

2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

Tapes an Händen und Füßen müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter.....

2.5 Bei nationalen Meisterschaften ohne elektronische Weste müssen die Kämpfer der Jugend B,C,D Fußschützer tragen. Bei internationalen Meisterschaften gilt die Schutzausrüstung gemäß der Ausschreibung.

Bei Vorliegen eines ärztlichen Attests kann der Zahnschutz auf eigene Haftung des Kämpfers weggelassen werden.

5. Waage

5.3 Das Gewicht jedes Wettkämpfers ist im Slip,....., vor Wettkampfbeginn zu ermitteln. Auf Wunsch des Wettkämpfers kann.....Ein Kämpfer darf nur zweimal gewogen werden.

2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

Tapes und **Bandagen** an Händen und Füßen müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter.....

2.5 Bei Meisterschaften ohne **PSS** Weste müssen die Kämpfer der Jugend B,C,D Fußschützer tragen. **Bei Meisterschaften ohne PSS Helm** müssen die Kämpfer der Jugend B,C,D einen **Kopfschutz mit Visier** tragen.

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

Bei Vorliegen eines ärztlichen Attests kann der Zahnschutz auf eigene Haftung des Kämpfers weggelassen werden. **Kämpfer mit einer Zahnspange** müssen einen durch einen Zahnarzt empfohlenen speziellen Zahnschutz tragen.

5. Waage

5.3 Das Gewicht jedes Wettkämpfers ist im Slip, bei weiblichen Kämpferinnen zusätzlich im BH, zu ermitteln. Auf Wunsch des Wettkämpfers kann die Waage auch unbekleidet durchgeführt werden. Kämpfer der Altersklassen Kadetten und Jugend müssen in Slip und BH mit einer Gewichtstoleranz von 100gr gewogen werden. **Ein Kämpfer darf nur zweimal gewogen werden. Falls ein Kämpfer das Gewicht zweimal nicht erreicht, so ist dieser zu disqualifizieren. Bei der Waage müssen Tapes und Bandagen entfernt werden, um offene Wunden oder Blutungen ausschließen zu können.**



5.4 Eine zweite, zufallsbedingte Waage findet am Morgen des Turniertages statt. Zufällig ausgewählte Kämpfer, die das Gewicht bei der offiziellen Waage erreicht haben, müssen an einem erneuten zweiten Wiegen zwei Stunden vor Turnierbeginn teilnehmen. Sollte ein Kämpfer nicht erscheinen oder das 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 Gewichtstoleranz von 5%. Eine Testwaage muss entsprechend bereitgestellt werden. Die Auswahlquote von 5% für das zweite Wiegen muss in der Ausschreibung angegeben werden und die Auslosung findet zwei Stunden vor Turnierbeginn durch einen Zufallsgenerator am Computer statt.

6. Austragungsmodus

6.1 Die Vereins-oder Verbandswertung kann anhand der Summe der individuellen Ergebnisse ermittelt werden:

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



7. Kampfzeit

7.2 Bei einem Gleichstand nach der dritten Runde wird nach einer Minute Pause eine vierte Runde à 1 Minute gekämpft (Golden Point Runde).

7.3 Die Kampfzeit kann wie folgt verkürzt werden: 3 Runden à 1 Minute, 3 Runden à 1:30 Minuten oder 2 Runden à 2 Minuten. Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden verkürzt werden.

8.Kampfgericht

8.3 Kampfleiter

Der Kampfleiter ist für das sportliche Verhalten der Kämpfer.....Wenn ein Kämpfer durch einen Kopftreffer schwankt oder niedergeschlagen wird,.....

8.4 Punktrichter

Die Punktrichter sitzen an ihren zugewiesenen Positionen und vergeben gültige Punkte. Bei der PSS Weste werden nur Faust- und Kopftreffer sowie Zusatzpunkte bepunktet. Bei einem Meeting müssen die Punktrichter ihre Entscheidung dem Kampfleiter mitteilen

7. Kampfzeit

7.2 Bei einem Gleichstand nach der dritten Runde wird nach einer Minute Pause eine vierte Runde à 1 Minute gekämpft (**Goldene Runde**).

7.3 Die Kampfzeit kann wie folgt 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.

8.Kampfgericht

8.3 Kampfleiter

Der Kampfleiter ist für das sportliche Verhalten der Kämpfer.... Wenn ein Kämpfer aufgrund eines Kopftreffers **blutet**, schwankt oder niedergeschlagen wird,.....

8.4 Punktrichter

Die Punktrichter sitzen an ihren zugewiesenen Positionen und vergeben gültige Punkte. **Kommen PSS Westen und PSS Kopfschützer zum Einsatz, so werden nur Fausttreffer sowie Zusatzpunkte bepunktet. Falls ohne PSS Kopfschutz gekämpft wird, so werden auch Kopftreffer bepunktet.** Bei einem Meeting müssen die Punktrichter ihre Entscheidung dem Kampfleiter mitteilen.

9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes

- d) Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“ (Stop). Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet.

10. Bewertung

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff mit der Faust auf die Kampfweste
- b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt auf die Kampfweste
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste
- d) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt zum Kopf
- e) Vier (4) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt zum Kopf
- f) Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen Wettkämpfer vergeben wird

9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes

- d) Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“ (Stop). 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.

10. Bewertung

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff mit der Faust auf die Kampfweste
- b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt auf die Kampfweste
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt zum Kopf
- d) Vier (4) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste
- e) Fünf (5) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt zum Kopf
- f) Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen Wettkämpfer vergeben wird



11. Verbotene Handlungen und Strafen

11.3 Verbotene Handlungen

Die im nachfolgenden aufgeführten Handlungen Wenn ein **Regelverstoß** in der Pause passiert, kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, welches dann in der nächsten Runde gegeben wird.

a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn beide Füße eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertreten, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden....

c) Den Kampf vermeiden oder verzögern

Ein Strafpunkt wird dem Kämpfer gegeben, der kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht oder dem Kampf durch das Ducken des Körpers ausweicht.

(...) Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, wird auch mit einem Strafpunkt bestraft.

Wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Kämpfen) anzeigen und aussprechen. Sollten nach 10 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.

11. Verbotene Handlungen und Strafen

11.3 Verbotene Handlungen

Die im nachfolgenden aufgeführten Handlungen

Bei einem Regelverstoß **durch den Kämpfer und/ oder Coach** in der Pause, kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, **welcher dann sofort im System registriert wird.**

a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn ein Fuß eines Wettkämpfers Grenzlinie übertritt und somit sich komplett außerhalb der Grenzlinie befindet, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden....

c) Den Kampf vermeiden oder verzögern

Ein Strafpunkt wird dem Kämpfer gegeben, der kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht, dem Kampf durch das Ducken des Körpers ausweicht **oder 3 und mehr Steps ohne einen Angriff nach hinten geht.**

(...) Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, wird auch mit einem Strafpunkt bestraft. **Der Kampfleiter darf einen VR zur Klarstellung der Situation anfragen.**

Wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Kämpfen) anzeigen und aussprechen. Sollten nach **5** Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.



- i) Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie
Dies beinhaltet einen.....

11.4 Sanktionen nach gelber Karte

Wenn der Coach oder Kämpfer..... aussprechen. Der Teamleiter hat sofort ein Protokoll zu schreiben und an die Wettkampfleitung weiterzugeben. In diesem Fall untersucht die Schiedskommission das Verhalten des Coaches und legt die angemessene Sanktion fest.

12. Ergebnis des Wettkampfes

- 12.4 Sieg durch Golden Point (GDP)
Der Kämpfer, der zuerst einen oder mehrere gültige Punkte in der 4. Runde erzielt oder dessen Gegner zwei "Gam-jeoms" erhält, wird zum Sieger erklärt.

- i) Knie-/Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie
Dies beinhaltet einen.....

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

Bei diesen Tritten muss ein Gam-Jeom vergeben werden und Punkte ggf. annulliert werden. Arme sind hinter der gegnerischen Körperlinie oder berührt die Weste des anderen Kämpfers

11.4 Sanktionen nach gelber Karte

Wenn der Coach oder Kämpfer.... Sanktion **anfordern**. Ein Gam-Jeom muss vor dem Heben der gelben Karte ausgesprochen werden. Die Gelbe Karte kann jederzeit während des Kampfes (mit Gam-Jeom), in der Rundenpause (mit Gam-Jeom) oder nach Beendigung des Matches (ohne Gam-Jeom) gezeigt werden. Der Teamleiter hat sofort ein Protokoll zu schreiben und an die Wettkampfleitung weiterzugeben. In diesem Fall untersucht die Schiedskommission das Verhalten des Kämpfers und/ oder Coaches und legt die angemessene Sanktion fest. Falls ein Kämpfer oder Coach absichtlich und wiederholt den Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgt, so kann der Kampfleiter ein zweites Mal die gelbe Karte heben. Durch Heben der zweiten gelben Karte muss der Kampfleiter den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger erklären

12. Ergebnis des Wettkampfes

- 12.4 Sieg durch Golden Point (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.

12.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)

Ein Wettkämpfer kann bei der Waage oder vor Turnierbeginn durch das Verlieren des Wettkämpferstatus disqualifiziert werden.

Falls sich ein Wettkämpfer weigert, absichtlich und wiederholt den Grundsätzen der WOT oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, kann der Kampfleiter den Kampf beenden und den Wettkämpfer zum Verlierer erklären.

12.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)

Ein Wettkämpfer kann bei der Waage disqualifiziert werden. Ein Wettkämpfer kann 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. (siehe Absatz 9.3)

Falls sich ein Wettkämpfer weigert, absichtlich und wiederholt den Grundsätzen der WOT oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, kann der Kampfleiter den Kampf beenden und den Wettkämpfer zum Verlierer erklären. (Heben der Gelbe Karte)

12.7.1 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 System 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: sich weigert, den Kommandos des Kampfleiters zu folgen, wenn dieser den Kampf beendet oder den Sieger erklärt oder durch Wegwerfen seiner persönlichen Schutzausrüstung (Kopfschutz, Handschützer) als Zeichen seiner Unzufriedenheit mit der Entscheidung

Alle Ergebnisse eines Wettkämpfers, 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 Wettkämpfer über.

13. Entscheidung bei Überlegenheit (4. Runde)

Steht nach 3 Runden kein Sieger fest, so wird eine 4. Runde („Golden Point-Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt. Falls eine 4. Runde durchgeführt wird, werden alle Punkte aus den ersten drei (3) Runden gestrichen.

Der Kämpfer, der zuerst einen oder mehrere gültige Punkte erzielt oder dessen Gegner zwei „Gam-jeoms“ erhält, wird zum Sieger erklärt.

13.1. Überlegenheitskriterien

Fällt in der 4. Runde kein gültiger Punkt, wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach folgenden Überlegenheitskriterien entschieden:

- Der Kämpfer, der die meisten Treffer auf der PSS Weste in der 4. Runde erzielen konnte
- Falls die Anzahl der Treffer auf der PSS Weste gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der die meisten Runden in den ersten drei Runden gewonnen hat
- Falls die Anzahl der gewonnen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger „Gam-jeoms“ in allen vier Runden erhalten hat.
- Falls die oben aufgeführten Kriterien gleich sind, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit in der 4. Runde mit der Überlegenheitskarte. Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger.

13. Entscheidung bei Überlegenheit (4. Runde)

Steht nach 3 Runden kein Sieger fest, so wird eine 4. Runde („Goldene Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt. Falls eine 4. Runde durchgeführt wird, werden alle Punkte aus den ersten drei (3) Runden gestrichen.

Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte erzielt oder dessen Gegner zwei „Gam-jeoms“ erhält, wird zum Sieger erklärt.

13.2. Überlegenheitskriterien

Fallen in der 4. Runde keine zwei Punkte, wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach folgenden Überlegenheitskriterien festgelegt:

- Der Kämpfer, der einen Punkt durch einen Fausttreffer in der 4. Runde erzielen konnte
- Falls keiner der Kämpfer einen Punkt durch einen Fausttreffer oder beide Kämpfer jeweils einen Punkt durch einen Fausttreffer erzielen konnten, gewinnt der Kämpfer, der die meisten Treffer auf die PSS Weste in der 4. Runde erzielen konnte
- Falls die Anzahl der Treffer auf der PSS Weste gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der die meisten Runden in den ersten drei Runden gewonnen hat
- Falls die Anzahl der gewonnen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger „Gam-jeoms“ in allen vier Runden erhalten hat.
- Falls die oben aufgeführten Kriterien gleich sind, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit in der 4. Runde mit der Überlegenheitskarte. Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger.

15. Verfahren bei einem Niederschlag

- 15.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:
Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern.

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 „Shi-gan“ (Zeitstopp) aus und lässt den Kampf weiterkämpfen durch „Kye-sok“.

- b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer eine Minute erste Hilfe zu gewähren.....zu leisten. Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen anzusagen.
- c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann, erklärt der Kampfleiter seinen Gegner zum Sieger. Der Turnierarzt kann auf Nachfrage einen unbegrenzten Zeitstopp verlangen.
- d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wieder aufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die mit einem „Gam-Jeom“ bestraft wird, zum Verlierer zu erklären.

15. Verfahren bei einem Niederschlag

- 15.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:
Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern. **Der Zeitnehmer muss die Zeit sofort anhalten.**

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“ (Pause) aus und lässt den Kampf weiterkämpfen durch „Kye-sok“.

- b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer eine Minute erste Hilfe durch den Turnierarzt zu gewähren.....zu leisten. **Die eine Minute beginnt sobald der Arzt die Wettkampffläche betreten hat („Kye-Shi“).** Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen anzusagen.
- c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann **und das der Turnierarzt entscheidet,** so erklärt der Kampfleiter seinen Gegner zum Sieger. **Der Turnierarzt kann auf Nachfrage weitere 2 Minuten Behandlungszeit verlangen.**
- d) Kann der Kampf (...) **Der Kampfleiter darf einen Video Replay anfordern, um die verbotene Handlung festzustellen.**



17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag

17.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, so muss er sofort von dem Turnierarzt untersucht werden. Die Jury muss nach Ende des Kampfes eine KO-Meldung ausfüllen.

17.1 Ein Kämpfer, bei dem eine KO-Sperre ausgesprochen wird, darf keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen bestreiten.

18. Video Replay

18.7 Sobald der Kampf beendet ist, ist es nicht möglich, eine weitere Überprüfung oder eine Änderung der Entscheidung einzufordern.

17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag

17.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, so 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. Die Jury muss nach Ende des Kampfes eine KO-Meldung ausfüllen

17.1 Ein Kämpfer, bei dem eine KO-Sperre ausgesprochen wird, darf keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen bestreiten. Wird einem Kämpfer eine Gehirnerschütterung diagnostiziert, so darf er keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen (Senioren), 45 Tagen (Junioren) oder 60 Tagen (Kadetten, Jugend C und Jugend D) bestreiten.

18. Video Replay

e) Falls der Kampfleiter vergisst, nach einem „Gam-Jeom“ die Punkte zu annullieren

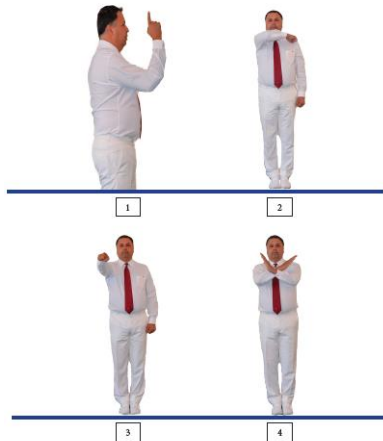
f) Falls ein Punkt durch einen Faustangriff an den falschen Kämpfer vergeben wurde.

18.7 Sobald der Kampf beendet ist und der Kampfleiter und die Punktrichter den Wettkampfbereich verlassen haben, ist es nicht möglich, eine weitere Überprüfung oder eine Änderung der Entscheidung einzufordern.

18.8 In den letzten 10 Sekunden der dritten Runde sowie jederzeit in der Golden Point Runde kann einer der Punktrichter eine Überprüfung einer Aktion einfordern, falls der Coach keine Einspruchskarte mehr besitzt.

24.Handzeichen des Kampfleiters

Gam-Jeom“ – Angriff nach dem „Kal-yeo“, Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner



18.8 In den letzten 10 Sekunden der dritten Runde sowie jederzeit in der Goldenen Runde kann einer der Punktrichter das Hinzufügen/Abziehen von technischen Punkten anfordern, falls der Coach keine Einspruchskarte mehr besitzt.

24.Handzeichen des Kampfleiters

Gam-Jeom“ – Angriff nach dem „Kal-yeo“,

- Angriff nach dem Kalyeo: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kalyeo und sofort Armer kreuzen

Gam-Jeom“ – Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner

- Angriff auf zu fall gekommenen Gegner: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kick auf Kniehöhe (Apchagi) direkt Füße schließen und Arme kreuzen