken) bitten zu müssen.
124.	Wurde der Kampf unterbrochen und ein Seitenkampfrichter zeigt eine Wertung für Ao, einer eine Wertung für Aka und der dritte Jogai für Aka, kann der Hauptkampfrichter „Torimasen“ verkünden.
125.	Zeigen beim Hantei 2 Seitenkampfrichter den Sieg für Aka an, der andere Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter den Sieg für Ao, kann der Hauptkampfrichter Aka oder Ao den Sieg erteilen.
126.	Verletzen sich zwei Kämpfer im Mannschaftskampf gleichzeitig, beide können nicht mehr weiterkämpfen und es besteht Punktegleichheit, so wird der Sieger durch Hantei ermittelt.
127.	Verletzen sich zwei Kämpfer im Einzelkampf gleichzeitig, beide können nicht mehr weiterkämpfen und es besteht Punktegleichheit, so verkündet der Hauptkampfrichter „Hikiwake“ und startet mit dem Encho-sen.
128.	Zeigen beim Hantei nach einem Encho-Sen 2 Seitenkampfrichter den Sieg für Aka an, der andere Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter den Sieg für Ao, bespricht sich der Hauptkampfrichter mit dem Mattenchef, um eine Lösung zu finden.
129.	Techniken, die unterhalb des Gürtels landen, können nicht gewertet werden.
130.	Techniken, die auf den Schulterblättern landen, können nicht gewertet werden.
131.	Wenn Aka unabsichtlich Ao in die Hüfte tritt und Ao den Kampf nicht weiterführen kann, wird Ao Kiken erteilt.
132.	Wenn ein Kämpfer offensichtlich außer Atem ist, sollte der Hauptkampfrichter den Wettkampf unterbrechen, damit der Kämpfer Zeit hat, sich zu erholen.

133.	Ein Kämpfer, der eine klare Führung von 8 Punkten erzielt, wird zum Sieger erklärt.
134.	Wenn die Zeit um ist, wird der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt.
135.	Ein Wettkämpfer, der die Kampffläche verlässt, erhält immer als Minimum Kategorie 2 Keikoku, wenn die Kampfzeit weniger als 10 Sekunden beträgt.
136.	Sollte im Mannschaftskampf ein Kämpfer Kategorie 1 Hansoku erhalten, bekommt sein Gegner 8 Punkte plus den höheren Punktestand der beiden Wettkämpfer.
137.	Sollte im Mannschaftskampf ein Kämpfer aufgeben (Kiken), so gewinnt sein Gegner mit 8:0 Punkten.
138.	Eine Verwarnung oder Strafe für Mubobi wird vergeben, wenn ein Wettkämpfer durch eigenes Verschulden getroffen oder verletzt wurde.
139.	Ein Wettkämpfer, der durch eigenes Verschulden getroffen wurde und die Wirkung des Treffers übertreibt, bekommt entweder die Verwarnung für Mubobi oder die Verwarnung für das Übertreiben der Verletzung, aber nicht beides.
140.	Für eine erfolgreiche Chudan-Beintechnik, die vom Gegner aber danach abgefangen wurde, kann keine Wertung vergeben werden.
141.	Ein Wettkämpfer, der einen Kampf durch Kiken verliert, darf in diesem Turnier in keinem Kumite-Bewerb mehr starten.
142.	Encho-Sen wird nur im Einzelkampf verwendet.
143.	Eine Damenmannschaft darf auch mit nur 2 Kämpferinnen starten.
144.	Wenn ein Wettkämpfer unnötig klammert und es sind weniger als 10 Sekunden Kampfzeit übrig, erhält er als Minimum Kategorie 2 Keikoku.
145.	Der Hauptkampfrichter darf nicht vom gleichen Verein wie einer der beiden Wettkämpfer sein. Ein Seitenkampfrichter darf vom gleichen Verein wie einer der beiden Wettkämpfer sein, wenn beide Coaches damit einverstanden sind.

## ABSCHNITT 2: MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

**Kreuzen Sie auf dem Antwortblatt den Buchstaben der Antwort an, die Sie als richtig erachten.**

1.	Das Vortäuschen einer nicht existierenden Verletzung stellt einen schweren Regelverstoß dar. Die korrekte Strafe dafür ist _____.	a) Shikkaku	b) Keikoku	c) Hansoku-Chui	d) Hansoku
2.	Im Mannschaftskampf führt Ao mit 7:0 Punkten. Eine Minute vor dem Ende der Zeit gibt Ao auf und erhält Kiken. Das richtige Ergebnis lautet:	a) Aka gewinnt mit 15:7 Punkten	b) Aka erhält Hansoku und verliert mit 0:15 Punkten	c) Aka gewinnt mit 8:0 Punkten	d) Aka gewinnt mit 8:7 Punkten
3.	_____ ist die korrekte Strafe, wenn die Gewinnchancen eines Kämpfers durch das Vergehen des Gegners stark beeinträchtigt wurden.	a) Keikoku	b) Hansoku	c) Hansoku-Chui	d) Chukoku
4.	Ao greift mit Chudan Geri an, welcher von Aka geblockt wird. Aka erzielt daraufhin unverzüglich mit Chudan tsuki zu Ao's Bauch eine Wertung. Die korrekte Bewertung ist _____.	a) Nihon	b) Ippon	c) Keikoku	d) Torimasen
5.	Aka schlägt Ao mit Chudan Tsuki in den Rücken und wendet sich unverzüglich mit der Faust in der Luft ab. Die korrekte Entscheidung ist _____.	a) Ippon	b) Nihon	c) Nihon und eine Verwarnung für Mubobi	d) Torimasen
6.	Beim Fällen der Entscheidung für die Gewinnermannschaft wird zuerst das Team mit den meisten _____ berücksichtigt.	a) Ippons	b) Siegen	c) Gesamtpunkten	d) Sanbons
7.	Ein Kämpfer, der bereits Kategorie 2 Chukoku bekommen hat, vermeidet den Kampf, es fehlen noch weniger als zehn Sekunden bis zum Ende der Kampfzeit. Der Hauptkampfrichter soll den Wettkampf unterbrechen und den Kämpfer mit _____ bestrafen.	a) Hansoku-Chui	b) Chukoku	c) Keikoku	d) Hansoku

8.	Wenn ein Kämpfer eine wertbare Technik ausführt, für welche der Hauptkampfrichter "Yame" ruft, er aber unmittelbar darauf Kontakt zum Gesicht des Gegners verursacht, sollte der Kämpfer _____ erhalten.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) die Bewertung und eine Verwarnung der Kategorie 1</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) Mubobi</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) Hansoku</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 1</td> </tr> </table>		a) die Bewertung und eine Verwarnung der Kategorie 1	b) Mubobi	c) Hansoku	d) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 1
a) die Bewertung und eine Verwarnung der Kategorie 1	b) Mubobi	c) Hansoku	d) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 1		
9.	Welcher der folgenden ist kein Verstoß der Kategorie 1:				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) Techniken mit starkem Kontakt</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) Angriffe gegen Arme und Beine</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) Packen und versuchtes Werfen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken</td> </tr> </table>		a) Techniken mit starkem Kontakt	b) Angriffe gegen Arme und Beine	c) Packen und versuchtes Werfen	d) Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken
a) Techniken mit starkem Kontakt	b) Angriffe gegen Arme und Beine	c) Packen und versuchtes Werfen	d) Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken		
10.	Keikoku wird normalerweise erteilt, wenn die Siegchancen des Kämpfers durch ein Vergehen des Gegners _____ werden.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) ernsthaft beeinträchtigt</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) nicht beeinträchtigt</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) leicht verbessert</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) leicht beeinträchtigt</td> </tr> </table>		a) ernsthaft beeinträchtigt	b) nicht beeinträchtigt	c) leicht verbessert	d) leicht beeinträchtigt
a) ernsthaft beeinträchtigt	b) nicht beeinträchtigt	c) leicht verbessert	d) leicht beeinträchtigt		
11.	Chukoku wird erteilt, wenn die Siegchancen des Kämpfers durch das Vergehen des Gegners _____ werden.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) leicht verbessert</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) leicht beeinträchtigt</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) nicht beeinträchtigt</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) stark beeinträchtigt</td> </tr> </table>		a) leicht verbessert	b) leicht beeinträchtigt	c) nicht beeinträchtigt	d) stark beeinträchtigt
a) leicht verbessert	b) leicht beeinträchtigt	c) nicht beeinträchtigt	d) stark beeinträchtigt		
12.	Wenn ein Kämpfer verletzt wird, muss der Hauptkampfrichter den Kampf unverzüglich unterbrechen und _____.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) den 10-Sekunden-Countdown starten</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) das Urteil der Seitenkampfrichter verlangen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) den Arzt rufen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) sich die Verletzung anschauen</td> </tr> </table>		a) den 10-Sekunden-Countdown starten	b) das Urteil der Seitenkampfrichter verlangen	c) den Arzt rufen	d) sich die Verletzung anschauen
a) den 10-Sekunden-Countdown starten	b) das Urteil der Seitenkampfrichter verlangen	c) den Arzt rufen	d) sich die Verletzung anschauen		
13.	Beim Jugend-Kumite müssen alle Techniken zum Kopf, Gesicht und Hals absolut unter Kontrolle sein. Sollte der Faustschutz das Ziel berühren (skin touch), muss das Kampfgericht _____.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) einen Ippon vergeben</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 2 erteilen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) keine Bewertung erteilen (Torimasen)</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) sofort Chukoku erteilen</td> </tr> </table>		a) einen Ippon vergeben	b) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 2 erteilen	c) keine Bewertung erteilen (Torimasen)	d) sofort Chukoku erteilen
a) einen Ippon vergeben	b) eine Verwarnung oder eine Strafe der Kategorie 2 erteilen	c) keine Bewertung erteilen (Torimasen)	d) sofort Chukoku erteilen		
14.	Ao überquert die Jogai-Linie zu dem Zeitpunkt, zu dem Aka eine Wertung erhält (Aka bleibt innerhalb der Kampffläche). In diesem Fall ist die korrekte Entscheidung _____.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) eine Verwarnung der Kategorie 2 gegen Ao</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) eine Wertung für Aka</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) Torimasen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) die angemessene Strafe oder Verwarnung der Kategorie 2 und die Bewertung wird erteilt</td> </tr> </table>		a) eine Verwarnung der Kategorie 2 gegen Ao	b) eine Wertung für Aka	c) Torimasen	d) die angemessene Strafe oder Verwarnung der Kategorie 2 und die Bewertung wird erteilt
a) eine Verwarnung der Kategorie 2 gegen Ao	b) eine Wertung für Aka	c) Torimasen	d) die angemessene Strafe oder Verwarnung der Kategorie 2 und die Bewertung wird erteilt		
15.	Nach der gegenseitigen Verbeugung der Wettkämpfer ruft der Hauptkampfrichter _____. Dies beginnt den Wettkampf.				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;">a) Tsuzukete Hajime</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">b) Encho-Sen</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">c) Sanbon Shobu Hajime</td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">d) Shobu Hajime</td> </tr> </table>		a) Tsuzukete Hajime	b) Encho-Sen	c) Sanbon Shobu Hajime	d) Shobu Hajime
a) Tsuzukete Hajime	b) Encho-Sen	c) Sanbon Shobu Hajime	d) Shobu Hajime		

16.	Ao stürmt nach vorne, packt Aka und versucht zu werfen. Aka wendet einen Gegenhüftwurf an und erzielt eine Wertung. Die Entscheidung lautet _____.			
a) Sanbon für Aka	b) keine Wertung für Aka, für Ao eine Verwarnung der Kategorie 2	c) Sanbon für Aka, für Ao eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2	d) eine Verwarnung oder Strafe der Kategorie 2 für beide	
17.	Die Kehle ist ein besonders verletzlicher Bereich und schon bei der geringsten Berührung erfolgt eine Verwarnung oder wird eine Strafe erteilt, ausgenommen davon sind _____.			
a) Senioren-Wettkämpfe	b) Eigenverschulden des Getroffenen	c) Berührungen ohne Verletzungsfolgen	d) nach einem Beinfegen erfolgte Berührungen	
18.	Ein Kämpfer, der seinen Gegner verletzt und deswegen Hansoku erhielt, und der nach Ansicht der Kampfrichter und des Mattenchefs rücksichtslos (gefährlich) gehandelt hat, _____.			
a) erhält Shikkaku	b) wird vom Mattenchef scharf ermahnt	c) wird dem Obersten Kampfgericht gemeldet	d) wird dem Disziplinar-Komitee gemeldet	
19.	Wenn der Kampf unterbrochen wird, kann der Hauptkampfrichter keine Entscheidung gegen 2 Seitenkampfrichter treffen, außer er hat die _____.			
a) Mehrheit	b) entscheidende Stimme	c) positive Unterstützung des Obmannes	d) positive Unterstützung des anderen Seitenkampfrichters	
20.	Wenn ein Wettkämpfer ausrutscht und hinfällt und der Gegner sofort eine Technik anbringt, ist diese Wertung _____.			
a) Ippon	b) Torimasen	c) Sanbon	d) jene Wertung, die er bekommen hätte, wenn sein Gegner gestanden wäre	