

WORLD TAEKWONDO FEDERATION
WETTKAMPFREGELN UND INTERPRETATION

Interpretation: IRRS April 2017

- 1 Der Grund der Regelwerkänderung ist, offensivere Kämpfe durchzuführen. Der weniger aktivere Kämpfer kann nun öfter bestraft werden.
Der Kampfleiter soll den Kampf nur wenn notwendig unterbrechen, um die Kämpfer zum offensiven Kampf zu ermuntern.
- 2 Ein falsches Handsignal bei Vergabe eines Gam-Jeoms kann zur Annullierung des Gam-Jeoms führen.

Beispiel: KL zeigt das Handsignal „Treten unterhalb der Weste“ anstatt „Festhalten“ und der Coach hebt seine Karte und beantragt die Wegnahme des Gam-Jeoms für „Treten unterhalb der Weste“. Die Video Replay Jury muss diesem Antrag zustimmen, da kein Tritt unterhalb der Weste erfolgt ist.

3 Klärung von bestimmten Kampfsituationen

- a) Kämpfer hält fest, und erzielt Punkte durch einen legalen Kick.
KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom und annulliert die Punkte. Vergisst er eine der zwei Aktionen, sollen die Punktrichter ein Meeting verlangen, um den Kampfleiter zu erinnern. Falls kein Meeting erfolgt, kann der gegnerische Coach seine Video-Replay Karte benutzen, um den KL zu erinnern.
- b) Blauer Kämpfer schiebt Rot aus der Kampffläche. KL entscheidet falsch und vergibt fälschlicherweise ein Gam-Jeom an Rot. Rote Coach kann VR verlangen, um den Gam-Jeom zu annullieren.
- c) Der Kämpfer, der ständig den Clinch versucht, um Zeit zu gewinnen und dem Gegner keine Chance zu geben, weiter zu kämpfen, wird mit Gam-Jeom bestraft (mit dem Signal Fight!)
- d) Kampfleiter muss **immer** nach dem Grund der Annullierung von einem Gam-Jeom gegen seinen eigenen Kämpfer fragen.
- e) KL zählt bei Gesichtstreffer an und da keine Punkte fragt er einen VR an. Die Video Replay Jury kann aufgrund des Kamerawinkels oder aufgrund dessen, dass der Kämpfer die Sicht verdeckt keinen Gesichtstreffer erkennen. Die Video Replay Jury wird den VR abweisen „rejected“. Falls bei 8 der Kämpfer wieder kampfbereit ist, dann weiterkämpft (aber kein Punkt), falls der Kämpfer ausgezählt wird, dann ist er somit Verlierer durch RSC (auch ohne Punkte).
- f) Sollte der Kampfleiter vergessen, einen VR nach dem Gesichtstreffer anzufragen, dann dürfen nur die Punktrichter den Kampfleiter daran erinnern, den VR anzufordern.
- g) Punktgewinn durch verbotene Handlung: Der erste Tritt trifft das gegnerische Bein und der zweite Tritt erzielt einen gültigen Kopftreffer. KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom (Treten unterhalb der Weste) und annulliert die 3 Punkte

Exkurs: Golden Point Runde und Anfrage eines Video Replays durch einen Coach

Der Coach darf in folgendem Fall einen Video Replay anfragen, wenn er davon überzeugt ist, dass ein Punkt durch die Faust früher durch die Punktrichter bepunktet wurde als ein Kopf- oder Westentreffer des Gegners. Die Video Replay Jury muss das Video sowie das Punkteprotokoll der PSS entsprechend untersuchen

Exkurs: Entscheidung nach Verletzung durch den Gegner, welches mit Gam-Jeom bestraft wurde

- a) Falls der Kampfleiter den Grad der Verletzung als nicht schlimm einstuft, kann der KL den Kämpfer durch „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen. Falls der Kämpfer dennoch den Kampf nach dreimaliger Aufforderung durch „Stand-Up“ nicht fortführen kann, erklärt der KL diesen Kämpfer zum Verlierer durch RSC.
- b) Falls der Kampfleiter die Verletzung als schlimm einstuft, kann der KL ein Zeitstopp durch „kye-shi“ verlangen und nach dem Turnierdokter rufen.
- c) Der KL kann jederzeit im Verlauf des „Kye-Shi“ den Kämpfer durch das Kommando „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen, wenn der KL der Meinung ist, dass der Kämpfer kampfbereit ist.
- d) Es dürfen nur der Kampfleiter oder der Turnierdokter bestimmen, ob der Kämpfer nicht mehr kampffähig/kampfbereit ist. Der KL kann gegebenenfalls den Rat des Turnierdokters zur Verletzung des Kämpfers einholen.

Exkurs: Anzählen

Der KL sollte den Kämpfer auch anzählen, sobald eine Verletzung oder Behinderung durch einen starken Tritt erfolgt und das Weiterkämpfen eingeschränkt ist.

Beispiel: Erhält der Kämpfer einen Tritt auf sein Auge und ist dadurch in seiner Sicht behindert, so muss der KL anzählen

Exkurs: Halsbereich ist Verletzungsbereich

Bei einem absichtlichen Angriff auf den Hals (Trefferfläche ab Schlüsselbein) gibt der Kampfleiter eine Minute Verletzungspause. Kann der Wettkämpfer nach Ablauf der Minute nicht weiterkämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt.

Interpretation: WM August 2017

1. Annullierung von irregulären Treffern mit Hitleveln: Handsignal „Fist“

Handsignal „Fist“ + Gestik Punkteannullierung wird ausschließlich in der 4.Runde angezeigt, um irreguläre Treffer mit Hitlevel aber ohne Scoring aus dem Logfile zu streichen.

Beispiel: Angriff mit Fuß nach Kalyeo ohne Punkterfolg, aber Hitlevel löst aus, so dann ist die Streichung im Logfile wichtig, um bei einem „Tie“ (Unentschieden) die Auswertung „nach registrierten Treffern“ nicht zu verfälschen.

2. Kopftreffer / Facekick (ohne PSS Helm)

Kommen keine E-Helmen zum Einsatz ist die Frage für VR nach „Kopftreffer“ oder „Facekick“ weiterhin erlaubt → Grund: die Genauigkeit der Punkteregistrierung über elektronische Sensoren fehlt, daher ist der gesamte Kopf Trefferpunktfläche

3. Kopftreffer → Videobeweis (mit verbotener Handlung)

Sollte der Videobeweis für Kopftreffer angefordert werden, und im Replay zeigt sich diesem vorausgehend eine verbotene Handlung (bspw. Grabbing), wird der Videoeinspruch für Kopftreffer „Rejected“

4. Knieblock / Kniestoß (Gestik)

Abweichend von der bisherigen Gestik-Regelung sind nun beide verbotenen Handlungen mit der „Gestik für Kniestoß“ zu sanktionieren (→ Bein hochheben, Hand in Richtung Knie führen).

1. Angriff außerhalb der Grenzlinie vor Unterbrechungszeichen

Beispiel: Rot trifft Blau während Blau mindestens einen kompletten Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt hat – Rot selbst ist aber noch komplett innerhalb der Fläche → GJ an Blau für Übertreten der Grenzlinie und Rot darf Punkte behalten, falls welche erzielt wurden.

2. Fuß anheben (3 Sekunden)

Wenn der Fuß angehoben wird, auf Westenhöhe → max. 3 Sekunden dann GJ (egal wie oft gekickt wird innerhalb der 3 Sek.)

3. Tritt auf die Weste ohne Punktwertung (PSS Weste)

Starker Kick auf die Weste, es kommen keine Punkte, Treffer zeigt aber Wirkung → Anzählen bis 8, dann Key-sok, kein VR durch Kampfleiter möglich. Bei Kopftreffer ohne Punktwertung (PSS) kann ein VR angefordert werden (siehe Exkurs)

4. Hand berührt Boden mit anschließendem Treffer

Hand berührt Boden, danach wird der Kopf getroffen → Kalyeo, Key-Shi, Doktor → GJ für Kicker → Punkte annullieren, falls gekommen

Hand berührt kurz nach dem Treffer den Boden → nur GJ, aber keine Punkte wegnehmen, falls gekommen

5. Inaktivität

Kämpfer springt hoch um Treffer zu vermeiden → GJ für Inaktivität (falls wiederholte Aktion, nicht gleich beim ersten Mal)

Kämpfer verkürzt ständig, ohne zu Kicken → GJ für Inaktivität

6. Coach darf nur aufstehen für VR

Steht der Coach von seinem Platz auf, ohne einen VR zu verlangen → GJ

Exkurs „Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner“

Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner: Unterschied beachten zw. Fallenden Gegner und zu Fall gekommene Gegner. Ein Kämpfer kann so lange kicken, so lange kein Körperteil des Gegners den Boden berührt → Kein GJ

Exkurs: Hinfallen

- Hong hält fest und Blau fällt → HONG GJ
- Blau fällt während des Anzählens durch den Kampfleiter → kein GJ (Kampfzeit ist gestoppt)
- Hong kickt und fällt → HONG GJ
- Hong kickt und Blau fällt → CHONG GJ
- Hong kickt und Rot und Blau fallen → HONG und CHONG GJ
- Hong und Blau fallen durch unabsichtliche Kollision → kein GJ (zeigen von Handzeichen Annullierung)
- Hong schiebt und Blau fällt → CHONG GJ
- Hong schiebt, während Blau angreift und Blau fällt hin → HONG GJ
- Hong kickt und Blau wird niedergeschlagen und steht bei „Acht“ wieder auf → CHONG GJ
- Hong kickt und Blau wird niedergeschlagen und steht bei „Zehn“ nicht wieder auf → KEIN GJ

Interpretation Festhalten

- Rot hält fest und Blau will sich wegschieben, so wird das GJ an Rot wg. Festhaltens vergeben
- „Leichtes“ Festhalten wird toleriert, um einen dynamischeren und spannenderen Kampf zu erzielen.

- **Video-Replay und Video-Review:** Kampfleiter fordert eigenes Video-Review an, bei Coach-Karten wird ein Video-Replay eingefordert
- Ein Coach darf nur folgende Gamjeons für den Gegner mit seiner Quota einfordern, wenn der Kampfleiter sie nicht bereits gegeben hatte:
 - Übertreten der Grenzlinie
 - Hinfallen
 - Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
 - Angriff nach dem Unterbrechungszeichen
- Alle Punkte, die nach einer verbotenen Handlung erzielt werden müssen annulliert werden – egal, ob sie in unmittelbarem Zusammenhang stehen oder nicht. (GJ → Punkte weg)
- Coach kann für seinen Kämpfer das GJ für Übertreten der Grenzlinie durch den VR überprüfen lassen, falls er der Meinung ist, dass sein Kämpfer herausgeschoben wurde. Falls VR akzeptiert wird, so wird das GJ für Übertreten der Grenzlinie annulliert und ein GJ für Schieben an den Gegner gegeben.
- Coach kann ein GJ gegen seinen Sportler anzweifeln, falls der Kampfleiter eine falsche Handgestik ausgeführt hat (z.B. Handzeichen für Festhalten wurde ausgeführt, aber es war Schieben aus der Kampffläche) → GJ muss zurückgenommen werden.
Kampfleiter kann das Handzeichen sofort korrigieren, um das IVR zu vermeiden.
Beispiel: KL gibt Chung GJ für "Halten" – meinte aber „Schieben“
 1. „Chung – Gamjeom“ (zeigen + sagen) → „Grabbing“ zeigen
 2. Zum Sportler „Winkbewegung“ für „Annullieren“ zeigen, ohne etwas zu sagen
 3. „Chung – Gamjeom“ (zeigen + sagen) → „Pushing“ zeigenDer KL muss der Video Jury (VJ) genau das übermitteln, was der Coach ihm gesagt hat. Außerdem soll der KL der VJ sagen, wofür er einen GJ ausgesprochen hatte.
- Falls bei einem Video Einspruch kein Video aufgezeichnet ist oder die Sportler außerhalb des gefilmten Bereichs sind, muss „Rejected“ werden und der Coach bekommt seine Quota zurück.
Sind die Sportler aufgezeichnet und der KL verdeckt den Blick, wird „Rejected“. Auch, wenn in der Aufnahme nicht eindeutig zu sehen ist, ob die Frage des Coaches berechtigt ist („vielleicht ja – vielleicht nein“), wird „Rejected“ und der Coach verliert seine Quota
- Die VR muss innerhalb von 30 Sekunden ein Urteil fällen. Dazu soll die VJ dem Kampf aufmerksam folgen.
- Der Coach muss seinen Video Einspruch innerhalb von 5 Sekunden nach der Aktion einfordern. Außerdem darf er nie nach 2 Dingen fragen.
Ausnahmen: Der falsche Sportler hat ein Gamjeon bekommen oder ein Fauststoß wurde für den falschen Sportler gewertet.
Beispiel: Blau fällt hin und der Kampfleiter spricht ihm dafür einen Gamjeon aus. Allerdings erscheint dieser Gamjeon bei Rot.
Oder Blau trifft Rot mit einem Fauststoß auf die Weste – aber zwei Punktrichter verdrücken sich und Rot bekommt einen Fauststoß gewertet ohne selbst gestoßen zu haben. In beiden Fällen muss für Rot zunächst das Gamjeon bzw. der Punkt annulliert und anschließend Blau hinzugefügt werden (also „2 Dinge“).
- Coach kann keine IVR Entscheidung anfechten
- KL darf zur Überprüfung von diversen Situationen „Video Review“ anfordern (eigene Karte!)
 1. Verletzungsvortäuschung
 2. Unklarer Fausttreffer (Weste, Kopf oder Hals?)
 3. Tieftritt oder doch Weste getroffen?Der Kampfleiter fragt VJ dafür „War ein legaler Angriff zu sehen?“ (Englisch: „Was it a legal technique?“).
 - Legaler Angriff klar zu erkennen → „Accepted“
 - Ist nicht klar zu erkennen, ob der Angriff legal oder illegal war → „Rejected“
 - Illegaler Angriff klar zu erkennen → „Rejected“ + Kampfleiter gibt Gamjeon
- Beim Video Replay („Quota eines Coaches“) überprüft VJ nur, wonach der Coach gefragt hat. Bei einem Video Review („Quota des Kampfleiters“) wird die gesamte Aktion überprüft.
- Ein Punktrichter darf nicht danach fragen einen Gamjeon zu geben

- Missed Hits/Punkte müssen aus dem System herausgenommen werden, falls ein GJ vergeben wird. Punktrichter und Coach können den KL daran erinnern
- Das Annullieren der Hitlevel muss auf dem TA Paper notiert werden
- Handzeichen ist: Kampfleiter zeigt auf Kämpfer, sagt CHONG/HONG, erhebt die rechte Hand zur Faust (Finger zeigen nach außen) geballten Hand auf Stirnhöhe und bewegt seinen Arm wie bei Annullieren („wave off“ Signal)

Exkurs: Stand Up

- Falls der Kämpfer innerhalb der 9 Sekunden (3x Stand Up) aufsteht, gibt es einen GJ.
- Falls der Kämpfer innerhalb der 10 Sekunden nicht aufsteht, gibt es einen GJ und dann Keuman, und er Gegner wird zum Sieger erklärt (RSC)

Interpretation: IRR / IRC Seminar Kroatien 10.06.-14.06.2018

Handgesten & Verhalten des KL

- Punkte zum Kampfgericht zeigen, indem man die Hand von der Stirn nach vorne ausstreckt
- Alle Gamjeons werden auf Höhe der Augen gezeigt
- Kämpfer ansprechen, indem man dem Arm von der Brust nach vorne bewegt. Der Arm ist am Ende leicht angewinkelt
- Zeichen „Grabbing“: Zur Brust ziehen (nicht mehr zur Hüfte!)
- Zeichen „Fight“: Zweimal zeigen und „fight“ sagen
- Sieger erklären: Hand von der Brust ausstrecken, Ellenbogen anfangs am Körper, Arm am Ende 45°, Handfläche nach oben zeigend (nicht nach vorne)
- Zeichen „Annullieren“: Handfläche über der Stirn, Arm macht Bewegung mit (rechts, links, Mitte)
- Doktor rufen: Wink Bewegung nun nicht mehr zum Kämpfer, sondern zum eigenen Kopf
- Wenn Doktor mehr Zeit braucht, dann „Shigan“ geben (linker Finger vorne)
- Bei Aufrufen der Kämpfer Zahnschutzkontrolle mit zwei Fingern auf eigenen geschlossenen Mund deuten (Chung mit rechtem Arm, Hong mit linkem Arm)
- IVR Ablehnen: erst die Karte einstecken, dann Arme kreuzen (links ist vorne)
- Aufstehen von Punktrichtern (und TA) für Unterbrechung: Rechten Arm heben und laut „Referee“ sagen
- Angriff nach dem Kalyeo: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kalyeo und sofort Arme kreuzen
- Angriff auf zu Fall gekommenen Gegner: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kick auf Kniehöhe (Apchagi) direkt Füße schließen und Arme kreuze
- Beim Annullieren von Punkten oder Gamjeons: Oberkörper vom KL zur Jury gedreht und aus dieser Position Handgestiken durchführen
- Beim Kalyeo Ellenbogen strecken und gestreckt halten bis der KL zwischen den Kämpfern steht
- KL darf die Punktrichter nicht von sich aus um Zusatzpunkte fragen

Gamjeons

- Verlassen der Fläche
 - Mindestens ein kompletter Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt (keine gedachte vertikale Ebene mehr); **auch wenn halber Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt ist und die andere Hälfte in der Luft ist, zählt dies als Verlassen der Fläche**
- Schieben
 - Es wird während des Tritts geschubst, also vor Vollendung des Tritts (→ liegt Fuß von Hong auf der Schulter von Chung und durch Schieben von Chung fällt Hong hin, gibt es Gamjeon für Fallen für Hong)
- Kampf vermeiden
 - Falls ein Sportler aktiv Druck ausübt, wird seinem Gegner ab dem 3ten Step weg von ihm ein GJ für „Kampf vermeiden“ ausgesprochen (rückwärts und/oder seitlich).
Rein taktische Bewegungen des Gegners sind dabei nicht zu bestrafen.
 - Rücken zukehren auch direkt nach eigenem Tritt
 - Hochspringen, um Kampf zu vermeiden
 - Kämpfer fragt, um seine Ausrüstung zu richten (beim ersten Mal „fight“, beim zweiten Mal Gamjeon)
- Kopfstoß
 - Gestik für unsportliches Verhalten
- Techniken, bei denen mit dem Fuß zur Weste getroffen wird, während das Knie des tretenden Beines nach außen zeigt („Animal-Kicks“)
 - Falls „Clinch-Situation“ – d.h. Berühren sich die Sportler während so einer Technik irgendwie (Weste an Weste oder Hand auf der Schulter/Weste des Gegners genügt!) → GJ für „Festhalten“ und ggf. Punkte annullieren.
 - Wird zum Kopf getreten, nur GJ für „Festhalten“ und ggf. Punkte annullieren, falls tatsächlich deutlich gehalten wurde.
- Fuß anheben
 - Einmal Anheben bis zur Höhe der Mitte des Schienbeins wird nicht bestraft, mehrmals wird bestraft
 - Einmal Step mit Fuß auf Höhe der Weste ohne Trittbewegung nach vorne wird nicht bestraft, mehrmals ohne Trittbewegung wird bestraft
- Zweimal Gamjeon direkt hintereinander vergeben für „Angriff nach Kalyeo“ oder „Unsportlichkeit“
 - Bsp. 1: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung greift nach Unterbrechungszeichen an → KL muss Gamjeon für Festhalten und zusätzlich für Angriff nach Kalyeo geben
 - Bsp. 2: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung oder dessen Coach protestieren gegen den GJ → KL muss Gamjeon für Festhalten und zusätzlich für Untersportliches Verhalten geben
- Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.

IVR

- Anzählen ohne Punkte nach Wirkungstreffer mit oder ohne PSS (Kopf- oder Westentreffer)
 - Gezählt bis 8:
Ist Chung wieder kampfbereit, dann muss der KL zur Bestätigung ein IVR für Hong anfordern (Frage: „War die Technik legal?“)
 - Legale Technik im Video klar zu erkennen → Accepted → falls bei einem PSS-Kopftreffer noch keine Punkte gewertet wurden, diese nachgeben – ansonsten den Kampf normal weiterführen
 - Video zeigt nicht klar, ob die Technik legal war oder nicht → Rejected → Kampf wieder freigeben.
 - Video zeigt eindeutig illegale Technik von Rot → Rejected → Rot mit GJ bestrafen und bei Bedarf Doktor rufen, bevor der Kampf normal weitergeführt wird.

Falls „Rejected“ wurde, muss die Videojury dem Kampfleiter mitteilen, ob ein GJ nachzugeben ist oder nicht.

- Gezählt bis 10:
Wird Chung ausgezählt, dann muss der KL zur Bestätigung ein IVR für Hong anfordern, bevor er das Kommando „Geuman“ gibt (Frage: „War Technik legal?“)
 - Legale Technik im Video klar zu erkennen → Accepted → Kampf beenden und Hong zum Sieger erklären
 - Video zeigt nicht klar, ob die Technik legal war oder nicht → Rejected → Hong wird zum Sieger erklärt, da kein GJ ausgesprochen werden kann
 - Video zeigt eindeutig illegale Technik von Rot → Rejected → Rot mit GJ bestrafen und Chung zum Sieger erklären.

Falls „Rejected“ wurde, muss die Videojury dem Kampfleiter mitteilen, ob ein GJ nachzugeben ist oder nicht.
- Fauststoß oder Drehkick für den falschen Kämpfer gegeben
- Annullieren von Zusatzpunkten für den Gegner
Bsp.: Chung kickt Dwitshagi, es kommen keine Punkte, er kickt unmittelbar Paldung und bekommt dafür zwei Zusatz Punkte durch Punktrichter. Daraufhin kann der Coach von Hong ein IVR anfordern. Die Zusatzpunkte müssen annulliert werden.
- Es soll nur die Fragestellung beantwortet werden
Bsp.: Hong trifft einen Dwitshagi, nachdem er mit der Hand den Boden berührt hat. Coach Hong fordert Zusatzpunkte durch IVR. Es muss „rejected“ werden, es wird aber kein Gamjeon gegeben und keine Punkte entfernt. Es ist Aufgabe des Coaches von Chung, dieses zu fragen.
- Coaches müssen während der Analyse stehenbleiben
- Die Kämpfer dürfen Zahn- und Kopfschutz während IVR selbstständig abnehmen.

Ausrüstung der Kämpfer

- Zahnschutz
 - Bei DM oder DTU-Final-Turnieren müssen Kämpfer mit Zahnspange einen vom Zahnarzt angefertigten Zahnschutz mit Bescheinigung des Arztes tragen (gilt bei Kopfschützern mit Visier nicht)
- Ausrüstung richten
 - PSS-Weste, Handschützer und Socken müssen direkt fixiert werden, wenn sie sich im Kampf lösen. Der Klettverschluss von Hand- oder Schienbeinschützern kann bei Bedarf mit Tape fixiert werden
- Die Weste muss über Kreuz von oben nach unten gebunden werden
- Lange Haare müssen unter dem Helm bleiben
- Übermäßiges und häufiges Kauen des Mundschutzes ist mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ zu bestrafen.

Empfehlung für Verfahren bei Gelber Karte

- Grundsätzlich muss einer gelben Karte ein Gamjeon für unsportliches Verhalten vorausgehen
- Verfahren:
 1. Coach oder Kämpfer zeigen unsportliches Verhalten: Gamjeon
 2. Sie zeigen weiterhin extremes Fehlverhalten: Gamjeon + gelbe Karte
 3. Wiederholtes unsportliches Verhalten weiterhin: Gamjeon + Kampf beendenAbhängig vom konkreten Fall können 1. und/oder 2. auch übersprungen werden.
- Grobes unsportliches Verhalten von Kämpfer oder Coach direkt: Gamjeon + Gelbe Karte + Kampf beenden (DQB)

Interpretation: Seit WM Juli 2018

- Tritt ein Sportler gegen das gehobene Bein seines Gegners, um dessen Tritt zu blockieren → GJ für „Knieflock“
- Grundsätzlich gilt: vor allem spannende Kämpfe sollen möglichst wenig vom Kampfleiter unterbrochen werden.
- Clinch-Situationen ohne Aktion der Sportler nach 3 Sekunden mittels Kalyeo trennen.
- Leichtes Festhalten wird toleriert. Hilft es dem Sportler allerdings aktiv dabei Punkte zu erzielen → GJ für „Festhalten“ und Punkte Annullieren.
- Wann sollte für einen Knock-Down nach einem Treffer angezählt werden?
 - Nach einem starken Wirkungstreffer
 - Falls der Getroffene benommen wirkt
 - Sollte der Getroffene Bluten
 - Bei Verletzungen im Augenbereich

D.h. es spielt keine Rolle mehr, ob vor dem Anzählen Punkte gewertet wurden oder nicht. Ist der Sportler spätestens bei 8 wieder an sich wieder kampfbereit, falls wegen einer Blutung oder Verletzung am Auge angezählt wurde, ist wie folgt zu verfahren:

KL gibt Handzeichen „Shigan“ → Kampf mittels „Kyesok“ freigeben und sofort durch „Kalyeo“ wieder unterbrechen → Doktor rufen und sobald dieser die Fläche betritt „Kyeshi“ und wie üblich nach einer Verletzung verfahren.

- Während des Hardware-Testes soll gegen die Flanke der PSS-Weste und auf die Seite des Helmes (nicht dessen Oberseite) getreten werden.
- Maximal 3mm Taping (6 bis 7 Lagen) werden geduldet. Im Zweifelsfall kann während der Kontrolle die Meinung des offiziellen Turnierarztes eingeholt werden.
- Während des Kampfes darf der Sportler nicht vom Teamarzt behandelt werden. Nur der offizielle Turnierarzt darf behandeln.
- Der Kampfleiter soll aufmerksam sein, wenn sehr viele Punkte gleichzeitig gewertet werden. Beispielsweise könnten 7 Punkte von einem Treffer zur Weste und einer Drehtechnik zum Kopf in einer Aktion entstanden sein. In dem Fall handelt es sich nicht um Phantompunkte und sie dürfen nicht annulliert werden.
- In den letzten 10 Sekunden, falls ein Coach selbst keine Quota mehr besitzt, kann ein Punktrichter ein IVR für fehlende Zusatzpunkte für eine Drehtechnik verlangen.
- 8 Sekunden vor Ende der Pausenzeit muss der KL die Sportler auf die Fläche rufen. Sollte ein Sportler zum Ablauf der Pausenzeit noch sitzen, wird ihm vor dem Start der neuen Runde ein GJ für „Unsportlichkeit“ ausgesprochen.
- Falls ein Sportler oder dessen Coach (außerhalb einer ordnungsgemäßen IVR Anfrage) vom KL oder einem Punktrichter Punkte oder die Vergabe eines GJ einfordert bzw. anzweifelt („mein Sportler hat doch nicht festgehalten!“), wird so der jeweilige Sportler sofort mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ bestraft. Bei Beleidigungen ist außerdem die gelbe Karte zu ziehen.

Weltmeisterschaft 2019 Manchester

Punktrichter sollen Faust- oder Zusatzpunkte immer drücken (egal ob davor Verfehlung oder nicht)

- Punktrichter müssen immer für Fausttechniken und Drehtechniken drücken. Insbesondere auch, wenn ein Sportler eine verbotene Handlung begangen hat. Die Verfehlung mit einem GJ zu bestrafen und ggf. Punkte zu annullieren ist Aufgabe des KL.

Übertreten der Grenzlinie & Fallen

- Wenn ein Kämpfer rausfällt und ein Fuß ist draußen, GJ für Übertreten der Grenzlinie geben
- Wenn der Fuß noch auf der Fläche ist, GJ fürs Fallen geben
Falls ein Sportler außerhalb der Kampffläche zu Boden geht, muss ein GJ für Übertreten der Grenzlinie gegeben werden, falls auch mindestens ein Fuß die Grenzlinie überquert hat. Falls beide Füße noch innerhalb der Wettkampffläche geblieben sind, muss ein GJ für Hinfallen ausgesprochen werden.

Schieben & Übertreten der Grenzlinie

- **Wenn klar ist, dass Kämpfer den Gegner raus geschubst hat, GJ für Schieben, wenn nicht klar ist, GJ fürs Übertreten der Grenzlinie geben**
Beispiel: Beide Sportler befinden sich im Schlagabtausch in der Nähe der Grenzlinie – Rot übertritt die Grenzlinie. Blau bekommt nur dann einen GJ für „Schieben“, wenn der KL klargesehen hat, dass Rot aus der Fläche geschoben wurde. Ist sich der Kampfleiter nicht sicher, ob Blau geschoben hat, so muss Rot einen GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ erhalten.
- **Coach möchte kein GJ fürs rausgehen und auf dem Video sieht man, dass er nicht rausgegangen ist -> accepted und GJ annullieren.**
Bsp. 1: KL hat für Blau GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ ausgesprochen. Der Coach von Blau zweifelt diesen GJ im IVR an („Kein GJ für Herausgehen, da mein Sportler die Fläche nicht verlassen hat“). Im Replay stellt VJ fest, dass der blaue Sportler die Fläche nicht verlassen hat → accepted + GJ für Blau annullieren.
Bsp. 2: KL hat für Blau GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ ausgesprochen. Der Coach von Blau zweifelt diesen GJ im IVR an („Kein GJ für Herausgehen, da mein Sportler die Fläche nur durchs Schieben verlassen hat“). Rot bekommt kein GJ für „Schieben“, wenn auf dem Video nicht eindeutig zu sehen ist, dass Rot geschoben hat.

Doktor braucht mehr Zeit (Shigan -> Kyeshi)

- Verlangt der Wettkampfarzt mehr Zeit (maximal 2 Minuten, d.h. zusätzlich nur 1 Minute!) zur Behandlung eines verletzten Sportlers, so zeigt der KL in Richtung Operator zunächst „Shigan“ (Handzeichen + Kommando aussprechen) und anschließend sofort „Kye-shi“ (Handzeichen + Kommando) an.

Schienbein Kick zum Kopf

- Wird ein Sportler hart mit dem Schienbein zum Kopf getroffen und kann (zunächst) nicht weiterkämpfen, muss der KL den Wettkampfarzt rufen und mittels „Kye-shi“ eine Minute Behandlungszeit gewähren. Kann der getroffene Sportler nicht weiterkämpfen, hat er den Kampf verloren (RSC). Für den Kick mit dem Schienbein zum Kopf werden trotzdem keine Punkte gewertet.

Wenn Kämpfer festhält und noch einmal auf den fallenden Kämpfer schlägt, GJ für Unsportlichkeit geben, nicht für Angriff auf Zufall gekommene Gegner

- Bsp. 1: Blau bringt Rot durch Festhalten zu Fall und während Rot fällt, wird er von Blau getreten. Der KL muss Blau einen GJ für „Unsportlichkeit“ aussprechen (nicht für „Angriff auf zu Fall gekommenen Gegner“!)
- Bsp. 2: Blau hält sich bei Rot fest, Beide sind beim Fallen. Tritt Blau beim Fallen noch nach Rot, so muss der KL Blau einen GJ für „Unsportlichkeit“ aussprechen (nicht für „Angriff auf zu Fall gekommenen Gegner“)

Monkey Kick ist die Gestik „Festhalten“, bei Paraturnieren ist die Gestik „Bein Anheben“ (Kreuzblock) zu zeigen

Hong trifft und verlässt dabei die Kampffläche

- Wenn ein Sportler Punkte erzielt und in der gleichen Bewegung die Grenzlinie übertritt, muss zunächst ein GJ ausgesprochen werden und anschließend die Punkte annulliert werden.

Coach-IVR nehmen, wenn Coach nach Hardware Test in Runde 3 oder 4 fragt

- Verlangt ein Coach in der dritten oder vierten Runde einen Hardware Test, und PSS funktionieren, dann muss der KL dem Coach ein GJ für „Unsportliches Verhalten“ aussprechen (auf Coach zeigen → Karte einstecken, Rejected anzeigen & auf dessen Sportler zeigen + Ansprechen „Chong/Hong“ → GJ „Unsportlichkeit“ Richtung Sportler). Anschließend erhält der Coach seine Karte nicht zurück

Coach kann zwei Fragen fragen, wenn er auch Angriff nach dem Kalyeo verlangt

- Fordert z.B. der Coach von Blau für Rot ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ und gleichzeitig einen weiteren GJ für „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen“, wird seine Karte vom KL nicht einbehalten, falls er Recht hat → accepted + GJ für Übertreten der Grenzlinie und Angriff nach dem Unterbrechungszeichen.
- Fordert z.B. der Coach von Blau für Rot ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ und gleichzeitig einen weiteren GJ für „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen“, es stellt sich raus das Coach zu Hälfte recht hat wird, seine Karte vom KL einbehalten -> rejected + GJ für „Übertreten der Grenzlinie“, aber kein GJ für „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen“.

Coach verlang GJ, vergisst jedoch, nach Punkteannullierung zu fragen

- Beispiel: Coach von Rot fordert im IVR „GJ für Blau, da er die Grenzlinie Übertreten hat“ und vergisst dabei zu erwähnen, dass 2 Punkte von Blau annullieren werden müssen → VJ schaut nur, ob Blau die Fläche verlassen hatte – die Punkte bleiben in jedem Fall bestehen.

Wenn Kämpfer wegen Kampfleiter hinfallen, Handzeichen „Annullieren“ zeigen

- Fällt ein Kämpfer durch Verschulden des KL hin, so muss der KL das Handzeichen für „Annullieren“ anzeigen und es wird kein GJ ausgesprochen (wie wenn beide Kämpfer im Schlagabtausch zu Boden gehen).

Beim Fallen Video anschauen, ob unterhalb der Weste gekickt worden ist oder nicht

- Zweifelt ein Coach einen GJ für „Hinfallen“ gegen seinen Kämpfer im IVR an und im Replay zeigt sich, dass er der Sportler nur gefallen ist, weil sein Gegner unterhalb der Weste angegriffen hat, muss accepted werden, der GJ für „Hinfallen“ annulliert und dem Gegner ein GJ für „Treten unterhalb der Weste“ ausgesprochen werden.

Wenn Kampfleiter IVR „Video Review“ verlangt, immer Kampfleiter nach vorne holen und Informationen geben (egal ob accepted oder rejected)

- Bei einem Video Review durch den Kampfleiter, soll die Video Jury nach der Analyse den Kampfleiter immer zunächst vor holen und ihn über die Entscheidung (und eventuelle Konsequenzen wie zu gebenden GJ oder Annullieren von Punkten oder GJ usw.) informieren, bevor das Video Review „accepted“ oder „rejected“ wird.

4. Runde & Hitlevel werden durch den KL annulliert, aber Coach verlangt IVR

- Wird in der vierten Runde ein Hitlevel annulliert („gehobene Faust“ + „Annullieren“) und der Coach des Sportlers zweifelt diese Entscheidung erfolgreich an (also sein IVR wird „accepted“), so muss der KL den GJ annullieren und auch das Hitlevel erneut dazugeben („Chong/Hong“ → „gehobene Faust“)

Wenn Kopfschutz wegfliegt, nicht anfangen zu zählen, außer es ist ein starken Schlag (Kinn keine Trefferfläche)

- Wenn ein Sportler infolge eines Kopftreffers seinen Kopfschutz verliert, muss nicht angezählt werden. Der KL zählt nur an, wenn es sich um einen starken Treffer handelt. Es müssen für diese Technik keine Punkte gewertet werden, da evtl. am Kinn getroffen wurde. Am Kinn sind keine Sensoren und daher handelt es sich um Angriffs- aber nicht um Trefferfläche.

Coach fragt nach IVR bei Fauststoß

- Verlangt ein Coach im IVR eine Wertung für einen Fauststoß („Mein Sportler hat einen Fauststoß gelandet, aber ein Punktrichter hat sich verdrückt/zu spät gedrückt“), muss „rejected“ werden, wenn das IVR zeigt, dass nur ein Punktrichter gedrückt hatte. Haben mindestens zwei gedrückt, aber einer zu spät oder hat sich einer verdrückt, so wird „accepted“.