



# Wettkampfordnung

der



in Abstimmung mit dem Regelwerk der





## Inhaltsverzeichnis

	Seite
5.1. Geltungsbereich	2
5.2. Allgemeines	2
5.3. Kampffläche	5
5.4. Gewichtsklassen	7
5.5. Austragungsmodus	9
5.6. Kampfzeit	9
5.7. Kampfgericht	10
5.8. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes	11
5.9. Bewertung	12
5.10. Verbotene Handlungen	14
5.11. Disqualifikation	17
5.12. Niederschlag	17
5.13. Verfahren bei einem Niederschlag	17
5.14. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes	18
5.15. Schutzbestimmungen bei KO	19
5.16. Weitere Schutzbestimmungen	20
5.17. Entscheidung bei Überlegenheit	20
5.18. Ergebnis des Wettkampfes	20
5.19. Kommandos im Wettkampf	22
5.20. Auslosungsverfahren	22
5.21. TA´s Paper	22
5.22. Protestkomitee	22
5.23. Protestverfahren	23
5.24. Schiedskommission	24
5.25. Auslegungsregel	24
5.26. Handzeichen des Kampfleiters	25
TA´s Paper	32
KO-Meldung	33
Protestantrag	34
Überlegenheitskarte	35



## 5. Wettkampfordnung (WOT)

### 5.1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Taekwondo (WOT) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der Deutschen Taekwondo Union von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten, die bei der Durchführung eines Turniers zu beachten sind. Die Wettkampfbregeln der DTU sind den Regeln des Weltverbandes (WTF) und der Europäischen Taekwondo Union (ETU) angeglichen.

### 5.2. Allgemeines

- 5.2.1. Voraussetzung für die Teilnahme an einem Turnier, ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur DTU, die er durch seinen DTU - Pass anzuzeigen hat. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Einwilligung durch die Wettkampfleitung.
- 5.2.2. Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird die Wettkampfordnung der DTU in allen Teilen vom Teilnehmer anerkannt.
- 5.2.3. Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt unter dieser Maßgabe eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer haben diese Erklärung ihrer Erziehungsberechtigten schriftlich abzugeben. Sollte eine KO-Schutzsperre im DTU-Paß eingetragen worden sein, so wird die Aufhebung dieser Sperre nach deren Ablauf durch ärztliches Attest, beizubringen durch den Sportler, bestätigt. Diese Bestätigung ist vom untersuchenden Arzt in den DTU-Paß einzutragen.
- 5.2.4. Alle Minderjährigen benötigen die Einverständniserklärung eines seiner Erziehungsberechtigten oder seines gesetzlichen Vertreters.
- 5.2.5. Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem weißen Taekwondo-Dobok sowie der Schutzbekleidung. Der Wettkämpfer hat eine Kampfweste, Kopfschutz (neutral oder in der Farbe der Weste), Leistenschutz (Tiefschutz), Zahnschutz oben (Farbe: weiß oder transparent), Unterarm- und Schienbeinschützer vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen. Bei Gebrauch der elektronischen Weste müssen die entsprechenden Socken mit Sensoren getragen werden. Senioren, Junioren, Jugend A, B, C und D müssen zusätzlich mit Handschützern ausgerüstet sein. Die Kampfweste muss der körperlichen Konstitution des Wettkämpfers entsprechen. Tiefschutz, Unterarm- und Schienbeinschützer sind unter dem TKD-Dobok zu tragen. Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen (Brillen, Uhren, Schmuck usw. sind verboten). Auf dem Kopf darf ausschließlich der Kopfschutz getragen werden. Es ist zulässig, aus religiösen Gründen ein Tuch unter dem Kopfschutz zu tragen. Frauen dürfen ein T-Shirt unter dem Dobok tragen.
- 5.2.6. Bei allen nationalen Meisterschaften der Jugend B, C und D ist das Tragen von Fußschützern vorgeschrieben. Bei Gebrauch der elektronischen Westen müssen die



entsprechenden Socken mit Sensoren getragen werden. Bei internationalen Meisterschaften gilt die Schutzausrüstung gemäß des internationalen Regelwerks der WTF.

5.2.7. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurzgeschnitten sein.

5.2.8. Das Tragen des Zahnschutzes ist Pflicht. Es sei denn, dass es in der Ausschreibung ausdrücklich anderes vereinbart wird. Jedoch ist beim Tragen einer festen Zahnsperre grundsätzlich der Zahnschutz Pflicht.

### 5.2.9. Kontrollen

5.2.9.1. Bandagen und Tapes müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter vor dem Kampfbeginn begutachtet werden. Sollte es zu schwierig sein, festzustellen, ob eine Bandage erforderlich ist, kann die Meinung des offiziellen Wettkampfarztes eingeholt werden. (Siehe auch 5.8.1.)

5.2.9.2. Medizinische Kontrolle

- a) Die Verabreichung von Drogen und chemischen Mitteln, klassifiziert in den IOC-Doping-Regeln, ist verboten.
- b) Die DTU darf medizinische Tests durchführen, um sicherzustellen, dass Wettkämpfer diese Regeln nicht verletzen. Jeder Sieger und jeder ausgeloste Sportler, der sich weigert, sich diesem Test zu unterziehen, oder es bewiesen ist, dass er diese Regel verletzt hat, wird disqualifiziert und aus der Medaillenwertung herausgenommen. Der Titel geht an den in der Wertung nächststehenden Wettkämpfer über.
- c) Das Organisationsteam ist verantwortlich für die Vorkehrungen, die zur Ausführung der medizinischen Kontrolle notwendig sind.

5.2.10. Die Ausschreibung der Veranstaltung muss folgende Angaben enthalten:

1. Datum der Ausschreibung
2. Name des Veranstalters
3. Name des Ausrichters
4. Ort und Zeit (Datum)
5. Art der Veranstaltung
6. Zeitplan und Waage / Registration
7. Austragungsmodus
8. Meldegebühren (Startgelder)
9. Meldeschluss
10. Art und Anzahl der Ehrengaben
11. Sportliche Leitung
12. Kampfgericht
13. Unterkunftsmöglichkeiten
14. Anreisebeschreibung (Lageplan)

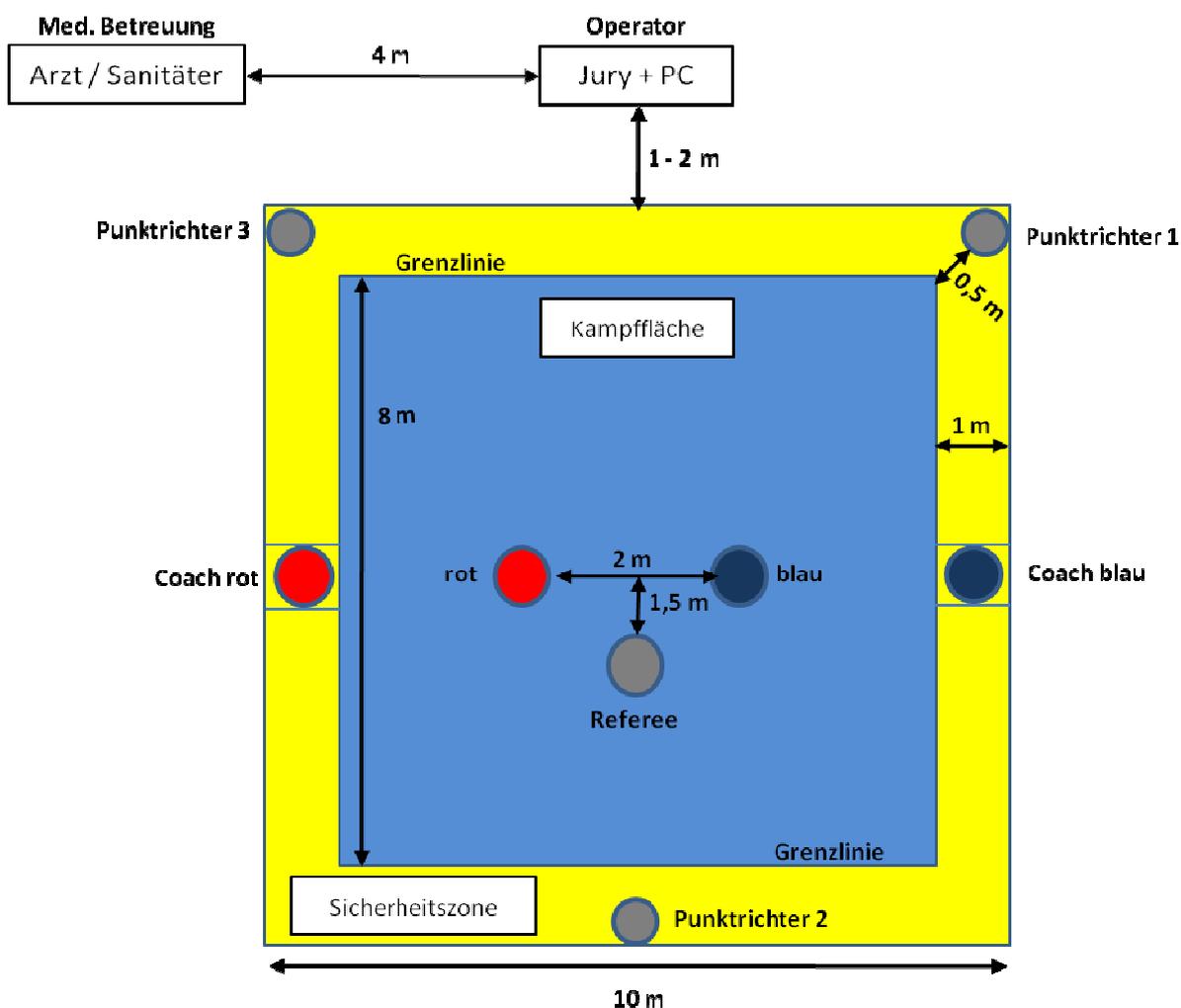
Alle Meldungen bei Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaften müssen über die DTU-Datenbank erfolgen.

### 5.3. Kampffläche

- Die Kampffläche besteht aus einer nicht rutschigen, elastischen Matte. Es gibt zwei Optionen der Kampffläche: das Quadrat mit den Ausmaßen von 8 m x 8 m oder das Octagon mit den acht gleichen Schenkeln von 3,3 m. Hier beträgt die Diagonale 8 m.
- Um die Kampffläche herum befindet sich ein Sicherheitsbereich. Dieser muss 1 m und kann 2 m breit sein.
- Die Kampffläche kann auf einer Plattform in einer Höhe bis zu 1 m gebaut werden. Der Sicherheitsbereich muss dann 2 m breit sein. Die Schräge darf nicht mehr als 30° betragen.
- Außerhalb der Kampffläche verläuft parallel zum Rand ein 1 m breiter, farblich hervorgehobener Bereich. Die Begrenzung zu diesem Bereich wird Grenzlinie genannt.

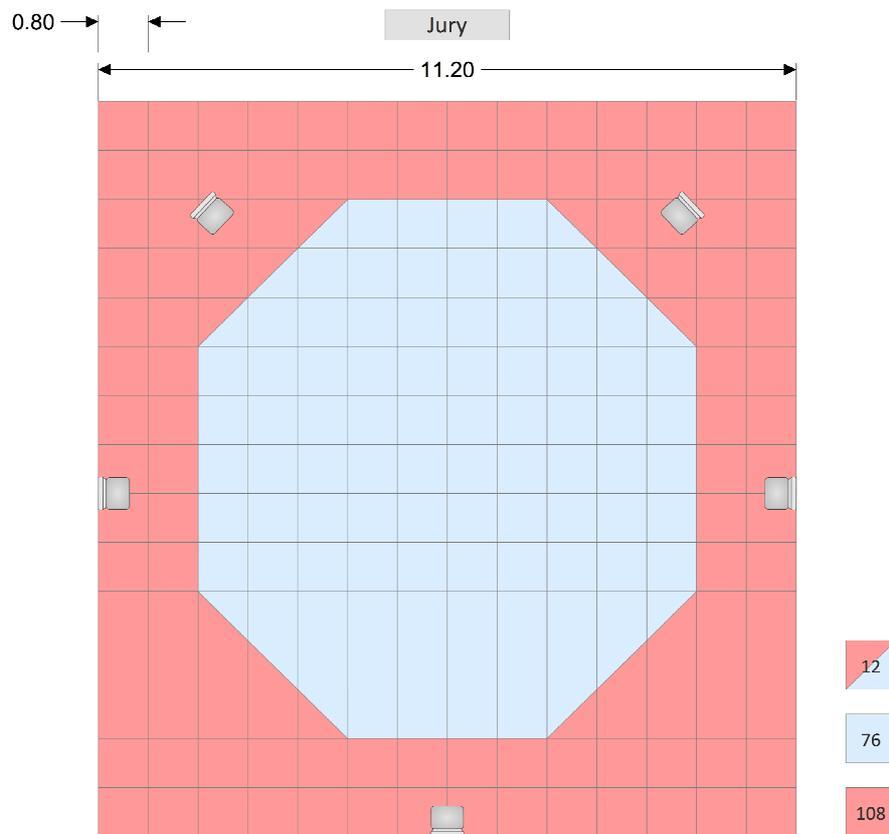
#### Aufbau und Anordnung der Positionen einer Wettkampffläche

- Quadrat mit 3 Punktrichtern:

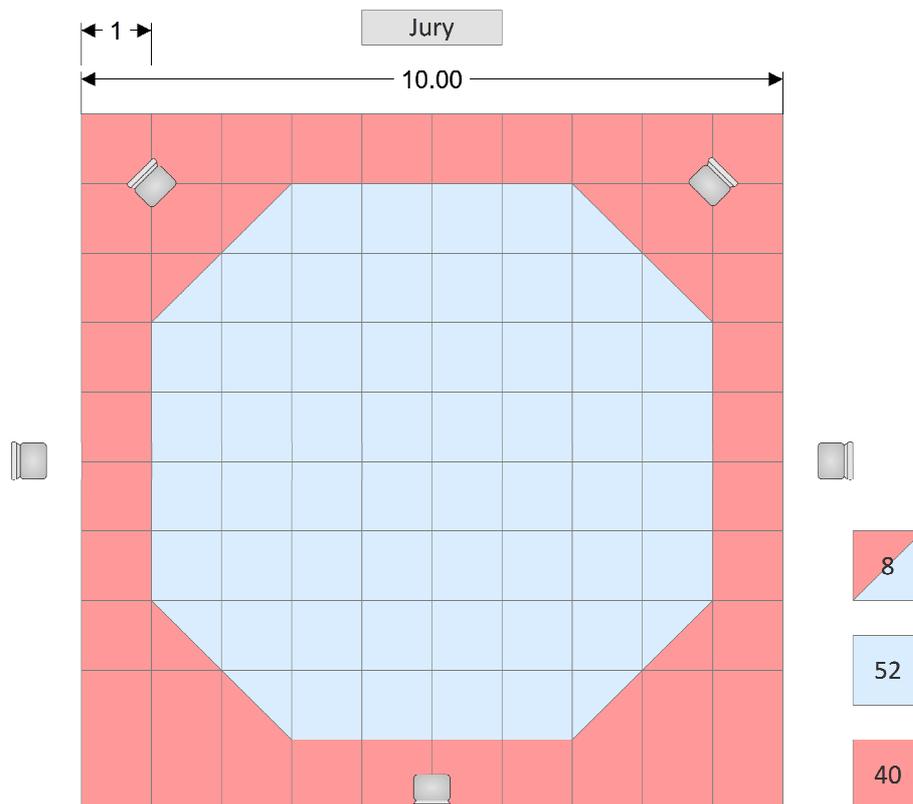




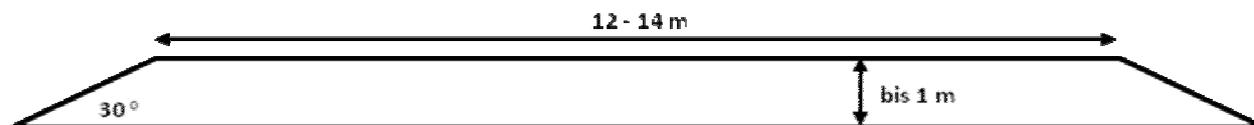
b) Octagon mit 3 Punktrichtern: Aufmaßvariante 1



c) Octagon mit 3 Punktrichtern: Aufmaßvariante 2



## Podest



### 5.3.1. Die Positionen der Kampfrichter und Coaches

- Die Position des Kampfleiters liegt 1,5 m hinter dem Schnittpunkt der Diagonalen gegenüber der Jury.
- Bei 3 Punktrichtern: Die Positionen der Punktrichter 1 und 3 liegen 0,5 m außerhalb der oberen Grenzlinie in den Ecken der Sicherheitszone in Richtung der Kampffläche und die Position des Punktrichters 2 ist mittig 0,5 m außerhalb der unteren Grenzlinie in der Sicherheitszone.
- Die Position der Coaches liegt jeweils direkt in der Sicherheitszone mittig an der Seite des jeweiligen Kämpfers und ist 1 m<sup>2</sup> groß. Der Coach darf nur bei Benutzung der Video-Replay-Karte innerhalb des 1 m<sup>2</sup> diszipliniert aufstehen.

### 5.4. Gewichtsklassen

Die Alters- und Gewichtsklassen richten sich jeweils bei den Senioren und der Jugend A nach den aktuellen Vorgaben der WTF, bei der Jugend B (Kadetten) gelten die Vorgaben der ETU, Junioren, Jugend C und Jugend D regelt die DTU.

z.Zt. gültige Jahrgangsregelung:

(Der Teilnehmer muss im Turnierjahr das erforderliche Alter erreichen)

<b>Senioren</b>	Alter 17 und älter
<b>Junioren</b>	Alter 16 bis einschließlich 20 Jahre
<b>Jugend A</b>	Alter 15 bis einschließlich 17 Jahre
<b>Jugend B</b>	Alter 12 bis einschließlich 14 Jahre
<b>Jugend C</b>	Alter 9 bis einschließlich 11 Jahre
<b>Jugend D</b>	Alter 7 bis einschließlich 8 Jahre

5.4.1. Das Gewicht ist in männliche und weibliche Klassen unterteilt.

5.4.2. Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Wettkämpfern der gleichen Gewichtsklasse.

5.4.3. Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

<b>Bezeichnung</b>	<b>Herren</b> (Junioren)	<b>Herren</b> <u>olympisch</u>
1. bis 54 kg	-54 kg	
2. bis 58 kg	54-58 kg	-58 kg
3. bis 63 kg	58-63 kg	
4. bis 68 kg	63-68 kg	58-68 kg
5. bis 74 kg	68-74 kg	
6. bis 80 kg	74-80 kg	68-80 kg
7. bis 87 kg	80-87 kg	
8. plus	+87 kg	+ 80 kg



<b>Bezeichnung</b>	<b>Damen</b> (Juniorinnen)	<b>Damen</b> <u>olympisch</u>
1. bis 46 kg	-46 kg	
2. bis 49 kg	46-49 kg	-49 kg
3. bis 53 kg	49-53 kg	
4. bis 57 kg	53-57 kg	-57 kg
5. bis 62 kg	57-62 kg	
6. bis 67 kg	62-67 kg	-67 kg
7. bis 73 kg	67-73 kg	
8. plus	+73 kg	+67 kg
<b>Bezeichnung</b>	<b>Jugend A m</b>	<b>Jugend A w</b>
1. Nadelgewicht	-45 kg	-42 kg
2. Fliegengewicht	45-48 kg	42-44 kg
3. Bantamgewicht	48-51 kg	44-46 kg
4. Federgewicht	51-55 kg	46-49 kg
5. Leichtgewicht	55-59 kg	49-52 kg
6. Weltergewicht	59-63 kg	52-55 kg
7. Halbmittelgewicht	63-68 kg	55-59 kg
8. Mittelgewicht	68-73 kg	59-63 kg
9. Halbschwergewicht	73-78 kg	63-68 kg
10. Schwergewicht	+78 kg	+68 kg
<b>Bezeichnung</b>	<b>Jugend A m</b> <u>olympisch</u>	<b>Jugend A w</b> <u>olympisch</u>
1.	-48 kg	-44 kg
2.	48-55 kg	44-49 kg
3.	55-63 kg	49-55 kg
4.	63-73 kg	55-63 kg
5.	+73 kg	+63 kg
<b>Bezeichnung</b>	<b>Jugend B m</b>	<b>Jugend B w</b>
1. Nadelgewicht	-33 kg	-29 kg
2. Fliegengewicht	33-37 kg	29-33 kg
3. Bantamgewicht	37-41 kg	33-37 kg
4. Federgewicht	41-45 kg	37-41 kg
5. Leichtgewicht	45-49 kg	41-44 kg
6. Weltergewicht	49-53 kg	44-47 kg
7. Halbmittelgewicht	53-57 kg	47-51 kg
8. Mittelgewicht	57-61 kg	51-55 kg
9. Halbmittelgewicht	61-65 kg	55-59 kg
10. Schwergewicht	+65 kg	+59 kg
<b>Bezeichnung</b>	<b>Ju. C m/w</b>	<b>Ju. D m/w</b>
1. Nadelgewicht	-27 kg	- 22 kg
2. Fliegengewicht	27-29 kg	22-24 kg
3. Bantamgewicht	29-32 kg	24-26 kg
4. Federgewicht	32-35 kg	26-29 kg
5. Leichtgewicht	35-39 kg	29-32 kg
6. Weltergewicht	39-43 kg	32-35 kg
7. Halbmittelgewicht	43-47 kg	35-38 kg



8. Mittelgewicht	47-52 kg	38-41 kg
9. Halbschwergewicht	52-57 kg	41-45 kg
10. Schwergewicht	+57 kg	+45 kg

5.4.4. Bei Mannschaftswettkämpfen kommen folgende Gewichtsklassen zur Austragung:

a) Herren	Damen	Jug. A+B m	Jug. A+B w	Jug. C+D m/w
-54 kg	-47 kg	-48 kg	-44 kg	-32 kg
54-63 kg	47-54 kg	48-55 kg	44-49 kg	32-38 kg
63-72 kg	54-61 kg	55-63 kg	49-55 kg	38-45 kg
72-82 kg	61-68 kg	63-73 kg	55-53 kg	45-53 kg
+82 kg	+68 kg	+73 kg	+63 kg	+53 kg

b) Es können auch Mannschaftswettkämpfe in Gewichtsklassen gem. 5.4.3. durchgeführt werden

5.4.5. Das Gewicht jedes Wettkämpfers ist im Slip, bei weiblichen Sportlern zusätzlich im BH, vor Wettkampfbeginn zu ermitteln. Auf Wunsch der Wettkämpfer kann die Waage auch unbekleidet durchgeführt werden.

5.4.6. Tritt in einer Gewichtsklasse bei Einzelwettbewerben nur 1 Kämpfer an, so wird er kampflös Sieger. Es erfolgt keine Zusammenlegung der Gewichtsklassen.

## 5.5. Austragungsmodus

5.5.1. Es werden Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften durchgeführt.

5.5.2. Der Austragungsmodus ist in der Ausschreibung zu veröffentlichen.

5.5.3. Ein Wechsel des Austragungsmodus während des Turniers ist nicht zulässig.

5.5.4. Die Wettkämpfe werden nach dem KO - System oder dem brasilianischen KO - System durchgeführt. Die Gewichtsklassen werden jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Wettkämpfer scheiden beim KO - System nach einem verlorenen Kampf aus. Haben sie jedoch beim brasilianischen KO - System gegen einen späteren Poolsieger verloren, ziehen sie in der Reihenfolge ihres Ausscheidens in die ebenfalls zweigeteilte Trostrunde ein.

Die Poolsieger kämpfen im Finale um Platz 1 und 2. Die Sieger der beiden Trostrunden belegen die dritten Plätze.

## 5.6. Kampfzeit

5.6.1. Herren: 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.  
 Damen: 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.  
 Jugend A 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.  
 Jugend B; C; D: 3 Runden à 1,5 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.

5.6.2. Die Kampfzeit kann im Hinblick auf die Einhaltung eines Zeitplanes verkürzt werden. 3 Runden à 1 Minute, 3 Runden à 1 Minute 30 Sekunden oder 2 Runden à 2 Minuten. Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden gekürzt werden.



## 5.7. Kampfgericht

- 5.7.1. Das Kampfgericht vertritt die DTU nach außen und hat deshalb unbedingt auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Aus diesem Grunde sollen Kampfrichter neutral sein, d.h. keinem der teilnehmenden Vereine angehören.  
Für einen Kampfrichter, der vorsätzlich ein Wettkampfergebnis verfälscht, müssen Sanktionen in Form einer Sperre ausgesprochen werden.
- 5.7.2. Die **Jury** (KR-Teamchef) ist für die Überwachung und Koordinierung des gesamten Kampfgerichts verantwortlich. Bei der Trefferbewertung hat sie keine Stimme. Falls keine elektronische Trefferbewertungsanlage eingesetzt wird, errechnet sie bzw. der technische Assistent nach jeder Runde anhand der Kampfrichterzettel und unter Berücksichtigung der Plus- und Strafpunkte das Rundenergebnis, trägt es auf dem Jury-Paper ein und lässt es auf das Score - Board übertragen.  
Die Jury kann sowohl Kampfleiter als auch Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können sie von der Jury/Wettkampfleitung ausgetauscht/suspendiert werden.
- a) Die Jury ist für das gesamte Kampfgericht verantwortlich.
  - b) Die Jury kann ein Urteil in folgenden Fällen eigenmächtig ändern:  
Wenn der Kampfleiter einen anderen als den von der Jury benannten Wettkämpfer zum Sieger erklärt.  
Wenn ein Fehler in der Addition der Punktezzettel oder der Eingabe an dem elektronischen Score-Bord vorliegt.
- 5.7.3. Der **Kampfleiter** ist für das sportliche Verhalten der Teilnehmer während des Kampfes auf der Fläche verantwortlich und soll jederzeit die Kontrolle über den Kampf besitzen. Er gibt Kommandos, spricht bei Verfehlungen Verwarnungen und Strafpunkte aus und zeigt diese durch Symbolgesten an. Er veranlasst bei Erfordernis (z.B. Verletzung eines Teilnehmers oder Beratung des Kampfgerichts) die Unterbrechung der Wettkampfzeit. Außerdem kann er den Punktrichtern / der Jury eine ungültige Wertung per Handzeichen signalisieren. Der Kampfleiter hat das Recht, unabhängige Entscheidungen gemäß den vorgeschriebenen Regeln zu fällen. Wenn ein Kämpfer einen knock down durch einen Kopftreffer hat, der Kampfleiter anfängt zu zählen, die Punktrichter diesen Treffer nicht gepunktet haben, dann kann der Kampfleiter ein Video-Replay zur Überprüfung einfordern. Wenn der Zusatzpunkt nicht angezeigt wird, darf der KL ein Meeting einholen. Der Kampfleiter vergibt keine Punkte.
- 5.7.4. Die **Punktrichter** (3) sitzen an ihren Positionen an der Kampffläche und bepunkteten die Kopf-, Körper- und Fausttreffer mit dem elektronischem Trefferbewertungssystem. Bei den elektronischen Westen werden 3 Punktrichter benötigt, hier werden nur die Kopftreffer und Fausttreffer bepunktet. Auf Verlangen der Jury müssen sie ihre Entscheidungen bezüglich der Punktevergabe unmissverständlich darlegen.
- 5.7.5. **Kleidung**  
Die Kleidung aller Kampfrichter besteht aus einem dunkelblauen Sakko, grauer Hose, weißem Hemd, weißen Socken, einer dunkelblauen Krawatte und weißen Sportschuhen mit heller Sohle. Kampfrichterinnen ist es gestattet, anstatt Hemd eine Bluse tragen.  
Kampfleiter und Punktrichter dürfen keine Dinge tragen oder auf die Kampffläche bringen, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten.



#### 5.7.6. **Zeitnehmer/techn. Assistent (TA)**

Der Zeitnehmer überwacht die Kampfzeit und gibt den Anfang und das Ende durch ein akustisches Zeichen bekannt. Wenn der Kampfleiter Kalyeo sagt, dann hat der Zeitnehmer automatisch nach 1 Sekunden die Kampfzeit zu unterbrechen. Bei Kye-sok muss er die Kampfzeit weiterlaufen lassen.

#### 5.7.7. **Listenführer**

Der Listenführer führt die Poolliste der Kampfpaarungen. Er trägt die Ergebnisse der Auslosungen und die Kampfergebnisse in seine Unterlagen ein. Die Kampfrichterlizenz ist erforderlich.

#### 5.7.8. **Gewichtsprüfer**

Die Gewichtsprüfer tragen die ermittelten Wiegeergebnisse der Teilnehmer ein. Außerdem kontrollieren sie die Angaben im DTU-Pass und die Identität der Wettkämpfer. Mindestens ein Gewichtsprüfer muss im Besitz einer gültigen Kampfrichterlizenz sein.

#### 5.7.9. **Proteste**

Der Bundeskampfrichterreferent (BKR) oder sein Beauftragter ist während der Veranstaltung für eventuelle Proteste und das Auslegungsverfahren verantwortlich. (Siehe auch 5.23.).

5.7.10. Keine der im Kampfgericht tätigen Personen, der BKR oder sein Beauftragter dürfen gleichzeitig auch als Teilnehmer oder Coach an der jeweiligen Meisterschaft teilnehmen.

### 5.8. **Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes**

5.8.1. Der Name oder die Wettkampfnummer der Wettkämpfer wird spätestens 3 Minuten vor Beginn des Kampfes bekannt gegeben. Bei Aufruf wird zweimal im Abstand von einer Minute der Aufruf wiederholt. Wettkämpfer, die eine Minute nach dem geplanten Beginn des Wettkampfes nicht kampfbereit auf der Kampffläche erscheinen, werden als aufgegeben gewertet. Sollten zu Beginn des Turniers Pool-Listen mit Namen und Kampfnummern ausgehängt werden, so kann auf den Aufruf verzichtet werden.

Nach Bekanntgabe des jeweiligen Wettkampfes müssen sich die Wettkämpfer am Kontrolltisch einer physischen Untersuchung unterziehen, dabei wird auch die Wettkampfkleidung/Schutzausrüstung überprüft. Die Wettkämpfer dürfen keine Materialien tragen, die den Gegner verletzen könnten. Nach der Überprüfung gehen die WettkämpferInnen mit dem Betreuer in Wartestellung.

5.8.2. Der Kampfbeginn in jeder Runde wird von dem Kampfleiter mit dem Kommando "Shijak" (Start) angezeigt. Das Ende einer Runde wird dem Kampfleiter vom Zeitnehmer mit einem akustischen oder optischen Zeichen bekannt gegeben. Der Kampfleiter beendet daraufhin die Runde mit dem Kommando "Keuman" (Ende)

Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Treffer dürfen nicht mehr gewertet werden.

5.8.3. Bei Wettkampfbeginn werden beide Wettkämpfer vom Kampfleiter zu ihren Startpunkten gerufen, hierbei tragen sie den Kopfschutz unter ihrem linken Arm, stehen dort mit dem Gesicht zueinander und verbeugen sich auf das Kommando des Kampfleiters "Charyeot" (Achtung), "Kyeong-rye" (Verbeugung).



Die Verbeugung erfolgt aus der stehenden Achtungshaltung heraus, durch Neigung des Oberkörpers in einem Winkel von mehr als 30 Grad und mit einem Winkel von mehr als 45 Grad geneigtem Kopf. Die Fäuste sind neben den Oberschenkeln. Anschließend setzen die Kämpfer ihren Kopfschutz auf.

- 5.8.4. Der Kampfleiter beginnt den Wettkampf mit dem Kommando "Joonbi" (Achtung) und gibt den Kampf mit "Shijak" (Start) frei.
- 5.8.5. Die Kämpfer stehen nach Beendigung des Kampfes mit dem Gesicht zueinander auf ihren Startpunkten und nehmen ihren Kopfschutz ab. Auf das Kommando des Kampfleiters "Chareyot, Kyeong-rye" grüßen sie. Sie warten stehend an ihrem Platz auf die Ergebnisbekanntgabe.
- 5.8.6. Nachdem ihm die Jury nach der 3. Runde das Ergebnis mitgeteilt hat, begibt er sich in die Mitte der Kampffläche zwischen beide Wettkämpfer oder bei elektronischer Bewertung liest er das Ergebnis vom Score - Board ab. Er erklärt den Gewinner durch hochheben seiner eigenen Hand auf der Seite des Siegers und dem Kommando "Hong Seung" (rot gewinnt) oder "Chung Seung" (blau gewinnt).

### **5.8.7. Mannschaft**

Beide Mannschaften bilden eine Linie mit dem Gesicht zueinander in der Reihenfolge ihrer Meldung (Gewicht). Beide Mannschaften verbeugen sich auf das Kommando des Kampfleiters "Kyeong-rye". Alle verlassen die Kampffläche und warten am bezeichneten Platz auf ihren Kampf. Jedes Mannschaftsmitglied beginnt den Kampf wie im Einzelwettbewerb bezeichnet. Beide Mannschaften stellen sich nach dem Kampfe auf der Kampffläche in einer Reihe gegenüber auf. Auf das Kommando des Kampfleiters "Charyeot", "Kyeong-rye" verbeugen sich beide Mannschaften. Der Kampfleiter verkündet den Sieger durch Hochheben seiner Hand zur Seite der siegreichen Mannschaft. Die Mannschaften treten zurück.

## **5.9. Bewertung**

### **5.9.1. Erlaubte Techniken**

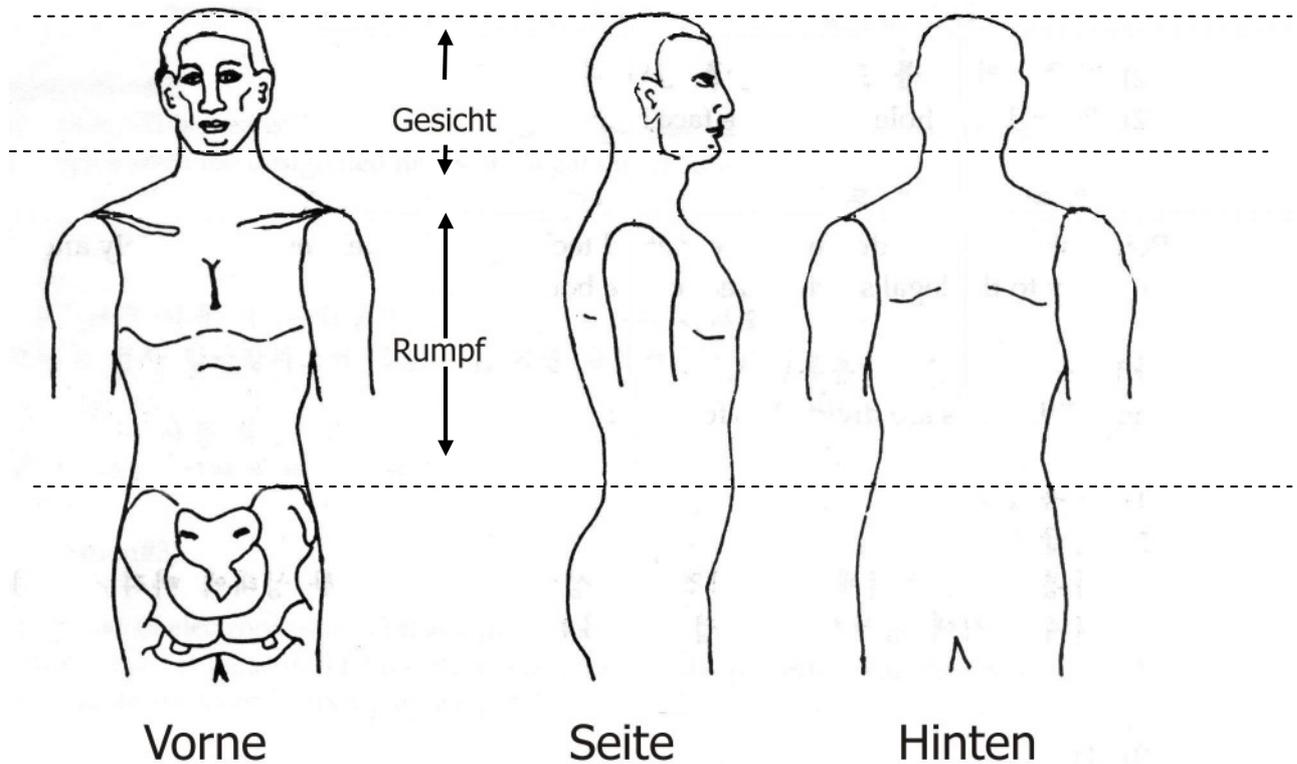
- a) Fausttechniken: Techniken mit geballter Faust, d.h. mit den Knöcheln des Zeige- und Mittelfingers, der Arm muss fast gestreckt sein und der Schlagwinkel unterhalb der Schulter.
- b) Fußtechniken: Techniken mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

### **5.9.2. Erlaubte Angriffsflächen**

- a) Rumpf: Angriffe auf den durch die Weste bedeckten Teil des Körpers. Faust- und Fußtechniken sind erlaubt. Angriffe auf die durch die Kampfweste ungeschützte Rückenpartie sind nicht erlaubt.
- b) Kopf: Es sind Angriffe nur an den Kopf, nicht aber an den Hals, mit Fußtechniken erlaubt.

### 5.9.3. Trefferpunkte

- a) Rumpf: Der blau und rot gekennzeichnete Teil der Schutzweste.
- b) Kopf: Der gesamte Kopf ohne Hals.



### 5.9.4. Erfolgreicher Angriff der zu einem Punkt führt

Trefferpunkte werden erzielt, wenn erlaubte Techniken kraftvoll und korrekt auf die erlaubten Angriffsflächen ausgeführt werden.

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff auf die Kampfweste.
- b) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste.
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff zum Kopf.
- d) Vier (4) Punkte für einen Treffer mit einem Drehtritt zum Kopf.

Beim Einsatz von 4 Punktrichtern müssen mindestens 3 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben. Bei 3 Punktrichtern müssen 2 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben, damit dieser gezählt wird. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte nach 3 Runden.



### 5.9.5. Ungültigkeit von Punkten

Punkte, die durch illegale Techniken oder Aktionen erzielt wurden, sind nicht gültig. In dieser Situation muss der Kampfleiter die Ungültigkeit des Punktes durch ein Handsignal anzeigen und die entsprechende Verwarnung aussprechen. Die Punktrichter sollen illegale Aktionen mit in ihre Bewertung zur Punktevergabe einbeziehen, d.h. ggf. einen Treffer nach vorheriger illegaler Aktion nicht als gültigen Punkt werten.

Falls ein Wettkämpfer nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, den Gegenangriff zu vermeiden oder behindern versucht, indem er hinfällt, festhält, clincht oder das Bein des Gegners tritt etc., so ist der Punkt ungültig. Wenn jedoch diese Regelverletzung in keinem Zusammenhang zur Punktetechnik steht, dann bleibt der Punkt nachdem die Strafe ausgesprochen wurde bestehen.

### 5.10. Verbotene Handlungen

- a) Strafen für verbotene Handlungen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.
- b) Strafen sind unterteilt in Kyong-go (Verwarnung) und Gam-jeon (Strafpunkt)
- c) Zwei Kyong-gos werden als Pluspunkt (+1) für den Gegner gewertet. Die letzte ungerade Verwarnung wird bei der Gesamtbewertung nicht berücksichtigt.
- d) Ein Gam-jeon wird als Pluspunkt (+1) für den Gegner gezählt.

#### 5.10.1. Kyong-go: Verwarnungen

- a) Übertreten der Grenzlinie  
Wenn beide Füße eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertreten, muss der Kampfleiter sofort eine Verwarnung aussprechen.
- b) Hinfallen  
Wenn ein Wettkämpfer bei der Ausführung einer Technik, bei einem Angriff stürzt oder mit Hand/Knie den Boden berührt wird immer eine Verwarnung ausgesprochen. Stürzt ein Wettkämpfer aufgrund von verbotenen Handlungen seines Gegners, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer sondern sein Gegner bestraft werden.
- c) Den Kampf vermeiden  
Wenn ein Wettkämpfer den Rücken zudreht, dem Kampf ausweicht ohne einen Angriff zu beabsichtigen oder wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Zeichen und verbal mit „Fight“ die Kämpfer zum Kämpfen auffordern. Sollten nach 10 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird eine Verwarnung ausgesprochen an:
  - 1. An beide Kämpfer  
oder
  - 2. An den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt

Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen wird verwarnt. In solch einem Fall hat der Kampfleiter dreimal, im Abstand von 3 Sekunden, den Kämpfer mit „Stand up“ aufzufordern den Kampf fortzuführen. Weigert sich der Wettkämpfer, wird dieser zum Verlierer erklärt.



Ebenfalls wird eine Verwarnung ausgesprochen, wenn ein Wettkämpfer nach einer Kampfunterbrechung fragt um sein Equipment zu richten.

- d) Fassen, Festhalten, Klammern, Schieben mit der Hand oder dem Oberkörper  
Dieses beinhaltet das Fassen oder Festhalten irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Kleidung oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet außerdem das Fassen/Festhalten von Fuß oder Bein.  
Ebenso das Schieben mit Hand, Arm, Schulter, Kopf oder Körper und das Klammern.
- e) Anheben oder Blocken mit dem Knie  
Anheben oder Blocken mit dem Knie um sich einen legalen Angriffes zu entziehen oder zu behindern. Ebenso wird eine Verwarnung ausgesprochen, wenn das Anheben länger als 3 Sekunden dauert.
- f) Angriff unterhalb der Hüfte  
Dieses beinhaltet einen Angriff auf Regionen unterhalb der Taille. Ebenso bestraft werden Angriffe auf Oberschenkel, Knie oder Schienbein des Gegners.
- g) Angriff nach dem Unterbrechungszeichen  
Dieser Angriff ist extrem gefährlich für den angegriffenen Wettkämpfer und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für ihn. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Taekwondo, deshalb sollen alle Attacken, unabhängig von der Schwere, bestraft werden.
- h) Schlagen ins Gesicht mit Hand oder Faust  
Eingeschlossen sind Angriffe mit Hand, Faust, Handgelenk, Arm oder Ellenbogen.  
Unbestraft bleiben unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt.
- i) Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie  
Dieses beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie aus nächster Nähe. Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht hierunter und werden nicht bestraft:
- 1) Wenn der Gegner im Moment eines Fußangriffes plötzlich heranstürmt.
  - 2) Wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.
- j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner  
Strafen für diesen Angriff werden gegeben, ohne Berücksichtigung ob die Aktion absichtlich oder unabsichtlich war. Die Strafe wird auch bei einem Versuch ausgesprochen.
- k) Unsportliches Verhalten  
Unsportliches Verhalten bzw. Missfallensäußerungen des Wettkämpfers oder Coaches können im Sinne des Sports nicht geduldet werden, besonders aber:
- 1) Alle Aktionen der Verzögerung oder Beeinflussung des Wettkampfes



- 2) Kritik am Kampfleiter oder Offiziellen in irregulärer Weise
- 3) Körperliches oder verbales Missverhalten/Beleidigung des Gegners/Coaches, Kampfleiter, Offizielle
- 4) Alle unnötigen bzw. unsportlichen Aktionen  
Geschieht die Verfehlung in der Pause so wird die Verwarnung in der nächsten Runde registriert.

### **5.10.2. Gam-jeom: Strafpunkte**

Im Fall eines absichtlichen oder gravierenden Fehlverhaltens der Verwarnungen vom Kämpfer oder Coach kann der KL einen Strafpunkt aussprechen.

- 5.10.3.** Wenn der Coach oder Kämpfer unangemessenes grobes Fehlverhalten oder nicht den Anweisungen des KL folgen, kann der KL durch Heben der gelben Karte Sanktionen beantragen. Diese Sanktionen werden durch die Schiedskommission (5.24.) festgelegt.

### **5.11. Disqualifikation**

- 5.11.1. Weigert sich ein Wettkämpfer absichtlich den Wettkampfbestimmungen oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, wird er nach Ablauf einer Minute strafweise zum Verlierer erklärt.
- 5.11.2. Erhält ein Wettkämpfer fünf (+ 5) Pluspunkte durch Bestrafungen, muss der Kampfleiter den Gegner strafweise zum Verlierer erklären.
- 5.11.3. Kyong-go und Gam-jeom werden über alle drei Runden zusammengezählt.
- 5.11.4. Der Kampfleiter kann einen Wettkämpfer zum Verlierer erklären, ohne dass fünf Pluspunkte durch Bestrafungen aufsummiert sind, falls der Wettkämpfer oder der Coach den Grundsätzen der WOT oder den Anweisungen des Kampfleiters nicht folgt. Im Besonderen dann, wenn ein Wettkämpfer die Absicht zeigt, die WOT erheblich zu verletzen.

### **5.12. Niederschlag**

#### **a) knock down**

Wenn ein Wettkämpfer durch den Angriff des Gegners mit einem anderen Teil des Körpers als der Fußsohle den Boden berührt.

#### **b) standing down**

- a) Wenn ein Wettkämpfer stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.
- b) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Wettkämpfer aufgrund einer starken Angriffstechnik des Gegners den Wettkampf nicht



fortführen kann.

### 5.13. Verfahren bei einem Niederschlag

Wird ein Wettkämpfer durch einen regulären Angriff des Gegners niedergeschlagen, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando "Kal-yeo" und hält den Angreifer vom getroffenen Wettkämpfer fern und entscheidet, ob er den Wettkämpfer anzählt oder ob der Wettkämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Wenn der Wettkämpfer den Kampf nicht fortführen kann, dann erklärt er den Angreifer zum Sieger durch RSC
- b) Zählt der Kampfleiter an: Der Kampfleiter zählt mit Handzeichen in Sekundenintervallen von Ha-nah (Eins) bis Yeol (Zehn) in Richtung des niedergeschlagenen Wettkämpfers.
- c) Falls der Wettkämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, zählt der Kampfleiter bis Yeo-dul (Acht) zur Erholung des niedergeschlagenen Kämpfers weiter.  
Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer wiederhergestellt ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando Kye-sok (Weiterkämpfen) wieder frei.
- d) Wenn der niedergeschlagene Wettkämpfer beim Anzählen von Yeo dul keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis yeol und erklärt den anderen Wettkämpfer zum Sieger durch RSC.
- e) Das Zählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde beendet bzw. die Wettkampfzeit abgelaufen ist.
- f) Sind beide Kämpfer niedergeschlagen, zählt der Kampfleiter weiter, solange einer der Kämpfer sich noch nicht erholt hat.
- g) Haben sich beide Kämpfer bei Zehn noch nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er den Gegner ohne Anzählen oder während des Anzählens zum Sieger erklären.  
Der Kampfleiter sollte einen Kämpfer, der von einem Fußtritt am Kopf niedergeschlagen wurde, von einem für die Meisterschaft berufenen Arzt untersuchen lassen.

### 5.14. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Wettkämpfer unterbrochen werden muss, ergreift der Kampfleiter folgende Maßnahmen:

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch das Kommando Kal-yeo.
- b) Der Kampfleiter hat dem Wettkämpfer eine Minute Erste Hilfe zu gewähren. Sollte die medizinische Betreuung mehr als 1 Minute benötigen, so muss in den letzten Sekunden vom med. Betreuer eine Verlängerung beim Kampfleiter beantragt werden. Die Verletzungspause kann bis zu 3 Minuten verlängert werden.
- c) Will ein Wettkämpfer, auch im Fall einer leichten Verletzung, nach einer Minute den Kampf nicht wieder aufnehmen, hat er verloren.
- d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wieder aufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, die mit Gam-jeom bestraft wird, zum Verlierer zu erklären.



- e) Werden beide Wettkämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- f) Wenn die Gesundheit eines Wettkämpfers gefährdet ist, da dieser sich in einer anscheinend gefährlichen Situation, hervorgerufen durch Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung befindet, muss der Kampfleiter den Kampf sofort beenden und Erste Hilfe anfordern.  
Der Kampfleiter muss denjenigen zum Verlierer erklären, welcher der Verursacher der Verletzung ist, wenn entschieden wird, dass die Verletzung aus einem verbotenen Angriff resultiert, der mit einem Minuspunkt bestraft wird.  
Wenn entschieden wird, dass der Angriff nicht mit Gam-jeon bestraft wird, muss der Kampfleiter den Sieger aufgrund des aktuellen Punktestandes bestimmen.

## 5.15. Schutzbestimmung bei KO

- 5.15.1. Wenn ein Wettkämpfer durch einen oder mehrere direkte oder indirekte Treffer am Kopf KO gegangen ist, (d.h. bewusstlos ist, oder nach Ansicht des Kampfleiters unfähig ist, sich noch zu verteidigen), so muss er sofort vom anwesenden Arzt untersucht werden. Der Arzt bestimmt bei einem Kopf- oder Körper - KO, ob eine KO - Schutzsperre ausgesprochen werden muss. Der KO - Sperre unterliegen alle Wettkämpfer, die ausgezählt werden oder über die Zeit (max. 1 Minute) durch Trefferwirkung kampfunfähig sind. Ob die Kampfunfähigkeit durch reguläre Treffer oder durch eine Regelwidrigkeit entstanden ist, ist dabei nicht ausschlaggebend. Die ärztliche Betreuung hat den Zweck, Schädigungsfolgen abzuwenden, nicht die Kampfunfähigkeit nachzuweisen. Diese ist erst nach Ablauf der Sperre festzustellen.
- 5.15.2. Ein Kämpfer, dem vom Arzt eine KO - Schutzsperre zuerkannt wird, darf, vom gleichen Tag an gerechnet, vier Wochen keinen Taekwondo-Kampf austragen.
- 5.15.3. Ein Kämpfer, der innerhalb eines Zeitraumes von drei Monaten zwei KO-Schutzsperren auferlegt bekommen hat, darf vom darauffolgenden Tag des 2. KO`s drei Monate lang keinen Taekwondo-Kampf austragen.
- 5.15.4. Ein Wettkämpfer, der dreimal hintereinander KO gegangen ist, darf vom Tag nach dem 3. KO an gerechnet, zwölf Monate keinen Taekwondo-Kampf austragen.
- 5.15.5. Jeder Kämpfer, der unter diese Vorschriften fällt, darf erst wieder kämpfen, wenn ein Arzt seine Wettkampffähigkeit bescheinigt. Nach der Vorlage der Bescheinigung beim Landesverband wird der Ausweis wieder ausgehändigt.
- 5.15.6. KO`s im Sinne dieser Bestimmung werden im Startausweis/DTU-Pass sowie im Protokoll mit "KO" bezeichnet. Der Ausweis ist einzuziehen und mit der KO-Meldung zum zuständigen Landesverband zu senden. Über KO`s im Sinne dieser Bestimmung hat der zuständige Kampfleiter/Jury sofort nach Ende des Kampfes die KO-Meldung auszufüllen. Diese Meldung hat einen Grundtext, der entsprechend zu ergänzen ist.
- 5.15.7. Kämpfer, die aufgrund eines Abbruches wegen Kampfunfähigkeit aus dem Kampf genommen werden, sind ebenfalls sofort vom Arzt zu untersuchen. Der Arzt hat anhand des Befundes die Entscheidung zu treffen, ob hier die Schonfrist von vier Wochen gemäß der Vorschrift zur Anwendung kommen muss. Kommt diese Vorschrift zur Anwendung, ist eine entsprechende Eintragung im DTU-Pass und die



entsprechende Meldung an den Landesverband vorzunehmen. Muss ein Kämpfer aufgrund von Wirkungstreffern zwei- oder dreimal in einer Runde angezählt werden, kann der Kampfleiter den Kampf abbrechen.

## 5.16. Weitere Schutzbestimmungen

Jeder Wettkämpfer, der einen schweren Kampf mit vielen Körper- und Kopftreffern geführt, oder in aufeinanderfolgenden Kämpfen mehrere Niederschläge erlitten hat, kann auf Beschluss der Wettkampfleitung, nach Meldung durch den Kampfleiter/Jury, vom Landesverband mit einer Startsperrung belegt werden.

## 5.17. Entscheidung bei Überlegenheit

5.17.1. Besteht nach 3 Runden ein absoluter Gleichstand (Bi Kim) wird eine 4. Runde mit gleicher Kampfzeit angesetzt. Diese 4. Runde ist beendet sobald der erste gültige Punkt gefallen ist und derjenige welcher diesen Punkt erzielt hat wird zum Sieger erklärt (Sudden Death). Ebenso wird derjenige zum Verlierer erklärt, welcher zuerst 2 Kyong-gos bzw. einen Gam-jeom erhält.

Alle Kyong-gos, Gam-jeoms und Pluspunkte aus den Vorrunden werden zu Beginn der 4. Runde gestrichen, d.h. die 4. Runde beginnt bei absolut Null.

Fällt in der 4. Runde kein gültiger Punkt bzw. wird kein Wettkämpfer durch Kyong-gos/Gam-jeom zum Verlierer erklärt, wird derjenige Sieger, der die meisten Treffer auf der Weste hat. Sollte dieses gleich sein, so ist derjenige Sieger, der Weniger Kong-gos/Gam-jeom in allen Runden hat. Ist immer noch Gleichstand, dann wird von den richtenden Offiziellen die Überlegenheit nach den Kriterien der Überlegenheitskarte zugesprochen.

An der Entscheidung der Überlegenheit werden alle Punktrichter und der Kampfleiter beteiligt. Die Punktrichter markieren nach Aufforderung durch den Kampfleiter („Woo-se-girok“) auf ihrer „Überlegenheitskarte“ den Gewinner und übergeben diese Karte dem Kampfleiter. Ist die Entscheidung bei 3 Punktrichtern 2:1, so entscheidet auch hier der Kampfleiter mit seiner Karte. Nach der Verkündung des Siegers übergibt der Kampfleiter die Überlegenheitskarten an die Jury, die diese an das entsprechende TA-Paper heftet und an die Wettkampfleitung weiterleitet.

5.17.2. Die Beurteilung der Überlegenheit soll auf der Basis der gezeigten Initiative erfolgen:

- a) „Initiative“ meint die technische Dominanz eines Wettkämpfers durch aggressive Kampfführung.
- b) Falls die technische Dominanz eines Wettkämpfers nicht klar bestimmt werden kann, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit auf der Basis der größeren Anzahl der ausgeführten Techniken.
- c) Wenn es in der Anzahl der Techniken keinen klaren Unterschied gibt, basiert die Überlegenheit auf der Verwendung der höheren Techniken, sowohl in Schwierigkeitsgrad als auch in Komplexität (Kombinationen).
- d) Falls die Überlegenheit durch keines der erwähnten Kriterien bestimmt werden kann, so wird sie demjenigen Wettkämpfer zuerkannt, der den besseren Kampfgeist gezeigt hat.



## 5.18. Ergebnis des Wettkampfes

- 5.18.1. a) Sieg durch Kampfleiter - Abbruch (RSC= Referee Stops Contest)  
b) Sieg nach Punkten  
c) Sieg durch 12 Punkte Unterschied  
d) Sieg durch Sudden Death  
e) Sieg durch Überlegenheit  
f) Sieg durch Aufgabe  
g) Sieg durch Disqualifikation  
h) Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters

**Sieg durch Kampfleiter – Abbruch (RSC):** Der Kampfleiter beendet den Kampf, wenn

- durch seine Entscheidung oder die des offiziellen Wettkampfarztes festgestellt wird, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann
- ein Wettkämpfer ausgezählt wird
- ein Wettkämpfer nach einer Verletzungspause nicht weiterkämpfen kann
- ein Wettkämpfer nach 3-maliger Aufforderung nicht kampfbereit ist
- die Sicherheit eines Wettkämpfers gefährdet ist
- ein Wettkämpfer das Kommando des Kampfleiters zum Weiterkämpfen nicht beachtet.

**Sieg durch Punkte:** In diesem Fall wird der Sieger durch das Punkteergebnis aus 3 Runden festgestellt.

**Sieg durch 12-Punkte-Unterschied:** Ist am Ende der 2. Runde ein 12-Punkte-Unterschied oder jederzeit in der 3. Runde, so ist der Kampf zu beenden und der Gewinner zu erklären.

**Sieg durch Sudden Death:** Sieger der 4. Runde ist, wer den 1. Punkt(e) gemacht hat. Bei Benutzung von PSS: sollte ein Kopftreffer zuerst getreten sein als ein Körpertreffer, aber PSS den Punkt schneller registriert als das manuelle Punkten der Punktrichter, dann ist der Kämpfer Gewinner, der den Kopftreffer getreten hat.

**Sieg durch Überlegenheit:** Sieger nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte.

**Sieg durch Aufgabe:** Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

- a) Wenn ein Wettkämpfer durch Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt
- b) Wenn ein Wettkämpfer nach der Kampfpause oder zu Beginn des Wettkampfes den Kampf nicht aufnehmen will
- c) Wenn der Coach das Handtuch in die Kampffläche wirft, um die Aufgabe seines Wettkämpfers anzuzeigen.

**Sieg durch Disqualifikation:** Dies ist das Ergebnis des Ausschlusses eines Wettkämpfers bei der Waage oder falls der Wettkämpferstatus verloren geht

**Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters:** Dieses Ergebnis wird durch den Kampfleiter erklärt, sobald einer der beiden Wettkämpfer durch Kyong-gos und Gam-jeom fünf Pluspunkte für seinen Gegner während eines Wettkampfes angesammelt hat.

- 5.18.2. Sieger des Kampfes ist, wer nach allen gekämpften Runden die meisten Punkte erzielt hat.



## 5.19. Kommandos im Wettkampf

Chung	Blau
Hong	Rot
Cha-ryeot	Achtung
Kyeong-rye	Verbeugen
Tscha-u-yang-u	Drehen
Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)
Shi-jak	Start
Kal-yeo	Trennen
Keu-man	Stop, Ende
Kye-sok	Weiterkämpfen
Kye-shi	Zeitstop für max. 1 Minute
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstop
Joo-eui	Ermahnung
Kyong-go	Verwarnung
Gam-jeom	Minuspunkt
Chung Seung	Blau gewinnt
Hong Seung	Rot gewinnt
Ha-nah	Eins
Duhl	Zwei
Seht	Drei
Neht	Vier
Da-seot	Fünf
Yeo-seot	Sechs
Il-gop	Sieben
Yeo-dul	Acht
A-hop	Neun
Yeol	Zehn
Woo-se-girok	Überlegenheitskarte benutzen
Bi Kim	Punktegleichstand/Unentschieden

## 5.20. Auslosungsverfahren

- 5.20.1. Ist eine Auslosung erforderlich, so ist dies vor Beginn der Wettkämpfe unter Aufsicht der Wettkampfleitung durchzuführen. Eine Auslosung per Computer/Zufallsgenerator ist ebenfalls zulässig.
- 5.20.2 Es erfolgt eine Setzung von 2 Wettkämpfern. Gesetzt werden in getrennte Pools nur die jeweils ersten der aktuellen Rangliste.  
Alle übrigen Wettkämpfer werden in die Pools A + B gelost.

## 5.21. TA´s Paper

Die Punktzettel werden in folgender Weise ausgefüllt:

- Ein Punkt wird mit einem senkrechten Strich markiert.
- Ein Kyong-go oder ein Gam-jeom werden in der entsprechenden Spalte ebenfalls mit einem senkrechten Strich markiert.



## 5.22. Protestkomitee

Das Protestkomitee wird von der Wettkampfleitung eingesetzt.  
Das Protestkomitee soll aus drei Personen bestehen.  
Der Bundesreferent für das Kampfrichterwesen oder sein Beauftragter ist der Vorsitzende. Das Protestkomitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen.

## 5.23. Protestverfahren

Proteste können nur schriftlich bei der Wettkampfleitung eingelegt werden. Der Protest ist grundsätzlich sofort nach Beendigung des Kampfes durch den Coach oder einen Offiziellen einzureichen.

Eine Videoaufzeichnung als Beweis bei einer umstrittenen Kampfrichterentscheidung ist nicht zulässig, da der Kampfleiter nach bestem Wissen und Gewissen im Einvernehmen mit den Punktrichtern seine Entscheidung treffen muss (Sofortentscheidung).

Das Protestkomitee muss seine Entscheidung in schriftlicher Form bekannt geben, bevor die nächste Runde im gleichen Pool beginnt.

Ein Blockieren der Wettkampffläche durch Wettkämpfer oder Offizielle, als Protest gegen ein Urteil des Kampfgerichts oder eine Behinderung zum weiteren Fortführen des Turniers in irgendeiner Form seitens der genannten Personen, kann mit Disqualifikation des betroffenen Wettkämpfers, des Coaches oder der gesamten Mannschaft geahndet werden. Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Wettkampfleitung oder des Protestkomitees ist nicht möglich; sie ist endgültig.

Durchführungsbestimmungen:

- a) Nachdem der Protest empfangen wurde, muss der Inhalt nach den Kriterien „annehmbar“ oder „unannehmbar“ geprüft werden.
- b) Falls notwendig, kann das Komitee die Meinungen des Kampfleiters, der Punktrichter oder des Vorsitzenden anhören.
- c) Das Komitee kann ebenfalls die Grundlagen der Entscheidung, wie z.B. schriftliches Material oder Videoaufzeichnungen nötigenfalls begutachten.
- d) Nach der Behandlung des Protestes entscheidet das Komitee durch Abstimmung mit Stimmenmehrheit.
- e) Der Vorsitzende verfasst einen Bericht über das Ergebnis der Protestbehandlung und veröffentlicht diesen.
- f) Kriterien der Entscheidungsfindung:
  1. Irrtümer bei der Bestimmung des Kampfergebnisses, wie z.B. Fehler in der Addition des Ergebnisses oder Verwechslung eines Wettkämpfers haben die Korrektur der Entscheidung zufolge.
  2. Irrtümer bei der Anwendung der Kampfregeln. Wenn das Komitee entscheidet, dass der Kampfleiter einen eindeutigen Fehler bei der Anwendung der Wettkampfregeln begangen hat, so wird das Resultat dieses Fehlers korrigiert und der Kampfleiter bestraft.



### 5.23.1 Video Replay

Wenn bei einer Meisterschaft das Video Replay zum Einsatz kommt, dann sollen an jeder Fläche 1-2 Kameras zur Videoaufzeichnung installiert werden. Für die Videoauswertung ist ein Internationaler Kampfrichter zuständig. Die Coaches haben die Möglichkeit mit sogenannten Einspruchskarten eine Videoüberprüfung von einer Aktion zu beantragen. Sollte ein Coach keine Einspruchskarte mehr besitzen, dann kann ein Punktrichter in den letzten 10 Sekunden der 3. Runde und jederzeit in der 4. Runde eine Videoauswertung anfordern um eine Wettkampfsituation oder Entscheidung durch die Videoauswertung analysieren zu lassen um eine Entscheidung ggf. zu korrigieren.

Durchführung:

- a) Innerhalb von 5 Sekunden nach der Aktion steht der Coach auf, hebt seine Karte
- b) Der KL unterbricht den Kampf, bringt die Kämpfer auf ihre Markierungen und geht dann zum Coach.
- c) Der Coach beantragt in einem kurzem Satz die Videoanalyse einer Aktion und übergibt die Karte
- d) Der KL geht zu seiner Markierung, hebt die rechte Hand mit der Karte und gibt das Kommando: „chung video replay oder hong video replay“
- e) Der KL geht zur Videojury, wiederholt Wort wörtlich das Anliegen des Coaches
- f) Die Videojury wertet dann die Anfrage anhand des Videos innerhalb von 1 Minute aus.
- g) Die Videojury gibt das Ergebnis der Videoanalyse durch Handzeichen bekannt
- h) Bei Zustimmung des Protestes gibt der KL dem Coach die Karte zurück und nimmt dann die entsprechenden Handlungen vor.
- i) Bei Ablehnung des Protestes behält der KL die Karte ein.

Jeder Coach darf pro Kämpfer 2 x eine Verneinung während eines Turniers bekommen. Allerdings immer nur eine Verneinung in einem Kampf, danach wird die Karte einbehalten.

### 5.24. Schiedskommission

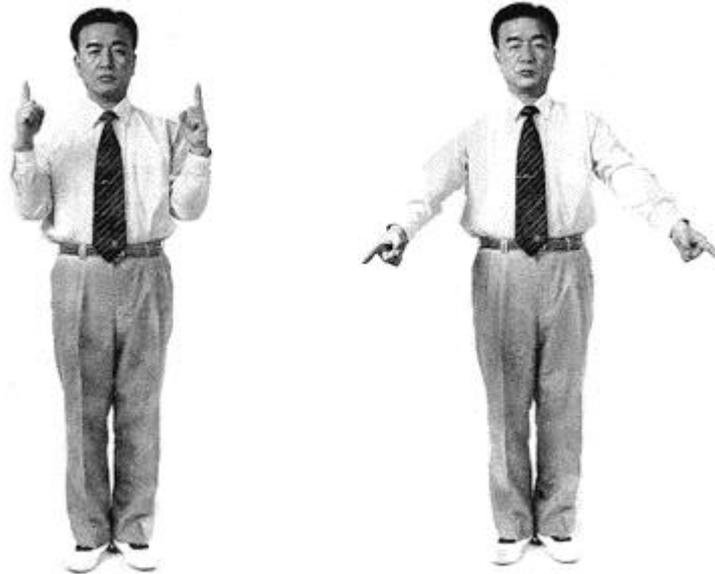
Meisterschaften und Ranglistenturniere im Einflussbereich der DTU unterliegen der Schiedsgerichtsbarkeit der DTU. Zusammensetzung, Aufgaben, Verfahrensgrundsätze und Sanktionsumfang regelt die Rechtsordnung.

### 5.25. Auslegungsregel

Die Wettkampffregeln sind, falls während eines Turniers Besonderheiten auftreten, die durch diese Ordnung nicht geklärt werden können, von der Wettkampfleitung auszulegen. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

## 5.26. Handzeichen des Kampfleiters

### 1. Aufruf der Wettkämpfer



1. Beide geballten Fäuste bis auf Brusthöhe anheben, dann die Zeigefinger strecken.
2. Die Arme werden nach unten gestreckt, wobei der rechte Zeigefinger zuerst auf die Markierung des Wettkämpfers "Chung" und der linke Zeigefinger auf die Markierung des Wettkämpfers "Hong" zeigen.

### 2. "Cha-ryeot" / "Kyeong-rye"



1. Die geöffneten Handflächen zeigen nach vorne, bis auf Höhe der Augenbrauen anheben, die Daumen sind dabei angewinkelt. Die Arme sind im 45 Grad Winkel entfernt vom Brustkorb, Kommando "Cha-ryeot".
2. Beide Arme in Schulterhöhe strecken, Handflächen zeigen zum Boden, Kommando "Kyeong-rye".
3. Die geöffneten Handflächen zeigen zueinander und werden bis auf Höhe der Augenbrauen angehoben. Die Arme sind im 45 Grad Winkel entfernt vom Brustkorb, Kommando "Cha-ryeot".
4. Beide Hände mit den Handflächen nach unten auf Höhe des Solarplexus bringen, Kommando "Kyeong-rye". Abstand zwischen den Fingerspitzen sowie zwischen des Brustkorbes und des Bauches ist eine Faustbreite.

### 3. "Joon-bi"



1. Den rechten Arm, ausgehend von der rechten Schulter, um 45 Grad nach oben anwinkeln und die geöffnete Handfläche in Höhe des Ohres bringen.
2. Herunternehmen der rechten Handfläche auf die Höhe der Magengrube in „Wen-Abgubi“ (einen Schritt vorwärts gehen in die Haltung der linken Vorwärtsstellung). Kommando „Joon-bi“.  
\* Während dieser Zeit bleibt die linke, leicht geballte Hand gerade heruntergehalten.

### 4. "Shi-jak"



1. Die Stellung „Bum-seogi“ aus der Haltung „Joon-bi“ durch zurücknehmen des linken Fußes einnehmen. Beide Arme im Winkel von 45 Grad, ausgehend von den Schultern, anwinkeln.
2. Beide Arme schnell vor der Brust zusammen bringen, Handflächen zeigen zueinander (Abstand ca. 25 cm), Kommando „Shi-jak“.

## 5. "Kal-yeo" / "Keu-man"



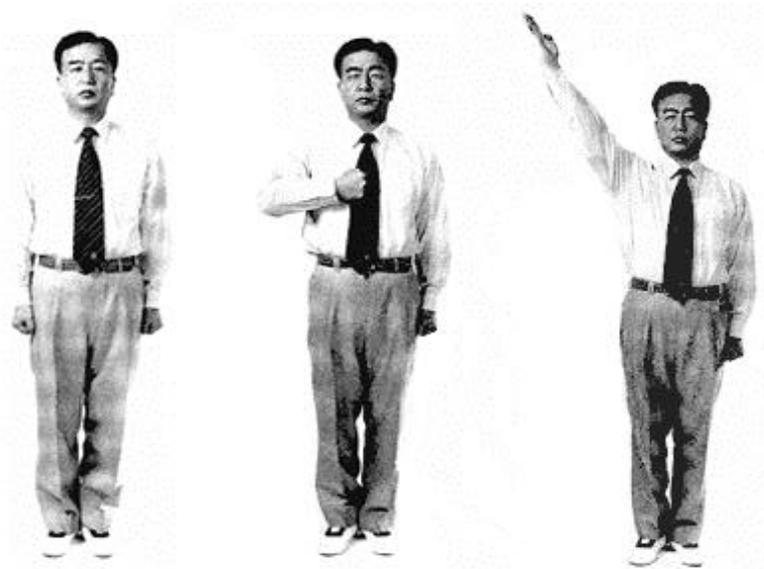
Stellung "Wen-abseogi"(linke Vorwärtsstellung), die rechte ausgestreckte Handkante wird schnell auf die Höhe der Magengrube heruntergenommen.  
Kommando "Kal-yeo" / "Keu-man".

## 6. "Kye-sok"



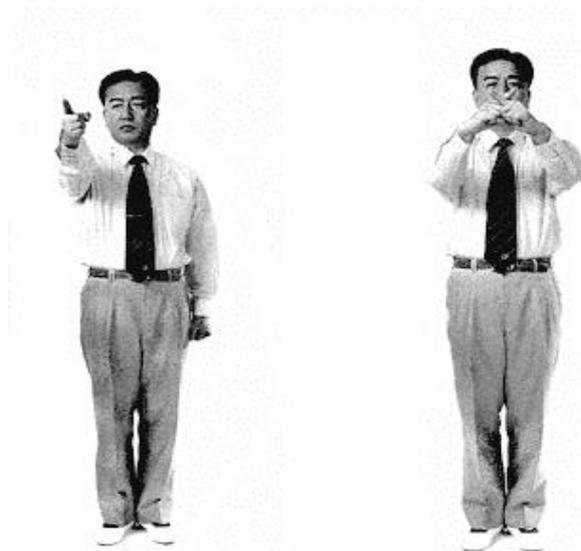
Die rechte Hand in der gleichen Stellung wie „Kal-yeo“ auf die Höhe des rechten Ohres bringen.  
Kommando "Kye-sok".

## 7. Erklärung des Siegers



1. Wenn „Chung“ der Gewinner ist, wendet sich der Kampfleiter an „Chung“.
  2. Die rechte Faust vor die Magengrube nehmen.
  3. Den rechten Arm im Winkel von 45 Grad nach oben bringen und die Hand öffnen. Kommando „Chung-Seung“.
- \* Während dieser Zeit bleibt die andere Faust leicht geballt und gerade heruntergehalten.  
\* Falls „Hong“ der Gewinner ist geschieht alles mit dem linken Arm.

## 8. „Kye-shi“ / „Shi-gan“



Rechter Arm wird gestreckt im Winkel von 135 Grad. Zeigefinger deutet auf den Zeitnehmer. Kommando „Kye-shi“.

Beide Zeigefinger (linker Zeigefinger außen) auf Höhe der Oberlippe kreuzen. Kommando „Shi-gan“.

## 9. Zählen



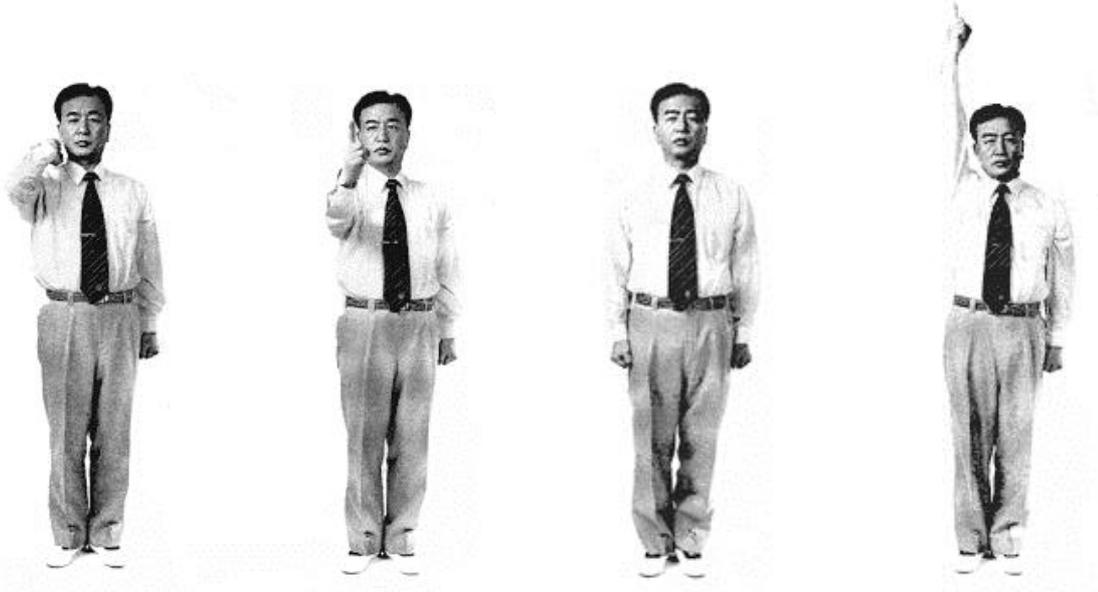
1. Gezählt wird von "Ha-nah (Eins)" bis "Yeol (Zehn)" unter Verwendung beider Hände.
2. Das Zählen erfolgt ausgehend vom rechten Daumen der geballten Faust, indem ein Finger nach dem anderen ausgestreckt und dabei im Sekunden Intervall laut gezählt wird.  
\* Bei "Da-seot" (Fünf) und "Yeol" (Zehn) wird die geöffnete Hand zum betreffenden Kämpfer gerichtet.

## 11. „Kyong-go“ ; Verwarnung



1. Den rechten gestreckten Zeigefinger auf die Höhe des rechten Ohres nehmen. Arm im Winkel von 135 Grad strecken. Zeigefinger deutet auf den betroffenen Wettkämpfer, (die rechte Handkante zeigt nach unten) mit „Chung“ bzw. „Hong“ ansprechen.
2. Nun den rechten Zeigefinger zur linken Schulter führen, mit schneller Bewegung wieder zum betroffenen Wettkämpfer strecken (Augenhöhe) und laute Verwarnung „Kyong-go“ aussprechen.

## 12. "Gam-jeom"



1. Bestrafung in der Fläche (nicht an den Positionen) Kommando „Cha-ryeot“.
2. Den rechten gestreckten Zeigefinger auf die Höhe des rechten Ohres nehmen. Arm im Winkel von 135 Grad strecken. Zeigefinger deutet auf den betroffenen Wettkämpfer, (die rechte Handkante zeigt nach unten) mit „Chung“ bzw. „Hong“ ansprechen.
3. Die rechte Faust leicht geballt mit dem Zeigefinger ausgestreckt gerade erheben. Kommando „Gam-jeom“.

## 13. Annullieren eines gewerteten Punktes



1. Stellung "Cha-ryeot", die rechte Hand in Stirnhöhe und 20 cm Abstand vom Kopf heben, der Handrücken zeigt zum Kopf.
2. Die Hand horizontal 20 cm nach links, dann 50 cm nach rechts in die Ausgangstellung bewegen.
3. Anschließend „Shi-gan“ zum Zeitnehmer und den Verursacher bestrafen.



Chung V.R. Quota

Hong V.R. Quota

TA's Paper

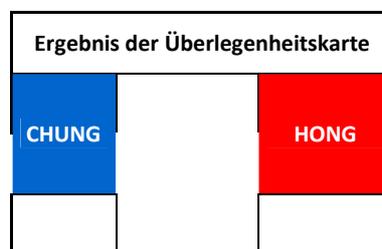
Fläche:		Gewichtsklasse:		Datum:		Kampf-Nr.	
CHUNG				HONG			
Name				Name			
Landesverband				Landesverband			
Verwarnung	Minuspunkt	Punkte	Runde	Punkte	Minuspunkt	Verwarnung	
			1				
			2				
			3				
			4 Sudden Death				
			Total				

	RSC	nach Punkten	12 Points GAP	Sudden Death	Überlegen- heit	Aufgabe	Disqualifi- kation	Strafpunkte	
--	-----	--------------	---------------------	-----------------	--------------------	---------	-----------------------	-------------	--

Punktrichter1		Punktrichter 2		Punktrichter 3		Punktrichter 4		Kampfleiter	
LV		LV		LV		LV		LV	

Entscheidung der Überlegenheit									
Punktrichter 1		Punktrichter 2		Punktrichter 3		Punktrichter 4		Kampfleiter	
CHUNG	HONG	CHUNG	HONG	CHUNG	HONG	CHUNG	HONG	CHUNG	HONG

Reason	Chung Video Replay			Quota
1 point	A / R	A / R	A / R	Y
3 points	A / R	A / R	A / R	
Kyong-Go	A / R	A / R	A / R	N
Gam-Jeom	A / R	A / R	A / R	



Reason	Chung Video Replay			Quota
1 point	A / R	A / R	A / R	Y
3 points	A / R	A / R	A / R	
Kyong-Go	A / R	A / R	A / R	N
Gam-Jeom	A / R	A / R	A / R	

Technical Assistant No.  NOC

Name \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_

Review Jury No.  NOC

Name \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_



# KO-Meldung

Name : \_\_\_\_\_ Vorname : \_\_\_\_\_

Verein : \_\_\_\_\_

Landesband : \_\_\_\_\_



Der/die oben genannte Wettkämpfer/Wettkämpferin erhielt

bei der Veranstaltung : \_\_\_\_\_

am : \_\_\_\_\_ in : \_\_\_\_\_

einen meldepflichtigen KO durch : \_\_\_\_\_

Die sofortige ärztliche Untersuchung erfolgte durch : \_\_\_\_\_

und ergab folgenden Befund : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Eine Wettkampfsperre wird angeordnet :  ja  nein

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Arzt



Sperre im DTU-Paß eingetragen von : \_\_\_\_\_

Letzter KO erfolgte am : \_\_\_\_\_

Vorletzter KO erfolgte am : \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
Ort Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Wettkampfleitung



# Protest

Betrifft : Protest zu Wettkampf Nr.:   
Subject : Protest on Competition No.:

Datum : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

Verband / Federation : \_\_\_\_\_

Name des Antragstellers : \_\_\_\_\_  
Name of Apellant : \_\_\_\_\_

Antrag/Request : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Begründung / Argumentation : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

§ der WO / Article of Comp.Rules: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Unterschrift/Siganature

## Entscheidung des Protest-Komitees / Decision of Law-Suit-Committee

Antrag wurde  stattgegeben  abgelehnt  
Request is  granted  turned down

Begründung/Argumentation : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Unterschrift/Siganature



## Überlegenheitskarte

Wie die Überlegenheitskarte benutzt wird.

Ist in der 4. Runde kein Punkt gefallen, wird die Entscheidung mit der Überlegenheitskarte gefällt.

- Der Kampfleiter gibt das Kommando „Woo-se-girok“ und geht dann zwei Schritte zurück.
- Jeder Punktrichter und der Kampfleiter füllen den oberen Teil der Karte aus.
- Die Punktrichter geben dem Kampfleiter ihre ausgefüllte und unterschriebene Karte.
- Der Kampfleiter trägt die Ergebnisse auf den unteren Teil seiner Karte ein und wertet das Endergebnis aus.
- Der Kampfleiter zu seiner Ausgangsposition zurück, gibt das Kommando „Charyeot“ „Kyeong-rye“ und erklärt dann den Gewinner mit „Hong Seung“ oder „Chung Seung“

### Überlegenheitskarten

1. Aggressive Kampfführung
2. Größere Anzahl der Techniken
3. Schwierigere Techniken
4. Besserer Kampfgeist

Kampf-Nr.: \_\_\_\_\_

KL	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4
----	------	------	------	------



Unterschrift: \_\_\_\_\_

Nur Kampfleiter:

KL	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4
C H	C H	C H	C H	C H

Endergebnis:

