Deutsche Taekwondo Union e. V.

8.1

Wettkampfordnung Zweikampf (WOZ)

Wettkampfordnung Zweikampf der Deutschen Taekwondo Union (WOZ)

Inhaltsverzeichnis

Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird nachfolgend auf die Verwendung verschiedener Geschlechtsformen verzichtet. Wenn im Text die männliche Sprachform verwendet wird, sind selbstverständlich auch alle anderen Geschlechtsformen mit gemeint.

1. Geltungsbereich 3
2. Voraussetzungen für Kämpfer 3
3. Wettkampfbereich 4
4. Alters- und Gewichtsklassen 8
5. Waage 12
6. Austragungsmodus 13
7. Kampfzeit 14
8. Kampfgericht 15
9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes 17
10. Bewertung 18
11. Verbotene Handlungen und Strafen 20
12. Ergebnis des Wettkampfes 24
13. Entscheidung bei Überlegenheit 27
14. Niederschlag 29
15. Verfahren bei einem Niederschlag 29
16. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes 30
17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag 33
18. Video Replay 34
19. Protest- und Schiedskomitee 36
20. Anti-Doping 38
21. Organisation und Ausschreibung 38
22. Auslegungsregel 39
23. Kommandos im Wettkampf 39
24. Weiterführende Dokumente 40

1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Zweikampf (WOZ) gilt für Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften, die innerhalb der Deutschen Taekwondo Union (DTU) 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 für alle DTU anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampfregeln der DTU sind den Regeln und deren Interpretation des Weltverbandes (WT) und der Europäi-schen Taekwondo Union (ETU) angeglichen.

2. Voraussetzungen für Kämpfer

2.1 Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Kämpfers zu der DTU. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.

2.2 Durch die Anmeldung zu einem Turnier erkennt der Kämpfer die Wettkampfordnung der DTU sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen an.

2.3 Jeder Kämpfer hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Kämpfer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihres Erziehungsberechtigten.

2.4 Wettkampfbekleidung und Ausrüstung
Die Kampfbekleidung der Kämpfer besteht aus einem Taekwondo-Dobok sowie der Taekwondo-Schutzbekleidung. Die Schutzbekleidung des Kämpfers besteht aus der Weste, dem Kopfschutz (weiß, rot oder blau; bei elektronischem System (PSS) Kopfschutz blau oder rot; Jugend B, C, D können einen Kopfschutz mit Visier tragen), dem Zahnschutz (weiß oder transparent), dem Leisten-/Tiefschutz (weiß), den Unterarm- und Schienbeinschützer (weiß), den Handschützern (weiß) sowie bei PSS die entsprechenden Socken mit Sensoren. Der Kämpfer hat diese Schutzbekleidung vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen.
Der Leisten-/Tiefschutz und die Unterarm- und Schienbeinschützer sind unter dem Taekwondo-Dobok zu tragen. Der Zahnschutz muss mindestens 3 mm dick sein und die gesamte obere Zahnreihe bedecken. Auch bei einem Kopfschutz mit Visier ist das Tragen eines Zahnschutzes Pflicht. Kämpfer mit einer Zahnspange müssen einen durch einen Zahnarzt empfohlenen speziellen Zahnschutz tragen, der die obere und untere Zahnreihe bedeckt. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, und lackierte Nägel sind auf neutrale Farben, d. h. weiß und transparent, beschränkt. Lange Haare müssen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des

Gegners vermieden wird. Die Kämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wett-kämpfen tragen. Auf dem Kopf darf ausschließlich der Kopfschutz getragen werden. Es ist zulässig, aus religiösen Gründen ein Tuch unter dem Kopfschutz und im Dobok zu tragen, jedoch darf der Gegner nicht gestört oder behindert werden.
Tapes und Bandagen an Händen und Füßen müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter vor Kampfbeginn begutachtet werden. Es kann die Meinung des Turnierarztes eingeholt werden. Die Farbe der Tapes und Bandagen ist auf weiß, hellbraun oder beige beschränkt.

2.5 Bei Meisterschaften ohne PSS müssen die Kämpfer der Jugend B, C, D Fuß-schützer tragen. Bei Meisterschaften ohne PSS-Kopfschutz müssen die Kämpfer der Jugend B, C, D einen Kopfschutz mit Visier tragen.

3. Wettkampfbereich

3.1 Die Wettkampffläche besteht aus einer nicht rutschigen, elastischen Matte und kann sich entweder auf einer ebenen Oberfläche oder auf einem Podest in einer Höhe von 0,60-1 m befinden. Bei einem Podest darf die Schräge im Außenbereich nicht mehr als 30° betragen. Die Außenlinie der Kampffläche wird als Grenzlinie bezeichnet und die äußere Abgrenzung des Kampfbereiches als Außenlinie. Die Nummerierung folgt dem Uhrzeiger nach und beginnt bei der zum Jurytisch am nächsten liegenden Linie. Es gibt zwei Optionen für die Kampffläche:

3.1.1 Oktagon
Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist ein Oktagon mit einem Durchmesser von 8 m, und acht gleichen Schenkeln von 3,30 m. Der Sicherheitsbereich zwischen Außenlinie und Grenzlinie bildet ein Quadrat. Der Wettkampfbereich soll nicht kleiner als 10 m x 10 m und nicht größer als 12 m x 12 m sein. Die Kampffläche Oktagon ist bei den DTU-Finals und Deutschen Meisterschaften der DTU verpflichtend.

3.1.2 Quadrat
Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist 8 m x 8 m. Um die Kampffläche herum befindet sich der zu allen Seiten gleichweite Sicherheitsbereich. Der Wettkampfbereich soll nicht kleiner als 10 m x 10 m und nicht größer als 12 m x 12 m sein. Bei einem Podest kann der Sicherheitsbereich zum Schutz der Kämpfer erweitert werden.
Die Kampffläche Quadrat ist bei den DTU-Finals und Deutschen Meisterschaften der DTU nicht erlaubt.

3.1.3 Der Warnbereich

Der Warnbereich ist eine festgelegte Sicherheitspufferzone innerhalb des Wettkampfbereichs. Sie wird durch einen durchgehenden, 60 cm breiten Streifen gebildet, der sich vom äußeren Rand des Wettkampfbereichs nach innen zu dessen Mitte erstreckt. Dies gilt gleichermaßen für Octagons und quadratische Wettkampfbereiche und folgt der jeweiligen Form. Zweck des Warnbereiches ist es, Athleten und Schiedsrichter visuell auf ihre Nähe zur Begrenzung hinzuweisen, die räumliche Orientierung zu verbessern und ein unbeabsichtigtes Verlassen des Bereichs zu verhindern. Der Warnbereich darf nicht mit Linien oder Klebeband markiert werden, muss aber durch eine deutlich sichtbare, andere Farbe klar vom restlichen Wettkampfbereich abgegrenzt sein, ohne den Ablauf oder die Punktevergabe der Wettkämpfe zu beeinträchtigen.

3.2 Positionen des Kampfgerichtes und der Coaches

a) Die Position des Kampfrichters und der Kämpfer
Die Kämpfer stehen sich parallel zur Grenzlinie B-1 gegenüber und sind dabei jeweils 1 m vom Mittelpunkt der Kampffläche entfernt. Der Kampfleiter befindet sich in der Mitte der Kämpfer und 1,50 m vom Mittelpunkt der Kampffläche in Richtung Grenzlinie B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat) entfernt.

b) Die Position der Punktrichter
Bei 3 Punktrichtern: Der erste Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie B-2 bei Oktagon (Ecke B-1/B-2 bei Quadrat) sitzen, der zweite Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat) und der dritte Punktrichter in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie B-8 bei Oktagon (Ecke B-4/B-1 bei Quadrat) sitzen.
Bei 2 Punkterichtern: Der erste Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie B-2 bei Oktagon (Ecke B-1/B-2 bei Quadrat) und der zweite Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat) sitzen.
Bei 1 Punktrichter: Der Punktrichter kann am Jurytisch Platz nehmen, um seine Aufgaben zu erfüllen.

c) Position der PC-Bedienung, technische Assistent und Video Replay Jury
Die PC-Bedienung, der technische Assistent und Video Replay Jury befindet sich am Jurytisch und sollte 2 m von der Grenzlinie B-1 entfernt sein.

d) Position der Coaches
Die Position der Coaches befindet sich mittig im Sicherheitsbereich an der Seite des jeweiligen Kämpfers und sollte mindestens 2 m von der Grenzlinie B-4 bzw. B-6 bei Oktagon (Ecke B-2/B-3 bzw. Ecke B3-/B4 bei Quadrat) entfernt sein.

e) Position der Kontrolle
Die Kontrolle befindet sich in der Nähe des Eingangs zu dem Wettkampfbereich. Es wird überprüft, ob der Kämpfer die notwendige Schutzausrüstung trägt und diese richtig sitzt. Bei einer Beanstandung muss der Kämpfer seine Schutzausrüstung anpassen.

Die Positionen der Punkterichter, der Video Replay Jury und der Coaches können je nach Veranstaltungsstätte oder Anforderungen von TV, Medien und/oder Sportvertretern nach Absprache mit der Wettkampfleitung verändert werden.

Nachfolgend sind die Abkürzungen in den nachfolgenden Abbildungen erklärt:

- B1-8 = Grenzlinien 1-8
- O1-4 = Außenlinien 1-4
- J1-3 = Punktrichter 1-3
- PC = PC-Bedienung
- TA = technischer Assistent (TA-Paper)
- Video Replay = Video Replay Jury

Abbildung: Oktagon mit Positionen

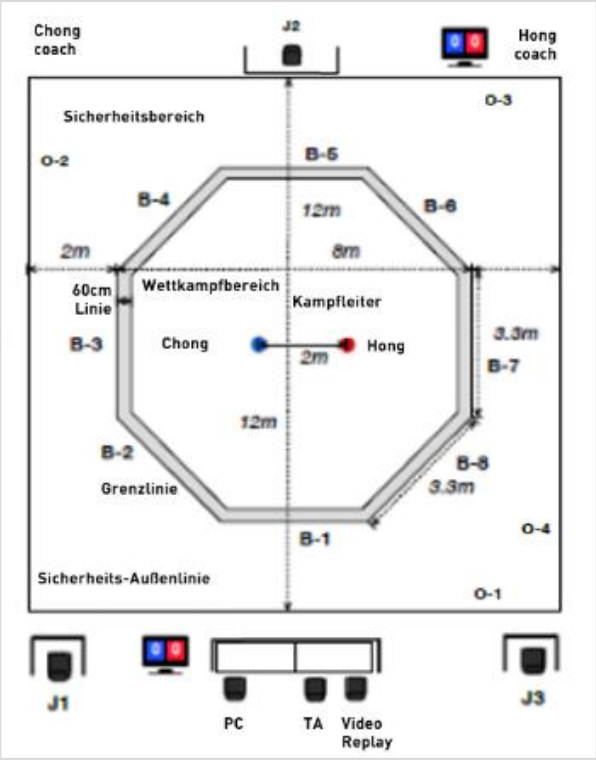


Abbildung: Oktagon auf Podest

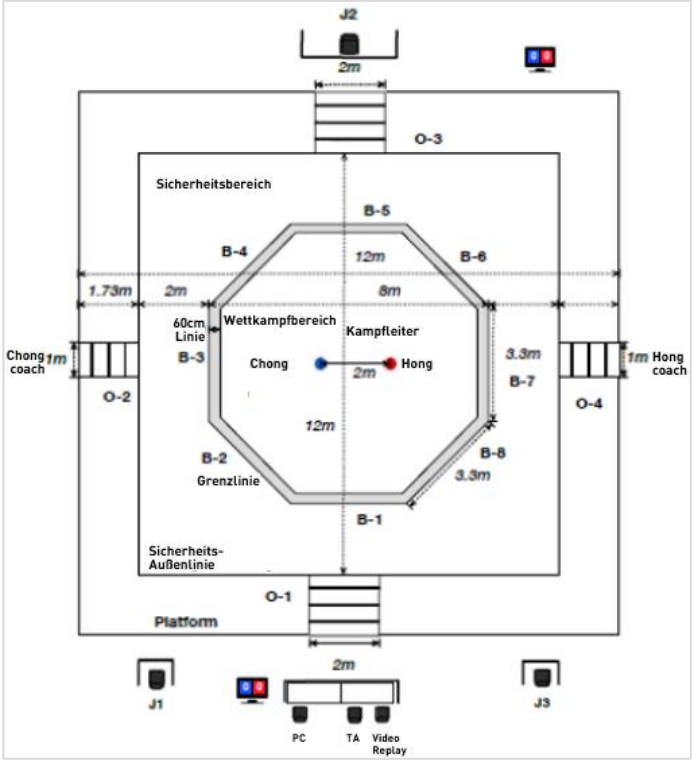


Abbildung: Wettkampffläche Oktagon

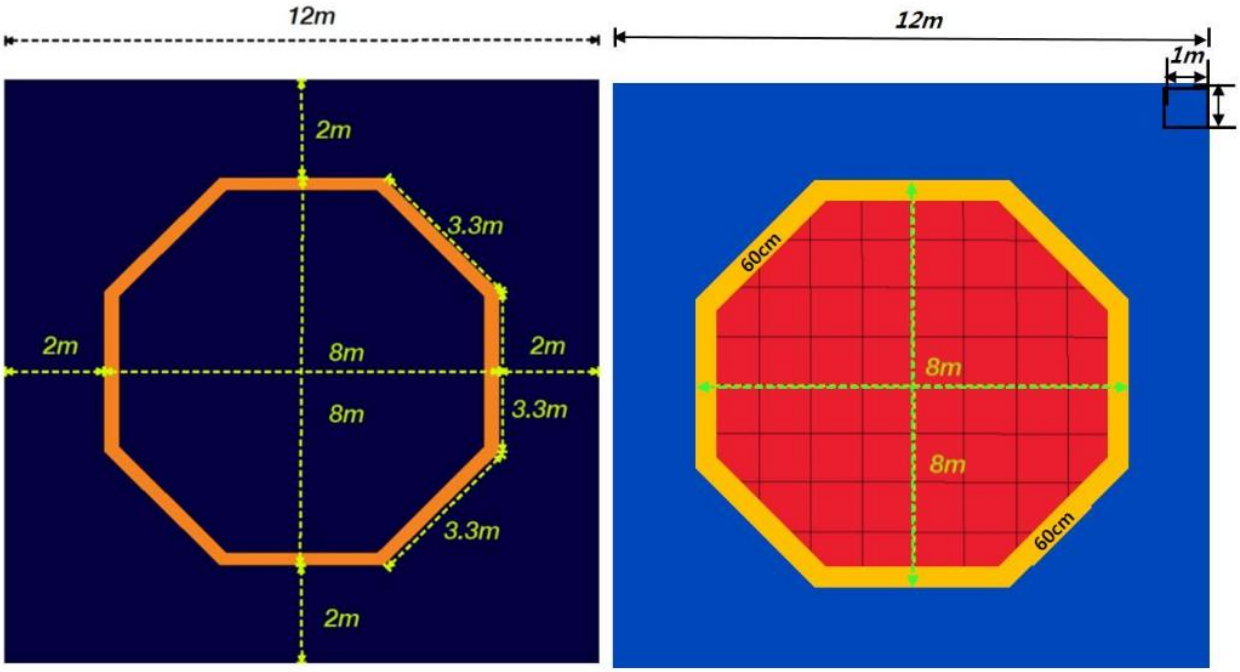


Abbildung: Quadrat mit Positionen

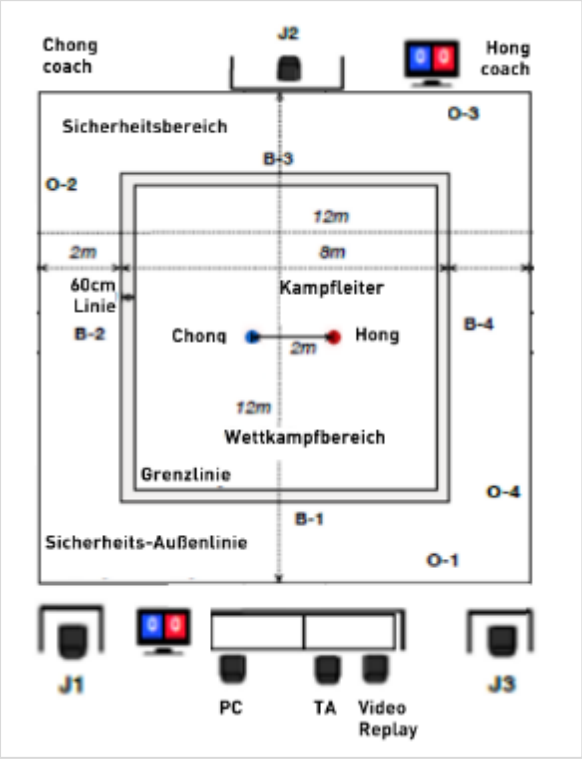
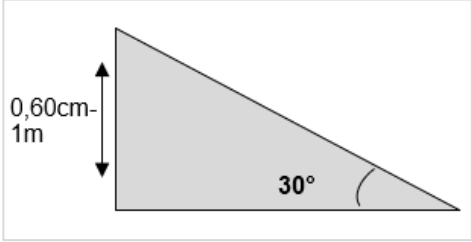


Abbildung: Podest



4. Alters- und Gewichtsklassen

4.1 Die Alters- und Gewichtsklassen richten sich jeweils nach den aktuellen Vorgaben der WT und ETU. Die DTU regelt die Vorgaben für Masters, Junioren, Jugend C und D. Es gilt die Jahrgangsregelung, d. h. der Kämpfer muss im Turnierjahr das erforderliche Alter erreichen.

Masters	Klasse 2: 45 Jahre und älter
	Klasse 1: 35 Jahre bis einschließlich 44 Jahre
Senioren	17 Jahre und älter
Junioren	15 Jahre bis einschließlich 20 Jahre
Jugend A	15 Jahre bis einschließlich 17 Jahre
Jugend B (Kadetten)	12 Jahre bis einschließlich 14 Jahre
Jugend C	9 Jahre bis einschließlich 11 Jahre
Jugend D	7 Jahre bis einschließlich 8 Jahre

4.2 Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Kämpfern der gleichen Alters- und Gewichtsklasse. Der Gürtelgrad kann gegebenenfalls für eine weitere Unterteilung in Leistungsklassen verwendet werden.

4.3 Das Gewicht ist in männliche und weibliche Klassen unterteilt. Der Start ist bei Einzelmeisterschaften nur in der dem tatsächlichen Gewicht entsprechenden Gewichtsklasse zulässig. Es ist keinem Kämpfer gestattet, an einem Turnier in mehr als einer Gewichtsklasse zu starten. Beim Wiegen wird die erste Stelle nach dem Komma (d. h. erste Dezimalstelle) berücksichtigt.

- Beispiel 1: bei Herren 54–58 kg muss der Kämpfer mindestens 54,1 kg und darf maximal 58,0 kg wiegen. Das Gewicht ist nicht erreicht, wenn der Kämpfer 54,0 kg bzw. 58,1 kg wiegt.

In den Altersklassen Jugend A, B, C, D müssen Kämpfer in Unterwäsche gewogen werden, d. h. Kämpfer mit einer Unterhose und Kämpferinnen mit einer Unterhose und mit einem BH, und deshalb gibt es eine Gewichtstoleranz von 100 g.

- Beispiel 2: bei Jugend m 51–55 kg muss der Kämpfer mindestens 51,1 kg und darf maximal 55,1 wiegen (aufgrund der Gewichtstoleranz von 100 g).

4.4 Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

Bezeichnung	**Herren/ Junioren**	**Masters/ Herren olympisch**
bis 54 kg	–54 kg	–54 kg
bis 58 kg	54–58 kg	54–60 kg
bis 63 kg	58–63 kg	
bis 68 kg	63–68 kg	60–67 kg
bis 74 kg	68–74 kg	67–74 kg
bis 80 kg	74–80 kg	74–82 kg
bis 87 kg	80–87 kg	
über 87kg/80 kg	+ 87 kg	+ 82 kg

Bezeichnung	**Damen/ Juniorinnen**	**Masters/ Damen olympisch**
bis 46 kg	–46 kg	–46 kg
bis 49 kg	46–49 kg	46–51 kg
bis 53 kg	49–53 kg	
bis 57 kg	53–57 kg	51–57 kg
bis 62 kg	57–62 kg	57–63 kg
bis 67 kg	62–67 kg	63–70 kg
bis 73 kg	67–73 kg	
über 73kg/67 kg	+ 73 kg	+ 70 kg

Bezeichnung	**Jugend A m**	**Jugend A m olympisch**
Nadelgewicht	–45 kg	
Fliegengewicht	45–48 kg	–48 kg
Bantamgewicht	48–51 kg	
Federgewicht	51–55 kg	48–55 kg
Leichtgewicht	55–59 kg	
Weltergewicht	59–63 kg	55–63 kg
Halbmittelgewicht	63–68 kg	
Mittelgewicht	68–73 kg	63–73 kg
Halbschwergewicht	73–78 kg	
Schwergewicht	+ 78 kg	+ 73 kg

Bezeichnung	**Jugend A w**	**Jugend A w olympisch**
Nadelgewicht	–42 kg	
Fliegengewicht	42–44 kg	–44 kg

Bantamgewicht	44–46 kg	
Federgewicht	46–49 kg	44–49 kg
Leichtgewicht	49–52 kg	
Weltergewicht	52–55 kg	49–55 kg
Halbmittelgewicht	55–59 kg	
Mittelgewicht	59–63 kg	55–63 kg
Halbschwergewicht	63–68 kg	
Schwergewicht	+ 68 kg	+ 63 kg

Jugend B (Kadetten)		
Bezeichnung	**Jugend B m**	**Jugend B w**
Nadelgewicht	–33 kg	–29 kg
Fliegengewicht	33–37 kg	29–33 kg
Bantamgewicht	37–41 kg	33–37 kg
Federgewicht	41–45 kg	37–41 kg
Leichtgewicht	45–49 kg	41–44 kg
Weltergewicht	49–53 kg	44–47 kg
Halbmittelgewicht	53–57 kg	47–51 kg
Mittelgewicht	57–61 kg	51–55 kg
Halbschwergewicht	61–65 kg	55–59 kg
Schwergewicht	+ 65 kg	+ 59 kg

Zusätzlich gibt es bei der Altersklasse Jugend B (Kadetten) die Möglichkeit der Unterteilung nach Größe und Maximalgewicht:

Jugend B männlich (Kadetten)		
Größe	**Maximal Gewicht**	**Mindestgewicht**
1,48 m und kleiner	45 kg	33 kg
1,49 m – 1,52 m	48 kg	35 kg
1,53 m – 1,56 m	51 kg	37 kg
1,57 m – 1,60 m	53 kg	39 kg
1,61 m – 1,64 m	56 kg	41 kg
1,65 m – 1,68 m	59 kg	43 kg
1,69 m – 1,72 m	61 kg	45 kg
1,73 m – 1,76 m	64 kg	47 kg
1,77 m – 1,80 m	67 kg	49 kg
1,81 m und größer	80 kg	52 kg

Jugend B weiblich (Kadetten)		
Größe	**Maximal Gewicht**	**Mindestgewicht**
1,44m & kleiner	43 kg	32 kg
1,45m – 1,48m	45 kg	33 kg
1,49m – 1,52m	48 kg	35 kg
1,53m – 1,56m	51 kg	37 kg
1,57m – 1,60m	53 kg	39 kg
1,61m – 1,64m	56 kg	41 kg
1,65m – 1,68m	59 kg	43 kg
1,69m – 1,72m	61 kg	45 kg
1,73m – 1,76m	64 kg	47 kg
1,77m & größer	75 kg	50 kg

Jugend C/D		
Bezeichnung	**Jugend C m/w**	**Jugend D m/w**
Nadelgewicht	–27 kg	–22 kg
Fliegengewicht	27–29 kg	22–24 kg
Bantamgewicht	29–32 kg	24–26 kg
Federgewicht	32–35 kg	26–29 kg
Leichtgewicht	35–39 kg	29–32 kg
Weltergewicht	39–43 kg	32–35 kg
Halbmittelgewicht	43–47 kg	35–38 kg
Mittelgewicht	47–52 kg	38–41 kg
Halbschwergewicht	52–57 kg	41–45 kg
Schwergewicht	+ 57 kg	+ 45 kg

Bei den Gewichtsklassen –22 kg, –24 kg und –26 kg der Jugend D m/w wird ab 200 g Übergewicht automatisch ein Wechsel in die nächsthöhere Gewichtsklasse durchgeführt.

4.5 Bei den Mannschaftswettkämpfen ist das Gesamtgewicht entscheidend. Das Gesamtgewicht ist nach der Zusammenstellung der Mannschaft definiert.

Einteilung	männliche Paarung	weibliche Paarung	männliches Team		weibliches Team		Mixed Team
Maximale Anzahl von Athlet*innen	2	2	4	3	4	3	4 (Maximum 2 männliche & 2 weibliche Athlet*innen)
Gesamtgewicht	Senioren						
	160 kg oder weniger	135 kg oder weniger	300 kg oder weniger	240 kg oder weniger	260 kg oder weniger	200 kg oder weniger	2 weibliche Athletinnen: 135 kg oder weniger 2 männliche Athleten: 160 kg oder weniger
	130 kg oder weniger	110 kg oder weniger					
	Jugend						
	150 kg oder weniger	125 kg oder weniger	280 kg oder weniger	225 kg oder weniger	240 kg oder weniger	185 kg oder weniger	2 weibliche Athletinnen: 125 kg oder weniger 2 männliche Athleten: 150 kg oder weniger

Alle möglichen Ersatzkämpfer müssen bei der Waage teilnehmen. Wird einer oder mehrere Kämpfer ersetzt, so muss das Gesamtgewicht der 4 Athleten entsprechend neu berechnet werden, d. h. das Gewicht der ausgewechselten Kämpfer muss herausgerechnet werden und das Gewicht der eingewechselten Kämpfer muss entsprechend für die Berechnung verwendet werden.

5. Waage

5.1 Die offizielle Waage findet an dem Tag des Turniers statt. Die offizielle Waage kann zusätzlich bereits an dem Vortag des Turniers stattfinden. Die Waage wird durch jeweils gleichgeschlechtige Kampfrichter durchgeführt und darf maximal zwei Stunden andauern.

5.2 An der Waage werden die Angaben in dem DTU-Pass und die Identität der Kämpfer durch den Kinder-/Personalausweis oder den Reisepass kontrolliert. Wird zusätzlich eine ID-Karte bei einem Turnier verwendet, so muss diese auch vorgezeigt werden. Falls die Meldung über die DTU-Datenbank erfolgt, kann der DTU-Pass weggelassen werden.

5.3 Das tatsächliche Gewicht jedes Kämpfers muss in Unterwäsche ermittelt werden. Auf Wunsch des Kämpfers (nur für Kämpfer ab 18 Jahren) kann die Waage auch unbekleidet durchgeführt werden. In den Altersklassen Jugend A, B, C, D müssen Kämpfer in Unterwäsche gewogen werden, d. h. Kämpfer mit einer Unterhose und Kämpferinnen mit einer Unterhose und mit einem BH. Ein Kämpfer darf nur zweimal gewogen werden. Falls ein Kämpfer das notwendige Gewicht zweimal nicht erreicht,

ist dieser zu disqualifizieren. Bei der Waage müssen Tapes und Bandagen entfernt werden, um offene Wunden oder Blutungen ausschließen zu können. Eine Testwaage muss bereitgestellt werden; falls eine Testwaage nicht vorhanden ist, kann nach Absprache mit der Wettkampfleitung auch die offizielle Waage als Testwaage verwendet werden.

5.4 Findet die offizielle Waage ausschließlich am Vorabend des Wettkampfes statt, muss eine zweite, zufallsbedingte Waage am Morgen des Turniertages durchgeführt werden. Zufällig ausgewählte Kämpfer müssen an der Zufallswaage zwei Stunden vor Turnierbeginn teilnehmen. Sollte ein Kämpfer nicht erscheinen oder das erforderliche Gewicht nicht erreichen, so ist dieser zu disqualifizieren. Das zweite Wiegen muss spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn abgeschlossen sein. Ein Kämpfer darf dabei nur einmal gewogen werden und es gilt dabei eine Gewichts-toleranz von 5 %. Untergewicht wird bei der Zufallswaage nicht bewertet. Eine Testwaage muss bereitgestellt werden; falls eine Testwaage nicht vorhanden ist, kann nach Absprache mit der Wettkampfleitung auch die offizielle Waage als Testwaage verwendet werden.

Die Auswahlquote für die Zufallswaage ergibt sich aus der Anzahl der Kämpfer in der Gewichtsklasse (siehe nachfolgende Übersicht) und die Auslosung findet spätestens zwei Stunden vor Turnierbeginn durch einen Zufallsgenerator am Computer statt.

Anzahl der Kämpfer	**Auswahlquote**
Mehr als 32 Kämpfer	20 % der Kämpfer
17–32 Kämpfer	6 Kämpfer
9–16 Kämpfer	4 Kämpfer
4–8 Kämpfer	2 Kämpfer
Weniger als 4 Kämpfer	0 Kämpfer

5.5 Falls ein Kämpfer an der Waage disqualifiziert wird, so werden keine Ranglistenpunkte vergeben.

5.6 In der Ausschreibung gibt es die Möglichkeit, den Gewichtsklassenwechsel im Allgemeinen, sowie gesondert für Kampflose zu regeln. Folgende Regelung für kampflose Kämpfer ist möglich: Kampflose Kämpfer können nach Ende der offiziellen Waage in die nächsthöhere Gewichtsklasse hochgestuft werden, sofern diese besetzt ist. Ein Herabstufen in eine niedrigere Gewichtsklasse sowie das Zusammenlegen von unterschiedlichen Leistungsklassen (wenn vorhanden) ist nicht erlaubt.

6. Austragungsmodus

6.1 Es werden Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften durchgeführt.

6.2 Die Einzelmeisterschaften erfolgen zwischen den Kämpfern der gleichen Gewichts- und Altersklasse. Ein Kämpfer darf an einem Turnier nur in einer Gewichts- und Altersklasse starten.

6.3 Der Austragungsmodus ist in der Ausschreibung zu veröffentlichen. Ein Wechsel des Austragungsmodus während eines Turniers ist nicht zulässig.

6.4 Die Punktevergabe für die Vereins- und Verbandswertung sind in der Ausschreibung zu veröffentlichen. Die Vereins- und Verbandswertung wird anhand der Summe der individuellen Ergebnisse ermittelt:

- 1 Punkt für jeden Kämpfer, der an diesem Tag startet
- 1 Punkt für jeden gewonnenen Kampf
- 120 Punkte für den 1. Platz
- 50 Punkte für den 2. Platz
- 20 Punkte für den 3. Platz
- 50 Punkte für einen Kampflosen
- Haben mehr als zwei Vereine oder Verbände das gleiche Ergebnis, so wird die Wertung zuerst nach der Anzahl der Medaillen (Reihenfolge: Gold, Silber, Bronze) entschieden, dann nach der Anzahl der teilnehmenden Kämpfer und anschließend nach mehr Punkten in höheren Gewichtsklassen.

6.5 Es kann entweder nach dem KO-System (Einzelausscheidung), Rundenturnier („Jeder gegen Jeden“) oder dem brasilianischen KO-System gekämpft werden. Bei beiden KO-Systemen werden die Gewichtsklassen jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Kämpfer scheiden beim KO-System nach einem verlorenen Kampf aus. Haben sie jedoch beim brasilianischem 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 zwei Poolsieger der Trostrunde kämpfen um den Platz 3.

7. Kampfzeit

7.1 Kampfzeiten im traditionellen System (nicht Best-of-Three-System)

7.1.1 Kampfzeiten

Masters	3 Runden à 1:30 Minuten mit einer Minute Pause
Senioren	3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause
Jugend A	3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause
Jugend B, C, D	3 Runden à 1:30 Minuten mit einer Minute Pause

Bei einem Gleichstand nach der dritten Runde wird nach einer Minute Pause eine vierte Runde à 1 Minute Kampfzeit gekämpft (Goldene Runde, siehe 13.1).

7.1.2 Kampfzeitverkürzung
Die Kampfzeit kann verkürzt werden: 3 Runden à 1 Minute, 3 Runden à 1:30 Minuten, 2 Runden à 2 Minuten oder 1 Runde à 5 Minuten (mit jeweils einer Auszeit à 30 Sekunden pro Kämpfer). Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden verkürzt werden.

~~7.2 Kampfzeiten Mannschaftswettkampf~~
~~Bei den Mannschaftswettkämpfen werden 3 Runden gekämpft: die erste Runde à 4 Minuten, die zweite Runde und dritte Runde à 5 Minuten mit einer Minute Pause. Es wird der traditionelle Mannschaftswettkampfmodus durchgeführt: die erste Runde jeweils 1 Minute je Kämpfer, die zweite und dritte Runde jeweils mit jeweils wechselnden Kämpfern pro Mannschaft.~~ (vgl. WT-Rules Artikel 22)

7.3 Kampfzeiten im Best-of-Three-System
Die Kampfzeit ist für alle Altersklassen 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause. Eine vierte Runde wird bei diesem System nicht gekämpft.

7.3.1 Kampfzeitverkürzung
Die Kampfzeit für alle Altersklassen kann auf 3 Runden à 1:30 Minuten verkürzt werden. Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden verkürzt werden. In den Alters-klassen Jugend C und D kann die Kampfzeit zusätzlich auf 3 Runden à 1 Minute verkürzt werden.

8. Kampfgericht

8.1 Das Kampfgericht vertritt bei den Turnieren die DTU nach außen und hat deshalb auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Keine der im Kampfgericht tätigen Personen dürfen gleichzeitig auch als Kämpfer oder Coach an dem jeweiligen Turnier teilnehmen. Die Entscheidungen des Kampfgerichts sind endgültig.
Die Wettkampfleitung kümmert sich um die Turnierorganisation und entsprechende technische Angelegenheiten und sorgt dafür, dass der Zeitplan eingehalten wird. Der Vorsitzende der Wettkampfleitung ist der entsprechende Kampfrichterreferent (Landes- oder Bundeskampfrichterreferent) oder sein Beauftragter. Der Vorsitzende der Wettkampfleitung bewertet die Leistung des Kampfrichterteams und ist Teil des Protest- und Schiedskomitee während des Turniers.

8.2 Technischer Delegierter (TD)
Der technische Delegierte vertritt die DTU nach außen und ist für die Einhaltung der Wettkampfregeln verantwortlich. Der TD trifft die endgültige Entscheidung für alle Angelegenheiten, die nicht in der Wettkampfordnung geregelt sind. Der TD ist

Vorsitzender des Schiedskomitees und der TD ist verantwortlich, den Bewertungsbericht über das Turnier zu schreiben.

8.3 Jury (KR-Teamleiter)

Der KR-Teamleiter ist für die Überwachung und Koordinierung der Kampfrichter auf der Wettkampffläche verantwortlich. Bei der Punktewertung hat er keine Stimme. Der KR-Teamleiter kann sowohl den Kampfleiter als auch die Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können Kampfrichter von dem KR-Teamleiter in Absprache mit der Wettkampfleitung ausgetauscht werden. Nach Zeigen der gelben Karte ist der KR-Teamleiter verpflichtet, ein zeitnahes Protokoll zu erstellen und an die Wettkampfleitung zu übergeben.

8.4 Kampfleiter

Der Kampfleiter ist für das sportliche Verhalten der Kämpfer auf der Fläche verantwortlich und soll jederzeit die Kontrolle über den Kampf haben. Er gibt Kommandos, unterbricht, falls notwendig, den Kampf und erklärt den Sieger und Verlierer. Er spricht Strafen für verbotene Handlungen aus und annulliert die im Zusammenhang stehende Punkte entsprechend. Der Kampfleiter hat das Recht, selbstständig seine Entscheidungen nach den vorgeschriebenen Regeln zu treffen.

Der Kampfleiter vergibt selbstständig keine Punkte. Falls aber ein Punktrichter ein Meeting anfordert, da ein oder mehrere Punkte nicht vergeben wurden und zwei Punktrichter derselben Meinung sind, so gibt der Kampfleiter die entsprechenden Punkte nach.

Der Kampfleiter setzt die Entscheidung der Video Replay Jury entsprechend um.

Der Kampfleiter verkündet im traditionellen System (d. h. nicht das Best-of-Three-System) die Entscheidung durch die Überlegenheitskarte am Ende der vierten Runde.

8.5 Punktrichter

Die Punktrichter sitzen an ihren zugewiesenen Positionen und vergeben gültige Punkte. Wird mit PSS gekämpft, so werden nur Fausttreffer sowie Zusatzpunkte gepunktet. Falls ohne PSS-Kopfschutz gekämpft wird, so werden auch Kopftreffer gepunktet. Punktrichter können bei fehlenden technischen Punkten diese dem Kampfleiter anzeigen und ggf. ein Meeting einfordern. Bei einem Meeting müssen die Punktrichter ihre Entscheidung dem Kampfleiter mitteilen.

8.6 Technischer Assistent/PC-Bedienung

Der technische Assistent trägt manuell die Wertung der Punkte, Strafpunkte und Video Replay Entscheidungen in das TA-Paper ein. Die PC-Bedienung ist dafür zuständig, die Wertung der Punkte, Strafpunkte und Video Replay Entscheidungen in das entsprechende Programm einzutragen und überwacht diese während des Kampfes. Die PC-Bedienung ist für das Starten und Stoppen der Kampfzeit zuständig und muss bei technischen Problemen den Kampfleiter sofort informieren.

8.7 Video Replay Jury
Die Jury ist für den Video Replay verantwortlich und kommuniziert seine Entscheidung an den Kampfleiter innerhalb von 30 Sekunden ab Übermittlung der Frage.

8.8 Kleidung
Die Kleidung der Kampfrichter besteht aus einem dunkelblauen Sakko, grauer Hose, weißem Hemd, weißen Socken, dunkelblaue Krawatte und weißen Sport-schuhen mit heller Sohle. Kampfrichterinnen ist es gestattet, anstatt Hemd eine Bluse zu tragen. Kampfleiter und Punktrichter dürfen keine Dinge tragen oder auf die Kampffläche bringen, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten.

9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes

9.1 Bekanntgabe der Kämpfer
Der Name des Kämpfers wird dreimal innerhalb von 30 Minuten vor dem geplanten Start des Kampfes angezeigt. Falls der Kämpfer beim dritten Ausruf nicht erscheint, so wird er disqualifiziert.

9.2 Kontrolle der Kämpfer
Die Kämpfer müssen sich am Kontrolltisch freiwillig einer Untersuchung unterziehen, bei der der Kämpfer selbst sowie seine Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung überprüft wird. Die Kämpfer müssen andere Materialien wie Piercing, Ohrringe, harte Gegenstände im Gesicht oder am Körper entfernen. Kämpfer, die bei der Kontrolle keine angemessene Schutzausrüstung tragen (zum Beispiel zu klein, regelwidrig oder kaputt) oder möglicherweise gefährliche Materialien nicht von ihrem Körper entfernen, dürfen nicht am Wettkampf teilnehmen. Kämpfer können von der Teilnahme ausgeschlossen werden, wenn sich der Kämpfer aufgrund gesundheitlicher Probleme einer Gefahr aussetzen würde.
Nach der Überprüfung soll der Kämpfer mit seinem Coach zu dem ihm zugewiesen Bereich gehen.

9.3 Ablauf zu Beginn und nach Ende eines Kampfes

a) Der Kampfleiter ruft die zwei Kämpfer durch „Chung, Hong“ in die Mitte. Die Kämpfer betreten die Kampffläche und tragen dabei den Kopfschutz unter ihrem linken Arm. Ist einer der beiden Kämpfer nach einer Minute nicht anwesend oder hat seine Ausrüstung nicht vollständig angezogen, so erklärt der Kampfleiter den Gegner zum Sieger. Wird mit PSS gekämpft, soll der Kampfleiter Weste, Kopfschutz und Socken gegenseitig testen lassen.

b) Der Kampfleiter gibt die Kommandos “Cha-ryeot“ (Achtung) und „Kyeong-rye“ (Verbeugung) und die sich gegenüberstehenden Kämpfer verbeugen sich zueinander. Die Verbeugung bei „Kyeong-rye“ ist richtig ausgeführt, wenn sich

die Hüfte um mehr als 30 Grad nach vorne beugt und dabei der Kopf um mehr als 45 Grad neigt. Nach der Verbeugung wird der Kopfschutz aufgesetzt (Haare müssen im Kopfschutz sein).

c) Der Kampfleiter gibt die Kommandos “Joon-bi” (Bereit) und “Shi-jak” (Start), um den Kampf zu starten.

d) Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“ (Ende). Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.

e) Der Kampfleiter kann den Kampf durch das Kommando „Kal-yeo“ (Trennen) unterbrechen und mit dem Kommando „Kye-sok“ (Weiterkämpfen) wieder freigeben. Wenn der Kampfleiter „Kal-yeo“ ausspricht, dann muss die PC-Bedienung sofort die Kampfzeit anhalten. Bei „Kye-sok“ muss die PC-Bedienung die Kampfzeit wieder starten.

f) Am Ende der letzten Runde erklärt der Kampfleiter den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite des Siegers und das Kommando „Hong Seung (Rot gewinnt) oder „Chung Seung (Blau gewinnt). Die Kämpfer verlassen im Anschluss die Wettkampffläche.

<u>Best-of-Three-System</u>
Der Kampfleiter erklärt den Sieger nach der jeweiligen Runde.

9.4 Ablauf Mannschaftswettkampf
Beide Teams bilden eine Linie in der Reihenfolge ihrer Meldung und stehen sich mit dem Gesicht zueinander gegenüber. Der Ablauf zu Beginn und nach Ende des Kampfes werden wie im Punkt 9.3 durchgeführt. Beide Teams verlassen die Kampffläche und warten an dem ihnen zugewiesen Bereich. Beide Teams stellen sich nach dem Kampfende auf der Kampffläche gegenüber auf. Der Kampfleiter verkündet den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite der siegreichen Mannschaft.

10. Bewertung

10.1 Erlaubte Techniken

a) Fausttechnik: Technik mit einer gerade ausgeführten, geballten Faust, d. h. mit den Knöcheln des Zeige- und Mittelfingers.
b) Fußtechnik: Technik mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

10.2 Erlaubte Angriffsflächen

a) Rumpf: Angriff durch Faust- und Fußtechniken auf den durch die Weste bedeckten Teil des Körpers. Angriff auf den durch die Weste ungeschützten Rückenbereich ist nicht erlaubt.
b) Kopf: Angriff durch Fußtechniken auf den Bereich oberhalb des Schlüssel-beins.

10.3 Erlaubte Trefferflächen

a) Rumpf: Der blau oder rot markierte Bereich auf der Weste.
b) Kopf: Der gesamte Kopf ab der unteren Linie des Kopfschutzes, d. h. Gesicht ist auch eine Trefferfläche

10.4 Gültige Punkte

Gültige Punkte werden erzielt, wenn eine erlaubte Technik kraftvoll auf die Angriffsfläche des Rumpfes ausgeführt wird und wenn eine erlaubte Technik auf die Angriffsfläche des Kopfes ausgeführt wird.
Die Bestimmung der Gültigkeit der Technik, der Trefferstärke und/oder des gültigen Kontakts mit der Trefferzone erfolgt durch das elektronische Punktesystem (PSS), außer bei Fausttechniken. Diese PSS-Entscheidungen unterliegen keiner Video-Wiederholung.

Die Wertung gültiger Punkte erfolgt primär mithilfe des elektronischen Punktesystems des Protector and Scoring Systems (PSS). Bei Trefferpunkten kann eine halbautomatische Wertungsmethode angewendet werden, bei der das PSS die Aufprallstärke misst und die Punktrichter die Genauigkeit der Punktvergabe mithilfe manueller Wertungsgeräte bestimmen. Bei Körper- und Kopftreffern werden, sofern die Wertung vom PSS erkannt wird, zusätzliche Punkte für Drehtritte von den Punktrichtern mithilfe manueller Wertungsgeräte vergeben. Wird das PSS nicht verwendet, erfolgt die gesamte Wertung durch die Kampfrichter mithilfe manueller Wertungsgeräte.

Gegebenenfalls können Sensorhandschuhe verwendet werden. Bei Verwendung von Sensorhandschuhen wird der Aufprall des Schlags vom PSS erfasst und die Technik von den Punktrichtern bestätigt. Nur Schläge, die beide Bedingungen erfüllen, werden gewertet.

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:
a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff mit der Faust auf die Weste
b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt auf die Weste
c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt zum Kopf
d) Wird ein gültiger Drehkick gegen die Weste oder den Kopf ausgeführt, verdoppelt sich die Punktzahl: vier (4) Punkte für einen gültigen Drehkick gegen die Weste und sechs (6) Punkte für einen gültigen Drehkick gegen den Kopf.

e) Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen Kämpfer vergeben wird

Der gedrehte Rückwärtstritt „Dwichagi“ ist eine erlaubte Drehtritt-Technik. Ein Zusatzpunkt wird nur vergeben, wenn eine Kopf- und Schulterrotation erfolgt. Wenn ein Kämpfer den Gegner mit einem Rückwärtstritt ohne einer gleichzeitigen Kopf- und Schulterrotation angreift, so wird dies nicht als Drehtritt-Technik gewertet.

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

Werden Körper- und Kopftreffer über ihre jeweiligen Schutz- und Punktesysteme (PSS) gewertet und Schläge über Sensorhandschuhe erfasst, kann der Kampf mit einem (1) Punktrichter ausgetragen werden, der die Gültigkeit und Korrektheit aller technischen Aktionen beurteilt und die Punkte entsprechend vergibt.

Best-of-Three-System
Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der gewonnenen Runden nach 3 Runden.

10.5 Ungültigkeit von Punkten
Punkte, die durch verbotene Techniken oder Aktionen erzielt wurden, sind nicht gültig. Falls die verbotene Technik oder Aktion zu Punkten geführt hat, muss der Kampfleiter einen „Gam-jeom“ aussprechen und entsprechend den Punkt(e) annullieren.

11. Verbotene Handlungen und Strafen

11.1 Strafen für verbotene Handlungen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.

11.2 Die verbotene Handlungen werden mit einem „Gam-jeom“ durch den Kampfleiter bestraft. Ein „Gam-jeom“ wird als ein zusätzlicher Punkt für den gegnerischen Kämpfer gezählt.

11.3 Verbotene Handlungen
Strafen für verbotene Handlungen werden ausgesprochen, um die Sicherheit des Kämpfers zu gewähren, einen gerechten Kampf zu führen sowie erlaubte Techniken zu fördern. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden. Wenn ein „Gam-jeom“ für eine der aufgeführten verbotenen Hand-

lungen vergeben wird, müssen die im Zusammenhang stehenden Punkte gegebenenfalls annulliert werden.
Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/oder Coach in der Pause (nach 5 Sekunden nach dem Ende der Runde), kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, und dieses „Gam-jeom“ wird für die nächste Runde registriert. Falls der Regelverstoß innerhalb von 5 Sekunden nach dem Ende der Runde erfolgt, so wird dieses „Gam-jeom“ für die vorherige Runde registriert.

Die folgenden Punkte gelten als verbotene Handlungen:

a) Übertreten der Grenzlinie
Wenn der Fuß eines Kämpfers den Boden außerhalb der Grenzlinie berührt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.
Falls der Kämpfer durch eine verbotene Handlung oder nach einem „Kal-yeo“ die Grenzlinie übertritt, wird keine Strafe ausgesprochen.

b) Hinfallen
Wenn ein Kämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als seine Füße berührt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden. Fällt ein Kämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Kämpfer, sondern der Gegner bestraft werden. Es wird kein „Gam-jeom“ vergeben, wenn beide Kämpfer aufgrund eines Zusammenpralls oder eines Schlagabtausches hinfallen. Es wird kein „Gam-jeom“ vergeben, wenn einer der Kämpfer, der durch eine Drehtritt-Technik punktet, hinfällt.

c) Den Kampf vermeiden oder verzögern
Wenn ein Kämpfer anhaltend kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht und wegläuft oder dem Kampf durch ein Beugen oder Ducken des Körpers ausweicht, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.
Wenn ein Kämpfer um eine Kampfunterbrechung bittet, um sein Equipment zu richten, spricht der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ (Kämpfen) aus. Bittet der Kämpfer erneut um eine Kampfunterbrechung, so wird ein „Gam-jeom“ an diesen Kämpfer ausgesprochen. Die Handschützer und die PSS-Ausrüstung müssen sofort gerichtet werden, ohne dass eine Verwarnung ausgesprochen wird.
Wenn ein Kämpfer seine Ausrüstung richtet, um einen gegnerischen Angriff zu vermeiden oder Zeit zu gewinnen, wird er mit einem „Gam-jeom“ bestraft.
Die Andeutung oder die Übertreibung von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen oder um Zeit zu gewinnen, wird mit einem „Gam-jeom“ bestraft.
Wenn beide Kämpfer 3 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ anzeigen und aussprechen. Sollten nach 3 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein „Gam-jeom“ entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt hat, ausgesprochen.

d) Festhalten oder Schieben des Gegners

Festhalten: Dies umfasst das Festhalten jegliches Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Doboks oder dessen Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines, das Einhaken des Beines mit dem Unterarm sowie Klammern.

Schieben: Kurzes, kraftvolles Schieben ist erlaubt. Der Kämpfer muss sich nach kurzem Schieben von seinem Gegner lösen.

Folgende Arten des Schiebens werden mit einem „Gam-jeom“ bestraft:

- Schieben des Gegners mit langanhaltendem Kontakt
- Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus
- Schieben des Gegners, welches eine Trittbewegung oder einen gegnerischen Angriff verhindert

e) Folgende verbotene Handlungen

- Anheben des Beins zum Block
- Treten des gegnerischen Beins, um einen gegnerischen Angriff zu verhindern
- Gezieltes Treten unterhalb der Hüfte
- Anheben des Beins oberhalb der Hüfte für vier oder mehr Tritte in die Luft
- Anheben des Beins oder Tritte in die Luft für mehr als 3 Sekunden, um mögliche gegnerische Angriffsbewegungen zu verhindern

Ein „Gam-jeom“ wird nicht ausgesprochen, wenn nach dem Anheben des Beines oder nach einer „Cut-kick“ Bewegung eine erlaubte Fuß- oder Fausttechnik in derselben Bewegung nachfolgt und ausgeführt wird.

f) Angriff unterhalb der Hüfte

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner auf irgendeinem Körperteil unterhalb der Hüfte angreift, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

Insbesondere werden starke Tritte oder Aktionen auf Oberschenkel, Knie oder Schienbein des Gegners bestraft. Falls ein Tritt unterhalb der Hüfte im Schlagabtausch passiert, so wird kein „Gam-jeom“ vergeben.

g) Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)

Wenn nach dem Unterbrechungszeichen ein tatsächlicher Kontakt auf den Körper des Gegners erfolgt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

Falls die Angriffsbewegung vor dem „Kal-yeo“ gestartet ist, wird der Kämpfer nicht bestraft. Bei einem Video Replay wird „Kal-yeo“ definiert durch den vollständig durchgestreckten Arm des Kampfleiters und der Zeitpunkt des Angriffes wird definiert, wenn der angreifende Fuß den Boden nicht mehr berührt. Falls kein gegnerischer Kontakt erfolgt, aber der Angriff als absichtlich und mutwillig eingestuft wird, so wird ein „Gam-jeom“ ausgesprochen werden.

h) Schlagen ins Gesicht mit der Hand

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellenbogen ins Gesicht schlägt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.
Unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt des Gegners aufgrund zu tiefen Senkens des Kopfes oder fahrlässiges Zudrehen des Rückens werden nicht bestraft.

i) Kniestoß oder Angriff mit dem Knie

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus nächster Nähe absichtlich mit dem Knie stößt oder den Gegner mit dem Knie angreift, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.
Die folgenden Aktionen werden nicht bestraft: Wenn der Gegner im Moment eines Angriffes plötzlich heranstürmt oder wenn der Kontakt mit dem Knie unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner

Wenn ein Kämpfer den zu Fall gekommenen Gegner angreift, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden. Dieser Angriff ist extrem gefährlich und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für den Gegner. Die Gefahr entsteht entweder durch die entstandene wehrlose Haltung des zu Fall gekommenen Kämpfers oder die dadurch stärkere Wirkung der Angriffstechnik. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Taekwondo und diese absichtliche Aktion soll unabhängig der Schwere bestraft werden.
Ein zu Fall gekommener Gegner wird definiert durch das Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als seine Füße.

k) Angriff auf die PSS-Weste mit der Fußsohle oder -seite in Clinch-Position („Monkey Kick“ oder „Fish Kick“)

Bei diesen Tritten muss ein „Gam-jeom“ vergeben werden und Punkte gegebenenfalls annulliert werden. Clinch ist definiert als jeglicher Kontakt zwischen den Kämpfern.

l) Angriff auf den Hinterkopf des PSS-Kopfschutzes in Clinch-Position

Bei diesen Tritten muss ein „Gam-jeom“ vergeben werden und Punkte gegebenenfalls annulliert werden. Clinch ist definiert als jeglicher Kontakt zwischen den Kämpfern.

m) Unsportliches Fehlverhalten des Kämpfers oder Coach

Wenn ein Kämpfer oder Coach ein unsportliches Fehlverhalten zeigen, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden. Unsportlichkeit wird durch folgendes Fehlverhalten definiert:

- Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgen
- Unangemessenes Protestverhalten gegen Entscheidungen des Kampfleiters oder Offiziellen

- Unangemessene Aktionen, die den Wettkampf stören oder beeinflussen
- Provokation oder Beschimpfen des gegnerischen Kämpfers oder Coach
- Nicht anerkannte Ärzte oder andere Teamoffizielle, die sich auf der zugewiesenen Position des Arztes befinden
- Alle anderen schweren Verfehlungen oder unsportliches Verhalten des Kämpfers oder Coach
- Falls nach einer verbotenen Handlung durch den Kämpfer ein „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)“ oder ein anderes unsportliches Fehlverhalten erfolgt, so darf der Kampfleiter ein zweites „Gam-jeom“ für „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)“ oder „Unsportliches Fehlverhalten“ geben.

11.4 Gelbe Karte

Wenn der Coach oder der Kämpfer unangemessenes grobes Fehlverhalten zeigt oder den Anweisungen des Kampfleiters nicht folgt, so kann der Kampfleiter durch Heben der gelben Karte eine Sanktion anfordern.

Der Kampfleiter vergibt zuerst ein „Gam-jeom für unsportliches Fehlverhalten“ und hebt dann die gelbe Karte entweder zu dem Coach oder dem Kämpfer. Falls der Coach oder der Kämpfer wiederholt den Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgt, so vergibt der Kampfleiter ein weiteres „Gam-jeom für unsportliches Fehlverhalten“, beendet den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger.

Wenn der Coach oder der Kämpfer sehr schwerwiegendes unsportliches Fehlverhalten zeigt, so kann der Kampfleiter den Kampf direkt durch ein „Gam-jeom für unsportliches Fehlverhalten“ und das Heben der gelben Karte beenden. Der Gegner wird dann zum Sieger erklärt (Sieg durch DQB).

Die Gelbe Karte kann jederzeit während des Kampfes (mit „Gam-jeom“), in der Pause (mit „Gam-jeom“) oder nach Beendigung des Matches (ohne „Gam-jeom“) gezeigt werden. Der KR-Teamleiter muss nach der Benutzung der gelben Karte sofort ein Protokoll schreiben und muss dieses an die Wettkampfleitung über-geben. In diesem Fall untersucht das Schiedskomitee das Verhalten des Coaches und/oder Kämpfers und legt die angemessene Sanktion fest.

12. Ergebnis des Wettkampfes

12.1 Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)

Der Kampfleiter erklärt RSC in folgenden Situationen:

a) Falls ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wurde und bei „Yeo-dul“ (acht) nicht weiterkämpfen kann oder der Kampfleiter unabhängig des Anzählens entscheidet, dass der Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.
b) Falls ein Kämpfer nach dreimaliger Aufforderung nicht kampfbereit ist.
c) Falls die Sicherheit des Kämpfers gefährdet ist.

d) Falls der offizielle Turnierarzt feststellt, dass ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weiterkämpfen soll.

12.2 Sieg nach Punkten (PTF)
Der Sieger wird durch das Gesamtpunkteergebnis nach 3 Runden bestimmt.

12.3 Sieg durch 20 Punkte Unterschied (PTG)
Entsteht ein Unterschied von 20 Punkten zwischen zwei Kämpfern nach Beendigung der 2. Runde und/oder jederzeit in der 3. Runde, unterbricht der Kampfleiter sofort den Kampf und erklärt den Kämpfer zum Sieger, der mit einem Unterschied von 20 Punkten führt. Diese Regelung soll nicht in den Halbfinalen und Finalen der Senioren angewendet werden, außer dies ist in der Ausschreibung gesondert angegeben.

12.4 Sieg durch Goldene Runde (GDP)
Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte in der 4. Runde erzielt oder dessen Gegner zwei “Gam-jeoms” erhält, wird zum Sieger erklärt.

12.5 Sieg durch Überlegenheit (SUP)
Der Sieger wird nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte bestimmt.

12.6 Sieg durch Aufgabe (WDR)
Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt.

a) Falls ein Kämpfer durch Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt.
b) Wenn der Coach das Handtuch in die Kampffläche wirft, um die Aufgabe seines Kämpfers anzuzeigen.

12.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
Ein Kämpfer kann bei der Waage oder bei Nichterscheinen im Kontrollbereich nach dem dritten Ausruf disqualifiziert werden. Der Kampfleiter soll dabei den Kampf aufrufen und nach einer Minute den Gegner zum Sieger erklären.
Falls sich ein Kämpfer weigert, absichtlich und wiederholt den Grundsätzen der Wettkampfordnung oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, kann der Kampfleiter den Kampf beenden und den Kämpfer zum Verlierer erklären (Heben der Gelbe Karte).

12.8 Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)
Der Kampfleiter erklärt PUN, wenn ein Kämpfer zehn “Gam-jeoms” erhalten hat.

12.9 Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)
Der Kampfleiter erklärt DQB in folgenden Situationen:

a) Falls es sich herausstellt, dass ein Kämpfer, ein Vereins-/Verbandsmitglied oder der Coach die Sensoren oder das PSS manipuliert haben.

b) Falls ein Kämpfer an der Waage betrügt.
c) Falls ein Kämpfer gegen die Grundsätze der Anti-Doping-Regeln verstößt.
d) Falls ein Kämpfer oder Coach schwerwiegendes Verhalten zeigt: Kämpfer oder Coach weigert sich, den Kommandos des Kampfleiters zu folgen, wenn dieser den Kampf beendet oder den Sieger erklärt oder durch Wegwerfen seiner eigenen Schutzausrüstung (Kopfschutz, Handschützer usw.) als Zeichen seiner Unzufriedenheit mit der Entscheidung.

Alle Ergebnisse eines Kämpfers, der durch DQB zum Verlierer erklärt wird, müssen aus der Wertung herausgenommen werden. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Kämpfer über.

12.10 Ergebnis im Best-of-Three-System

12.10.1 Ergebnis der Runde im Best-of-Three-System

Im Best-Of-Three-System muss es immer einen Sieger nach jeder Runde geben.

a) Rundensieg nach Punkten (PTF)
Der Sieger wird durch das Punkteergebnis am Ende der Runde bestimmt.

b) Rundensieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)
Ein Kämpfer erhält das fünfte „Gam-jeom“ in einer Runde und somit wird der Gegner zum Sieger dieser Runde erklärt.

c) Rundensieg durch Punkte Unterschied (PTG)
Entsteht ein Unterschied von 12 Punkten zwischen zwei Kämpfern in einer Runde, unterbricht der Kampfleiter sofort den Kampf und erklärt den Kämpfer zum Sieger, der mit einem Unterschied von 12 Punkten führt. Diese Regelung soll nicht in den Halbfinalen und Finalen der Senioren angewendet werden, außer dies ist in der Ausschreibung gesondert angegeben.

d) Rundensieg durch Überlegenheit (SUP)
Der Sieger wird durch die Überlegenheit entschieden (siehe 13.2).

12.10.2 Ergebnis des Wettkampfes im Best-of-Three-System

a) Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)
Siehe 12.1.

b) Sieg nach Punkten (PTF)
Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden.

c) Sieg durch Aufgabe (WDR)
Siehe 12.6.

d) Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
Siehe 12.7.

e) Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)
Siehe 12.9.

13. Entscheidung bei Überlegenheit

13.1 Entscheidung der Überlegenheit im traditionellen System (nicht Best-of-Three-System)

13.1.1 Ablauf der 4. Runde („Goldene Runde“)

Steht nach 3 Runden kein Sieger fest, so wird eine 4. Runde („Goldene Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt. Alle bereits erzielten Punkte aus den ersten drei Runden werden gestrichen, und die 4. Runde startet mit einem 0:0.
Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte erzielt oder dessen Gegner zwei “Gam-jeoms” erhält, wird zum Sieger erklärt.
Falls ein Kämpfer einen gültigen Kopftreffer vor einem gültigen Westentreffer des Gegners erzielt, aber das PSS hat den Westentreffer schneller registriert, kann der Coach einen Video Replay anfordern. Die Video Replay Jury muss das Video und das PSS-Punkteprotokoll untersuchen. Bei akzeptierten Video Replay annulliert der Kampfleiter den Westentreffer, vergibt die Punkte für den Kopftreffer und erklärt den Kämpfer zum Sieger, der den Kopftreffer getreten hat.
Falls ein Kämpfer, der bereits einen Punkt hat, einen gültigen Fausttreffer vor einem gültigen Westen- oder Kopftreffer des Gegners erzielt, aber das PSS den Westen- oder Kopftreffer schneller registriert hat, kann der Coach einen Video Replay anfordern. Die Video Replay Jury muss das Video und das PSS-Punkte-protokoll untersuchen. Bei akzeptierten Video Replay annulliert der Kampfleiter den Westentreffer, vergibt den Punkt für den Fausttreffer und erklärt den Kämpfer zum Sieger, der nun zwei Punkte erreicht hat.

13.1.2 Überlegenheitskriterien

Falls keiner der Kämpfer zwei oder mehr gültige Punkte in der 4. Runde erzielt, so wird der Sieger anhand folgender Überlegenheitskriterien festgelegt:

a) Der Kämpfer, der einen Punkt durch einen Fausttreffer in der 4. Runde erzielen konnte.
b) Falls keiner der Kämpfer einen Punkt durch einen Fausttreffer oder beide Kämpfer jeweils einen Punkt durch einen Fausttreffer erzielen konnten, gewinnt der Kämpfer, der mehr registrierte Treffer („Hits“) durch PSS in der 4. Runde erzielen konnte.
c) Falls die Anzahl der registrierten Treffer („Hits“) durch PSS gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der die meisten Runden in den ersten drei Runden gewonnen hat.

d) Falls die Anzahl der gewonnenen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger “Gam-jeoms” in allen vier Runden erhalten hat.
e) Falls die oben aufgeführten Kriterien gleich sind, entscheidet das Kampfgericht nach folgenden Prozedere:

ea) Bei einem Punktrichter wird der Sieger vom Center Referee, der Video-Jury und dem Punktrichter bestimmt.

eb) Bei zwei Punktrichtern wird der Sieger vom Center Referee und zwei Punktrichtern bestimmt.

ec) Bei drei Punktrichtern wird der Sieger von den drei Punktrichtern (ohne Center Referee) bestimmt.

Die Beurteilung der Überlegenheit erfolgt nach nachfolgenden Kriterien:

i. Technische Dominanz eines Kämpfers durch aggressive Kampfführung
ii. Höhere Anzahl der ausgeführten Techniken
iii. Verwendung der höherwertigen Techniken, sowohl in Schwierigkeitsgrad als auch in Kombinationen
iv. Zeigen des besseren Kampfgeists

13.2 Entscheidung der Überlegenheit im Best-of-Three-System
Steht es nach einer Runde Unentschieden, so wird der Sieger nach den folgenden Überlegenheitskriterien festgelegt:

a) Die meisten Punkte durch Drehtritt-Techniken
b) Falls die Summe der Punkte durch Drehtritt-Techniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte durch höherwertige Techniken nach der folgenden Reihenfolge (Kopf, Weste, Faust, „Gam-jeom“) erzielt hat
c) Falls die Summe der Punkte durch höherwertige Techniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr registrierte Treffer („Hits“) durch PSS hat.
d) Falls die Anzahl der registrierten Treffer („Hits“) gleich ist, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit durch „Woo-se-girok“. Der Kampfleiter zählt bis drei und der Kampfleiter und die Punktrichter erklären gleichzeitig den Sieger durch das Handsignal für Rundensieger in Richtung des Jurytisches. Der KR-Teamleiter bestätigt das Endresultat, der technische Assistent zeigt dies über das entsprechende Programm an und der Kampfleiter erklärt den Sieger der Runde oder des Kampfes.

- Bei 2 Punkterichter wird der Sieger durch 2 Punktrichter und Kampfleiter entschieden.
- Bei 3 Punkterichter wird der Sieger nur durch die 3 Punktrichter entschieden, der Kampfleiter hat hier kein Stimmrecht.

14. Niederschlag

14.1 Ein Niederschlag wird dadurch bestimmt, dass ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird.

a) Niederschlag durch Knock-down liegt vor, wenn durch die Härte der Technik ein anderer Teil des Körpers als der Fußsohle den Boden berührt, der Kämpfer kampfunfähig ist oder der Kämpfer blutet oder eine Augenverletzung hat, die seine Sehkraft beeinträchtigt.

b) Niederschlag durch Standing down liegt vor, wenn der Kämpfer nach einer erfolgreichen, gültigen Technik des Gegners stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.

c) Der Kampfleiter entscheidet einen Niederschlag, wenn der Kämpfer nach einer erfolgreichen, gültigen Technik des Gegners den Kampf nicht fortführen kann.

15. Verfahren bei einem Niederschlag

15.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den angreifenden Kämpfer von dem niedergeschlagenen Kämpfer fern. Die PC-Bedienung muss die Zeit sofort anhalten. Der angreifende Kämpfer soll an seine Anfangsposition gehen. Falls der Niederschlag in der Nähe dieser Position ist, soll der Kämpfer zu der Grenzlinie vor seinem Coach gehen.

b) Der Kampfleiter überprüft mit einem kurzen Blick den niedergeschlagenen Kämpfer und zählt laut in Sekundenintervallen von „Ha-nah“ (Eins) bis „Yeol“ (Zehn) mit entsprechender Handgestik in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers.

c) Falls der Kämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, muss der Kampfleiter zur Erholung und Sicherheit des Kämpfers bis „Yeo-dul“ (Acht) weiterzählen. Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer kampfbereit ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando „Kye-sok“ wieder frei. Wenn der Kämpfer kampfbereit ist, dieser aber eine ärztliche Behandlung benötigt, so soll der Kampfleiter bis „Yeo-dul“ zählen, den Kampf durch „Kye-sok“ freigeben und sofort durch „Kal-yeo“ wieder unterbrechen und den Doktor rufen. Sobald der Doktor auf der Fläche ist, spricht der Kampfleiter ein „Kye-shi“ aus und der Arzt führt die ärztliche Behandlung durch.

d) Wenn der niedergeschlagene Kämpfer bei „Yeo-dul“ (Acht) keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis „Yeol“ (Zehn) und erklärt den anderen Kämpfer 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 so lange weiter, bis einer der Kämpfer sich ausreichend erholt hat.

g) Haben sich beide Kämpfer bei „Yeol“ nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.

h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er ohne Anzählen oder während des Anzählens den Gegner zum Sieger klären.

16. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

16.1 Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen werden muss, ergreift der Kampfleiter nachfolgende Maßnahmen. In anderen Situationen, in denen der Kampf unterbrochen werden muss, spricht der Kampfleiter das Kommando „Kal-yeo“ aus und lässt den Kampf weiterkämpfen durch „Kyesok“.

a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch die Kommandos „Kal-yeo“ und ruft nach dem Arzt („Doktor, Doktor“). Die PC-Bedienung muss die Zeit sofort anhalten.

b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer eine ärztliche Behandlung für eine Minute durch den Turnierarzt zu gewähren. Falls der Turnierarzt nicht verfügbar ist, wird dem Teamarzt, weiteren anwesenden Ärzten oder medizinischem Personal erlaubt, erste Hilfe zu leisten. Der Kampfleiter spricht das Kommando „Kyeshi“ aus, sobald der Arzt die Wettkampffläche betreten hat oder wenn der Arzt nach 10 Sekunden noch nicht auf der Wettkampffläche erschienen ist. Sollte eine ärztliche Behandlung notwendig sein, aber es ist kein Arzt anwesend oder andere Behandlungsmethoden sind notwendig, dann kann die eine Minute Behandlungszeit vom Kampfleiter ausgesetzt werden. Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen laut anzusagen.

c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann und dies auch der Turnierarzt so entscheidet, erklärt der Kampfleiter

seinen Gegner zum Sieger. Der Turnierarzt kann auf Nachfrage eine weitere Minute Behandlungszeit verlangen.

d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wiederaufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die mit einem „Gam-jeom“ bestraft wird, zum Verlierer zu erklären. Der Kampfleiter darf einen Video Replay anfordern, um die verbotene Handlung festzustellen.

e) Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger wie folgt bestimmt:

- Wurde bei einem der Kämpfer der Niederschlag durch eine verbotene Handlung verursacht und er kann nicht mehr weiterkämpfen, und wurde dessen Gegner mit einem „Gam-jeom“ bestraft, dann wird der niedergeschlagene Kämpfer zum Sieger erklärt.
- Haben beide Kämpfer den Niederschlag durch eine verbotene Handlung verursacht, und beide Kämpfer wurden jeweils mit einem „Gam-jeom“ bestraft, so werden beide Kämpfer zum Verlierer erklärt.
- Werden beide Kämpfer niedergeschlagen, ohne dass eine verbotene Handlung vorliegt, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Kampfnummer zu einer angemessenen Uhrzeit vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.

<u>Best-of-Three-System</u>
Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, und es liegt keine verbotene Handlung vor, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes vor dem Niederschlag ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde bestimmt. Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien bestimmt.

f) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass die Schmerzen eines Kämpfers nur durch eine Prellung verursacht sind, unterbricht er den Kampf mit „Kal-yeo“ und fordert den Kämpfer dreimal im Abstand von 3 Sekunden mit „Stand-up“ auf, den Kampf weiterzuführen. Ist der Kämpfer dann nicht kampfbereit, wird dieser zum Verlierer erklärt (RSC).

g) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung wie Knochenbruch, ausgerenkte Schulter oder Gelenke, verdrehter/verstauch-

ter Knöchel, Blutung, Tiefschlag oder Schlag in Hals oder starke Faust zum Gesicht erlitten hat, so gibt er das Kommando „Kye-shi“ und erlaubt dem Kämpfer eine ärztliche Behandlung für eine Minute. Auch wenn der Kampfleiter den Kämpfer durch „Stand-up“ aufgefordert hat, den Kampf fortzusetzen, kann er eine ärztliche Behandlung anfordern, falls es sich herausstellt, dass eine schwere Verletzung vorliegt.

h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung hat, muss er sich mit dem zuständigen Turnierarzt beraten. Falls der Kämpfer sich erneut im selben Kampf verletzt, kann der zuständige Turnierarzt dem Kampfleiter empfehlen, den Kampf zu beenden und den verletzten Kämpfer zum Verlierer erklären.

i) Wenn die Gesundheit des Kämpfers durch eine kritische Situation wie Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung gefährdet ist, muss sofort erste Hilfe geleistet werden und der Kampf beendet werden. Der Sieger wird wie folgt bestimmt:

- Der Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und der mit einem „Gamjeom“ bestraft wurde.
- Der Kampfleiter erklärt den kampfunfähigen Kämpfer zum Verlierer, der durch eine erlaubte Technik oder durch unabsichtlichen und unvermeidbaren Kontakt verletzt wurde.
- Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Kampf vor Ende der ersten Runde abgebrochen wird, so wird der Kampf als ungültig erklärt.

<u>Best-of-Three-System</u>
Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde bestimmt. Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien bestimmt.

j) Falls aus anderen Gründen als die oben genannten der Kampf unterbrochen und beendet werden muss, so ist wie folgt vorzugehen:

- Erfordern unkontrollierbare Umstände einen Kampfabbruch, so muss der Kampfleiter den Kampf beenden und den Anweisungen des Kampfrichterreferenten oder des technischen Delegierten folgen.
- Wird der Kampf nach Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden.

- Wird der Kampf vor Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll grundsätzlich ein erneuter Kampf über 3 Runden angesetzt werden.

Best-of-Three-System
Wird der Kampf entweder in der ersten oder dritten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden. Falls der Kampfabbruch in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde ermittelt.
Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien ermittelt.

17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag

17.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, muss er sofort von dem Turnierarzt untersucht werden. Falls ein Niederschlag durch einen Kopftreffer erfolgt ist, muss eine Untersuchung auf Gehirnerschütterung durch den Turnierarzt erfolgen.
Der KR-Teamleiter muss nach Ende des Kampfes eine KO-Meldung ausfüllen. Der Arzt bestimmt, ob eine KO-Sperre ausgesprochen werden muss. Eine Sperre erhält jeder Kämpfer, der den Kampf aufgrund einer schweren Verletzung nicht mehr weiterkämpfen kann. Die entsprechende Sperre ist in dem DTU-Pass des Kämpfers sowie in der Datenbank zu vermerken. Die KO-Meldung von DTU-Mitgliedern muss an die DTU-Geschäftsstelle gesendet werden. Ein Arzt muss nach Ablauf der Sperre die Wettkampffähigkeit bestätigen.

17.2 Ein Kämpfer, bei dem eine KO-Sperre ausgesprochen wird, darf keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen bestreiten. Diese Sperrzeit ist verpflichtend und kann nicht verkürzt werden.

17.3 Wird einem Kämpfer eine Gehirnerschütterung diagnostiziert, so darf er keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen (Masters und Senioren), 40 Tagen (Junioren und Jugend A) oder 50 Tagen (Jugend B, C und D) bestreiten. Diese Sperrzeit ist verpflichtend und kann nicht verkürzt werden.

17.4 Ein Kämpfer, der innerhalb von 90 Tagen zwei Gehirnerschütterungen diagnostiziert bekommt, darf für 90 Tage keinen Wettkampf bestreiten. Ein Kämpfer, der innerhalb von 180 Tagen drei Gehirnerschütterungen diagnostiziert bekommt, darf für 180 Tage keinen Wettkampf bestreiten.

18. Video Replay

18.1 Falls es zu einem Einspruch über eine Kampfrichterentscheidung während des Kampfes kommt, so stellt der Coach durch Heben seiner Karte den Antrag an den Kampfleiter für eine sofortige Überprüfung durch Video Replay.

Der Coach kann nur in folgenden Fällen einen Video Replay anfordern:

a) „Gam-jeom"-Strafen für den gegnerischen Kämpfer für Hinfallen, Übertreten der Grenzlinie, Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo") oder Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
b) Technische Punkte
c) „Gam-jeom"-Strafen für eigenen Kämpfer
d) Technische Probleme oder Fehler in der Zeitmessung
Der Coach darf jederzeit in der zweiten oder dritten Runde einen Video Replay für einen Test der PSS anfragen. Falls das PSS einwandfrei funktioniert, verliert der Coach seine Karte und der Coach erhält einen „Gam-jeom für unsportliches Verhalten".
e) Falls der Kampfleiter vergisst, nach einem „Gam-jeom" die Punkte zu annullieren
f) Falls ein Punkt durch einen Faustangriff an den falschen Kämpfer vergeben wurde
g) Nicht gewerteter Kopftreffer, jedoch nur, wenn kein elektronischer Kopfschutz verwendet wird.

18.2 Wenn der Coach durch Heben seiner blauen oder roten Karte den Antrag zur Überprüfung stellt, so unterbricht der Kampfleiter den Kampf mit „Kal-yeo", fordert die Kämpfer auf, zur Ausgangsposition zu gehen und geht dann zum Coach, um nach dem Grund des Antrages zu fragen. Der Kampfleiter fordert die Überprüfung des Video Replay bei der Video Replay Jury durch das Kommando „Chong/Hong Video Replay" an. Fragen die Punktrichter zuerst ein Meeting an, so muss der Kampfleiter zuerst die Punktrichter befragen. Es ist nicht zulässig, Punkte zu überprüfen, die durch Faust auf die Weste, oder durch einen Tritt auf die PSS-Weste oder den PSS-Helm entstanden sind. Der Coach darf einen Video Replay für Tritte zum Kopf anfragen (mit und ohne PSS). Der Umfang des Antrages ist begrenzt auf die eine Aktion, die innerhalb von fünf Sekunden nach dem Heben der Karte zu sehen ist.

18.3 Der Kampfleiter fordert eine Überprüfung des Video Replay bei der Video Replay Jury an. Die Video Replay Jury soll nicht aus dem gleichen Landesverband sein.

a) In den letzten 5 Sekunden jeder Runde darf der Kampfleiter einen Video Replay anfordern, um mögliche „Gam-jeoms" für nachfolgende verbotene Handlungen zu überprüfen. Erzielte Punkte nach einer verbotenen Handlung werden annulliert.

- „Gam-jeom" für das Hinfallen

- „Gam-jeom“ für das Übertreten der Grenzlinie
- „Gam-jeom“ für den Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)
- „Gam-jeom“ für den Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner

b) Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS gewertet wurde, so muss der Kampfleiter oder der Coach ein Video-Replay für das Hinzufügen von Punkten anfordern.

c) Der Kampfleiter darf einen Video Replay für das Andeuten oder Übertreiben von Verletzungen anfordern, bevor er dafür ein „Gam-jeom“ ausspricht.

18.4 Die Video Replay Jury soll seine Video Replay Entscheidung an den Kampfleiter innerhalb von 30 Sekunden kommunizieren.

18.5 Der Coach hat pro Kampf eine Karte („Quota“), um einen Video Replay zu beantragen. Der Kampfrichterreferent kann die Anzahl der Karten während der Coach Besprechung ansprechen und bestimmen. Falls dem Video Replay zugestimmt wird, so bekommt der Coach seine Karte wieder zurück und kann diese erneut benutzen. Bei Ablehnung behält der Kampfleiter die Karte ein.

18.6 Die Aussage der Video Replay Jury ist final und weitere Einsprüche während des Kampfes oder ein Protest nach dem Kampfende werden nicht zugelassen.

18.7 Falls der Kampfleiter oder die PC-Bedienung eine Strafe oder Zusatzpunkt irrtümlich an den falschen Kämpfer vergibt oder es Fehler in der Berechnung der Punkte gibt, so kann jederzeit während der Runde einer der Kampfrichter einen Video Replay einfordern, um diese Entscheidung entsprechend zu korrigieren. Fehler in der Berechnung der Punkte sind entweder eine falsche Berechnung von Punkten oder „Gam-jeoms“ durch die PC-Bedienung oder die falsche Identifizierung von Kämpfern durch den Kampfleiter.

- Relevant für die DTU-Finals und Deutschen Meisterschaften der DTU: Wurden die Fehler in der Berechnung der Punkte oder die falsche Identifizierung von Kämpfern durch einer der Kampfrichter nicht korrigiert, und diese Fehler haben einen Einfluss auf das Ergebnis einer Runde und somit auf das Endergebnis eines Kampfes, so hat der technische Delegierte das Recht, diesen Kampf mit der Unterstützung des Protestkomitees innerhalb von 30 Minuten nach dem entsprechenden Kampf zu überprüfen, um möglicherweise das Ergebnis zu ändern. Sollten solche Fehler durch diese Untersuchung bestätigt werden, darf der technische Delegierte die Wiederaufnahme der entsprechenden Runde ab dem Zeitpunkt der Fehlerfeststellung beschließen.

Sollten mehrere Fehler bestätigt werden, so wird der Kampf ab dem Zeitpunkt des ersten Fehlers wieder aufgenommen.

18.8 Ein Punktrichter kann jederzeit einen Video Replay für das Hinzufügen oder Abziehen von technischen Punkten anfordern, unabhängig davon, ob der Coach eine Karte hat oder nicht.

19. Protest- und Schiedskomitee

19.1 Das Protestkomitee besteht aus drei Personen. Der Kampfrichterreferent oder sein Beauftragter sitzt dem Komitee vor. Die weiteren Mitglieder werden von dem Kampfrichterreferenten bestimmt und sollten ausreichend Erfahrung und Kenntnis über Taekwondo und Turniere im Zweikampf verfügen.
Das Protestkomitee kümmert sich um alle Proteste gegen Ergebnisfeststellungen des Kampfgerichtes am Wettkampftag sowie das Auslegungsverfahren. Das Protestkomitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen. Die Aufgabe des Protestkomitees ist die Aufklärung, Dokumentation und Entscheidung eines vorliegenden Protestes. Die DTU stellt ein entsprechendes Formblatt für Proteste zur Verfügung. Die Entscheidung des Protestkomitees fällt durch Mehrheitsentscheidung bei der Abstimmung und ist endgültig. Es kann kein weiterer Einspruch erhoben werden.

Durchführung:

- Falls der Coach einen Protest stellen möchte, so muss er seinen Antrag sofort nach Kampfende und mündlich der Wettkampfleitung mitteilen. Die Wettkampfleitung nimmt dann den Protest offiziell an und überreicht das auszufüllende Protestformular an den Coach.
- Der Coach muss dann den schriftlichen Protestantrag zur Neubewertung einer Entscheidung innerhalb von 10 Minuten bei der Wettkampfleitung einreichen und eine Protestgebühr von 50 Euro bezahlen (nicht erstattbar). Der Coach kann den Protest zusätzlich kurz und mündlich dem Protestkomitee darlegen.
- Alle Kämpfe aus der Gewichtsklasse, die den Protest betreffen, werden bis zur Entscheidung ausgesetzt.
- Der Protest muss nach den Kriterien „stattgeben“/„ablehnen“ geprüft werden.
- Falls notwendig, kann die Meinung des Kampfleiters, der Punktrichter oder des KR-Teamleiters einholt werden sowie schriftliches Material oder Videoaufzeichnungen zur Grundlage der Entscheidung gesichtet werden.
- Nach der Untersuchung wird eine geheime Abstimmung durchgeführt.
- Der Vorsitzende des Protestkomitees verfasst einen Bericht über das Ergebnis, übergibt diesen an die Wettkampfleitung und veröffentlicht diesen. Der Bericht muss auch an die DTU-Geschäftsstelle gesendet werden.

- Sollte dem Protest stattgegeben werden, so werden Fehler in der Bestimmung des Kampfresultates oder Fehler in Anwendung der Wettkampfregeln entsprechend korrigiert. Fehler in der sachlichen Beurteilung werden nicht korrigiert.

19.2 Das Protestkomitee fungiert gleichzeitig auch als Schiedskomitee.
Das Schiedskomitee kümmert sich um die Untersuchung des Sachverhalts und das Festlegen von entsprechenden Sanktionen. Sanktionen können angefordert werden, wenn unangemessen Verhalten durch einen Coach, Kämpfer, Offiziellen und/oder Mitglied eines DTU-Verbandes vorliegt und/oder eine gelbe Karte von dem Kampfgericht ausgesprochen wird. Das Schiedskomitee als Veranstaltungs-gericht wird zuständig, sobald über die Wettkampfordnung Zweikampf hinausgehende Verletzungen des Sportverkehrs eintreten. Die Aufgabe des Komitees ist die Aufklärung, Dokumentation und vorläufige Entscheidung eines vorliegenden Ereignisses, welches außerhalb dieser Ordnung den Sportverkehr beeinträchtigt. Zur Dokumentation stellt die DTU ein entsprechendes Formblatt für Schiedsverfahren zur Verfügung.

a) Durchführung

- Feststellung von Namen und Funktion der Beteiligten und Zeugen.
- Befragung und Aufklärung der genaueren Umstände und Beweissicherung.
- Nach Abschluss der Stoffsammlung tritt das Komitee unverzüglich zu einer ergebnisorientierten Beratung zusammen.
- Die Entscheidung wird unverzüglich nach Ende der Beratung ausgesprochen, vorläufig vollstreckt und mit einer Begründung dokumentiert. Die Enthaltung durch ein Komitee Mitglied ist nicht zulässig. Der Bericht muss an die DTU-Geschäftsstelle gesendet werden.
- Die Beteiligten sind auf die Möglichkeit des Rechtsmittels gegen diese Entscheidung beim DTU-Rechtsausschuss hinzuweisen.

b) Sanktionen

Das Strafmaß der Sanktion richtet sich nach dem Schweregrad des Fehlverhaltens. Es können mehrere Sanktionsmaßnahmen nebeneinander verhängt werden. Im Wiederholungsfall kann das Strafmaß erhöht werden. Sanktionen könnten unter anderem sein:

- Ermahnung
- Verwarnung
- Disqualifikation
- Platzverweis
- Suspendierung
- Start-, Verein- oder Verbandsperre
- Lizenzentzug, -herabstufung, -sperre

- Geldstrafe bis 5.000 EUR (nicht abschließend)

19.3 Alle Veranstaltungen, insbesondere Meisterschaften im Zuständigkeitsbereich der DTU und ihrer Landesverbände, unterliegen dem Schiedsverfahren. Dieses ist auch bei Veranstaltungen in Zuständigkeit der Landesverbände von diesen analog anzuwenden.

20. Anti-Doping

20.1 Die jegliche Benutzung von Drogen und chemischen Substanzen, die in den Anti-Doping-Listen der WADA/NADA aufgeführt werden, ist verboten. Die aktuellen Anti-Doping-Regeln der WADA/NADA müssen bei allen durchgeführten Turnieren angewendet werden.

20.2 Die DTU darf jederzeit bei Kämpfern einen Dopingtest von autorisiertem Personal nach den medizinischen Regeln der WADA/NADA durchführen, um sicherzustellen, dass Kämpfer diese Regeln nicht verletzen. Jeder Kämpfer, der sich weigert, sich einen Dopingtest zu unterziehen, oder es durch den korrekten Test bewiesen ist, dass gegen die Anti-Doping-Regeln verstoßen wurde, wird disqualifiziert und aus der Medaillenwertung herausgenommen. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Kämpfer über.

20.3 Die Wettkampfleitung ist für die Vorbereitung und für die Vorkehrungen, die zur Ausführung der Dopingtests notwendig sind, verantwortlich.

21. Organisation und Ausschreibung

21.1 Die Wettkampfleitung ist für die ordentliche Durchführung von DTU-Meisterschaften verantwortlich. Das Organisationsteam und die Wettkampfleitung sind für den Aufbau und Technik zuständig. Falls in der Ausschreibung angegeben, müssen weitere Materialien wie PSS (PSS-Weste, PSS-Kopfschutz) bereitgestellt werden.

21.2 Die Ausschreibung der Veranstaltung muss folgende Angaben enthalten:

a) Datum der Ausschreibung
b) Name und Kontaktdaten des Veranstalters
c) Name und Kontaktdaten des Ausrichters
d) Ort und Zeit (Datum)
e) Art der Veranstaltung
f) Zeitplan und Waage/Registrierung
g) Wettkampfregeln, Austragungsmodus und Westensystem
h) Gebührenregelung (Startgebühren, Gewichtsklassenwechsel)

i) Anmeldeweg, Meldeschluss und Teilnehmerbegrenzung
j) Art und Anzahl der Ehrengaben
k) Kampfgericht
l) Wettkampfleitung/Turnierleitung
m) Anti-Doping Passus nach Richtlinie der DTU
n) Vorlagen Schiedsgerichtsvereinbarung/Einverständniserklärung
o) Anreisebeschreibung/Lageplan/Unterkunftsmöglichkeiten (empfohlen)
p) Haftungserklärung/-ausschuss und Datenschutz (empfohlen)

21.3 Alle Meldungen für die Deutschen Meisterschaften, die von der DTU veranstaltet werden, müssen über die DTU-Datenbank erfolgen.

21.4 Auslosungsverfahren/Setzen
Die Auslosung kann durch Zufallsgenerator am Computer oder manuelle Auslosung erfolgen. Nach der Auslosung muss die Wettkampfleitung die Poollisten pro Gewichtsklasse auf der offiziellen Homepage veröffentlichen. Das Setzen wird bei den Deutschen Meisterschaften von den Bundestrainern bestimmt, und von dem Vizepräsident Zweikampf bestätigt.

22. Auslegungsregel

Alle weiteren Angelegenheiten, die nicht in dieser Wettkampfordnung oder in den zusätzlichen Ergänzungen beschrieben werden, sollen am Turniertag durch die Wettkampfleitung entschieden werden. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

23. Kommandos im Wettkampf

Chung	Blau
Hong	Rot
Cha-ryeot	Achtung
Kyeong-rye	Verbeugen
Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)
Shi-jak	Start
Kal-yeo	Trennen
Keu-man	Ende
Kye-sok	Weiterkämpfen
Kye-shi	Zeitstopp für 1 Minute
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstopp
Gam-jeom	Strafpunkt
Gong-gyeok	Kämpfen
Stand-up	Aufstehen

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
Il-jeom	Ein Punkt
I-jeom	Zwei Punkte
Sam-jeom	Drei Punkte
Sa-jeom	Vier Punkte
Oh-jeom	Fünf Punkte
Woo-se-girok	Überlegenheit bestimmen bzw. Überlegenheitskarte benutzen

24. Weiterführende Dokumente

8.1.1 Wettkampfordnung Zweikampf - Handzeichen des Kampfleiters

8.1.2 Wettkampfordnung Zweikampf - Dokumente und Formulare

8.1.3 Wettkampfordnung Zweikampf - Ergänzungen