

## **Diese Ausgabe der WTF - Wettkampfordnung umfasst das Regelwerk und deren Interpretation und Erklärungen.**

*Übersetzung: Dr. Reza Zadehmohammad, Kampfrichterreferent des ÖTDV und WTF-Referee*

*Gestaltung: Martin Edlbauer, Kampfrichterreferent des ÖÖTDV, ÖTDV-Referee*

*Fotos: Uwe Leitner, HSV Freistadt*

*Kampfrichterzeichen: Peter Nestler, ÖTDV-Referee*

Wettkampfgeln in **Fettdruck**.

Erklärungen und Ergänzungen in **Normalschrift**.

Zusätzliche praxisbezogene Ergänzungen in **Kursivdruck**.

### **INHALTSVERZEICHNIS**

Artikel 1 - ZWECK .....	3
Artikel 2 - ANWENDUNG.....	3
Artikel 3 - KAMPFFLÄCHE .....	3
Artikel 3 - WETTKAMPFFLÄCHE.....	5
Artikel 4 - WETTKÄMPFER.....	6
Artikel 5 - GEWICHTSKLASSENEINTEILUNG.....	7
Artikel 6 - KLASSENEINTEILUNG UND AUSTRAGUNGSMODUS.....	8
Artikel 7 - KAMPFZEIT .....	9
Artikel 8 - AUSLOSUNG .....	9
Artikel 9 - WAAGEZEIT.....	9
Artikel 10 - WETTKAMPFVERFAHREN .....	10
Artikel 11 - ERLAUBTE TECHNIKEN UND ANGRIFFSFLÄCHEN.....	11
Artikel 12 - TREFFERPUNKTE.....	11
Artikel 13 - TREFFERWERTUNG UND BEKANNTGABE .....	13
Artikel 14 - VERBOTENE AKTIONEN (VERFEHLUNGEN).....	14
Artikel 14.6. - VERBOTENE AKTIONEN: VERWARNUNGEN (KYONG-GO).....	14
Artikel 14.7. - VERBOTENE AKTIONEN: MINUSPUNKTE (GAM-JEOM).....	16
Artikel 15 - ENTSCHEIDUNG BEI ÜBERLEGENHEIT.....	17
Artikel 16 - ERGEBNISSE .....	17
Artikel 17 - NIEDERSCHLAG.....	18
Artikel 18 - MASSNAHMEN BEI K.O.....	18
Artikel 19 - MASSNAHMEN BEI KAMPFUNTERBRECHUNGEN.....	20
Artikel 20 - KAMPFLEITER UND PUNKTERICHTER.....	21
Artikel 21 - LISTENFÜHRER.....	22
Artikel 22 - ZUSAMMENSETZUNG UND AUFGABEN DES KAMPFGERICHTES.....	22
Artikel 23 - AUSFÜHRUNGEN, DIE IN DEN REGELN NICHT FESTGELEGT SIND.....	22
Artikel 24 - EINSPRUCH ( PROTEST) .....	23
HANDZEICHEN DES KAMPFLEITERS.....	25
1. Aufruf der Wettkämpfer.....	25
2. Begrüßung („Cha-ryeot“ / „Kyeong-re“).....	26
3. Bereit („Joon-bi“).....	27
4. Start („Shi-jak“).....	27
5. Unterbrechen („Kal-yeo“ / Beenden „Keu-man“) .....	28
6. Weitermachen („Kye-sok“).....	28
7. Erklärung des Siegers.....	28
8. Kampfunterbrechung durch Verletzung eines Kämpfers „Kye-shi“.....	29
9. Kampfunterbrechung durch andere Umstände „Shi-gan“ .....	29
10. Zählen .....	29
11. Zeichen für Behindern des Wettkampfes.....	30
12. Zeichen für Unerwünschte Aktionen .....	30
13. Zeichen für Verwarnung („Kyon-go“).....	31
14. Zeichen für Punkteabzug („Gam-jeom“) .....	31
15. Ermahnung („Joo-eui“) .....	32
16. Annullierung von gegebenen Punkten .....	32

#### **Artikel 1 - ZWECK**

**Durch die Anwendung von einheitlichen Regeln der Wettkampfordnung wird die Durchführung von reibungslosen und fairen Wettkämpfen auf allen Ebenen, die von der WTF, den Nationalverbänden sowie Mitgliedern nationaler Vereinigungen unterstützt oder ausgerichtet werden, gewährleistet.**

Dieser Artikel soll die weltweite Standardisierung aller Taekwondo-Wettkämpfe sichern. Jeder Wettkampf, der nicht den fundamentalen Prinzipien dieser Regeln folgt, kann nicht als Taekwondo-Wettkampf anerkannt werden.

#### **Artikel 2 - ANWENDUNG**

**Die Wettkampfordnung hat bei allen Wettkämpfen, die von der WTF, den Nationalverbänden sowie Mitgliedern nationaler Vereinigungen unterstützt und/oder ausgerichtet werden, ihre Gültigkeit. Jedoch können Teile der Wettkampfordnung, mit Zustimmung der WTF, von jedem Mitglied nationaler Vereinigungen abgeändert werden.**

*Jede Organisation, die eine Abänderung eines Teiles der existierenden Regeln beabsichtigt, muß diese beabsichtigte Änderung gemeinsam mit einer Begründung dafür der WTF übermitteln. Die Zustimmung für jede beabsichtigte Änderung muß von der WTF einen Monat vor dem geplanten Wettkampftermin eingelangt sein. (Dieser Sub-Artikel betrifft Wettkämpfe, die von der WTF direkt veranstaltet oder kontrolliert werden!)*

### **Artikel 3 - KAMPFFLÄCHE**

**Die Wettkampffläche hat die Ausmaße von 12 mal 12 Meter im Quadrat und besteht aus einer glatten Oberfläche ohne überstehende Markierungen.**

**Die Wettkampffläche sollte mit einer elastischen Matte abgedeckt sein.**

Der Grad der Elastizität der Matte muß von der WTF vor den Wettkampf kontrolliert werden.

**Die Wettkampffläche darf jedoch auf einer Plattform, wenn notwendig 50 - 60 cm über dem Boden, gebaut werden. Dabei sollte der Außenteil der Grenzlinie zur Sicherheit der Wettkämpfer mit einer Neigung von weniger als 30 Grad abgeschrägt sein.**

#### **3.1. Markierung der Wettkampffläche**

**3.1.1) Eine Fläche von 12 mal 12 Meter wird als Kampffläche bezeichnet. Innerhalb dieser Fläche verläuft parallel zum Rand ein 1 Meter breiter, farblich hervorgehobener Bereich. Durch diese Randzone (Alarmzone) soll die Aufmerksamkeit der Kämpfer erregt werden, die den 12 x 12 m Bereich nicht verlassen dürfen.**

**3.1.2) Die Markierung der Kampffläche und der Alarmzone wird durch verschiedene Farben der zwei Oberflächen unterschieden oder wird, falls die gesamte Oberfläche einfarbig ist, durch eine weiße Linie - 5 cm breit - gekennzeichnet.**

*Die Farbgestaltung der Matte muß harte Reflexionen vermeiden, ebenso soll sie nicht die Augen der Wettkämpfer oder der Zuschauer ermüden. Sie muß außerdem der Wettkampfausrüstung, Uniformen (Dobok, bzw. Kampfrichter-Uniform) und der Oberfläche des Wettkampfbereiches angepaßt sein.*

**3.1.3) Die Markierungslinie zwischen der Kampffläche und der Alarmzone wird als Warnlinie (Alarmlinie), und die Außenrandlinie der Kampffläche als Grenzlinie bezeichnet.**

*Prinzipiell sollte die Alarmlinie weiß sein, unter Umständen kann aber auch eine andere Farbe benutzt werden, solange sie keine Behinderung für den Wettkampf darstellt.*

Seite 4

#### **3.2. Angaben über die Positionen**

##### **3.2.1) Kampfleiter**

**Die Ausgangsposition des Kampfleiters ist 150 cm hinter dem Mittelpunkt der Kampffläche vor der 3. Grenzlinie.**

##### **3.2.2) Punkterichter**

**Die Position des ersten Punkterichters (1) ist 50 cm außerhalb und in der Mitte der 1. Grenzlinie gegenüber der Kampfleiterposition bzw. vor der Position des Protokollführers. Der zweite Punkterichter (2) sitzt 50 cm außerhalb der Ecke zwischen der 2. und 3. Grenzlinie mit Blickrichtung Kampffläche. Der dritte Punkterichter (3) sitzt 50 cm außerhalb der Ecke zwischen der 3. und 4. Grenzlinie mit Blickrichtung Kampffläche.**

##### **3.2.3) Protokollführer**

**Die Position des Protokollführers (PC-Anzeige) ist mehr als 2 Meter hinter der Position des ersten Punkterichters markiert.**

##### **3.2.4) Wettkampfarzt**

**Die Position des Wettkampfarztes ist mehr als 3 Meter hinter der 1. Grenzlinie rechts des Protokollführers markiert.**

##### **3.2.5) Wettkämpfer**

**Die Position der Wettkämpfer ist 1 Meter vom Schnittpunkt der Diagonalen zu den Seitenlinien der Kampffläche gegenüber der Position 1. Punkterichters markiert. Aus Sicht des Kampfleiters ist links die rote Wettkampfmarkierung, rechts die blaue Wettkampfmarkierung.**

##### **3.2.6) Trainer (Coach)**

**Die Position der Trainer (Coach) ist mindestens 1 Meter außerhalb der Grenzlinie an der jeweiligen Seite des Wettkämpfers markiert.**

##### **3.2.7) Kontrolltisch**

## **Die Position des Kontrolltisches sollte in der Nähe des Eingangs der Wettkampffläche zur Überprüfung der Sicherheitskleidung der Wettkämpfer sein.**

*Richtlinien zur Durchführung (1)*

*Die Beurteilung für die Gültigkeit der Techniken ist bezogen auf die Begrenzungen der Wettkampffläche und abhängig vom "Kalyeo"-Kommando des Kampfleiters. Jede Aktion, die vor dem "Kal-yeo"-Kommando geschieht, ist prinzipiell gültig, unabhängig von der Stelle, wo sie stattfindet.*

*Das "Kal-yeo"-Kommando des Kampfleiters ist abhängig von der aktuellen Position der Wettkämpfer zur Grenzlinie, d.h. wenn ein oder beide Füße eines Kämpfers die Grenzlinie übertreten.*

*Die Aktionen der Wettkämpfer und die Entscheidungen der Punkterichter wiederum sind bezogen auf das "Kal-yeo"-Kommando des Kampfleiters.*

*Das "Kalyeo"-Kommando ohne Regelverletzungen, ohne Übertreten der Grenzlinie mit mindestens einem Fuß oder Abwesenheit von Sicherheitsbeeinträchtigungen zu geben, ist irregulär. Abhängig von den Umständen des Kampfes kann die augenblickliche Entscheidung aber der Beurteilung des Kampfleiters unterliegen.*

*Richtlinien zur Durchführung (2)*

*Dem Kampfleiter müssen die Abmessungen der Wettkampffläche vollständig bewußt sein und ebenso die Anwendungen dieser Abmessungen in seiner Tätigkeit.*

*Der Kampfleiter muss die volle Wettkampffläche ausnützen, um übermäßige Unterbrechungen des Kampfes zu vermeiden. Wenn jedoch ein Wett-kämpfer die Wettkampffläche aus Gründen einer negativen Kampfführung verläßt, oder um den Kampf zu vermeiden, muß der Kampfleiter "Kalyeo" erklären und eine Verwarnung aussprechen.*

*Wenn beide Wettkämpfer die Grenzlinie überschritten haben, muss der Kampfleiter "Kal-yeo" geben. Falls er in dieser Situation zögert, muß er für jede weitere Aktion die Verantwortung übernehmen.*

Seite 5

### **Artikel 3 - WETTKAMPFFLÄCHE**

3,0 m 3,0 m

3,0 m

0,5 m

m

0,5 m

1m 1m

**0,5 m 0,5 m**

0,5 m 0,5 m

### **PLATTFORM**

**HONG** Kämpfer **CHUNG**

Kampfleiter

**Wettkampf-**

**Arzt**

**Listenführer**

**PC**

**Punkterichter 1**

an Grenzlinie 1

**Punkterichter**

**2**

**Punkterichter**

**3**

**Wettkampffläche 12 x 12 m Alarmzone 1 m breit**

**\* Alarmlinie \* Grenzlinie 3**

**bei einfarbiger Fläche: weiße Linien, 5 cm breit**

## **Kontrolltisch**

**16 m**

30 Grad 50 – 60 cm

Seite 6

#### **Artikel 4 - WETTKÄMPFER**

##### **4.1. Voraussetzungen der den Wettkämpfer**

Die Zulassung eines Wettkämpfers ist dann gegeben, wenn alle drei Erfordernisse (Punkt 4.1.1) bis Punkt 4.1.3) zutreffen.

##### **4.1.1) Nationalität des teilnehmenden Teams**

Wenn ein Wettkämpfer der Repräsentant eines Nationalteams ist, so ist das Kriterium dafür die Staatsbürgerschaft jenes Landes, die er vor Übergabe der Anmeldung innehatte. Die Überprüfung der Staatsbürgerschaft geschieht durch die Kontrolle des Reisepasses. Falls ein Wettkämpfer mehr als eine Staatsbürgerschaft hat, kann er selbst entscheiden, für welches Land er antreten möchte.

##### **4.1.2) Empfohlen von der Nationalen Taekwondo Federation**

4.1.3) WM: Inhaber des Taekwondo DAN-Zertifikates, ausgegeben vom Kukkiwon/WTF.

##### **4.1.4) Junioren-WM: POOM- oder DAN-Zertifikat; Altersbegrenzung: 14 – 17 Jahre**

*(Obige Punkte gelten nur für Welt- und Kontinentalmeisterschaften)*

#### **4.2. Wettkampfkleidung**

**4.2.1) Der Wettkämpfer hat die Taekwondo-Uniform (Dobok) sowie die von der WTF anerkannte Schutzkleidung zu tragen.**

**4.2.2) Der Wettkämpfer hat eine Kampfweste, Kopfschutz, Tiefschutz, sowie Unterarm- und Schienbeinschützer vor Betreten der Wettkampffläche anzulegen und beim Wettkampf zu tragen. Der Tiefschutz, Unterarm -- und Schienbeinschützer werden unter dem Dobok getragen.**

*Die weibliche Wettkämpferin kann zusätzlich einen Brustschutz tragen.*

**Die Schutzausrüstung hat der Wettkämpfer selbst mitzubringen.**

#### **4.3. Medizinische Kontrolle**

**4.3.1) Bei den Taekwondo Wettbewerben, welche vom WTF veranstaltet oder genehmigt werden, ist der Gebrauch oder Besitz von Drogen oder chemischen Mitteln, gemäß dem WTF Anti-Doping-Gesetz, verboten.**

**Bei Mehrfach-Sportveranstaltungen, wie Olympische Spiele oder anderen, bei denen auch Taekwondo Wettkämpfe stattfinden, werden die IOC Dopingregeln angewendet.**

**4.3.2) Die WTF darf medizinische Tests durchführen, um sicherzustellen, daß Wettkämpfer diese Regeln nicht verletzen.**

**Jeder Sieger, der sich weigert, sich den Tests zu unterziehen, oder dem es nachgewiesen wird, dass er diese Regeln verletzt hat, wird von der Ergebnisliste gestrichen und die nächstplatzierten Kämpfer rücken entsprechend auf.**

**4.3.3) Das Organisations-Komitee haftet für die ordnungsgemäße Durchführung der medizinischen Tests.**

**4.3.4) Die Einzelheiten der WTF Anti-Doping Regelung müssen als Teil der Wettkampffregeln erlassen werden.**

Seite 7

#### **Artikel 5 - GEWICHTSKLASSENEINTEILUNG**

##### **5.1. Die Gewichtsklassen werden nach Herren und Damen unterschieden.**

Die Unterteilung von Männern und Frauen in eigene Kategorien, wobei Männer gegen Männer kämpfen und Frauen gegen Frauen ist eine Grundregel.

##### **5.2. Gewichtsklasseneinteilung:**

Ein Taekwondo-Turnier ist ein Wettkampf, der durch direkten Körperkontakt und kraftvolle physische Zusammenstöße zwischen Wettkämpfern aufgrund der Regeln entschieden wird. Das Gewichtsklassensystem wurde eingeführt, um den Einfluß der Ungleichheit in relativen Faktoren zwischen Wettkämpfern zu minimieren und mehr Sicherheit zu bieten, ebenso wie um gleiche Bedingungen für den Austausch der Techniken zu schaffen.

**Die Gewichtsklassen werden grundsätzlich wie folgt eingeteilt:**

*Name der Gewichtsklasse Herren Damen*

**Nadelgewicht bis 54 kg bis 47 kg**

**Fliegengewicht über 54 kg bis 58 kg über 47 kg bis 51 kg**

**Bantamgewicht über 58 kg bis 62 kg über 51 kg bis 55 kg**

**Federgewicht über 62 kg bis 67 kg über 55 kg bis 59 kg**

**Leichtgewicht über 67 kg bis 72 kg über 59 kg bis 63 kg**

**Weltergewicht über 72 kg bis 78 kg über 63 kg bis 67 kg**

**Mittelgewicht über 78 kg bis 84 kg über 67 kg bis 72 kg**

**Schwergewicht über 84 kg über 72 kg**

### **5.3. Die Gewichtsklassen für olympische Spiele sind wie folgt eingeteilt:**

Die Gewichtsklassen für olympische Spiele sind nach Rücksprache mit dem olympischen Komitee zu entscheiden

*Herren Damen*

**bis 58 kg bis 49 kg**

**über 58 kg bis 68 kg über 49 kg bis 57 kg**

**über 68 kg bis 80 kg über 57 kg bis 67 kg**

**über 80 kg über 67 kg**

### **5.4. Die Gewichtsklassen für die Juniorenweltmeisterschaften sind wie folgt eingeteilt:**

*Name der Gewichtsklasse Herren Damen*

**Nadelgewicht bis 45 kg bis 42 kg**

**Fliegengewicht über 45 kg bis 48 kg über 42 kg bis 44 kg**

**Bantamgewicht über 48 kg bis 51 kg über 44 kg bis 46 kg**

**Federgewicht über 51 kg bis 55 kg über 46 kg bis 49 kg**

**Leichtgewicht über 55 kg bis 59 kg über 49 kg bis 52 kg**

**Weltergewicht über 59 kg bis 63 kg über 52 kg bis 55 kg**

**Leichtmittelgewicht über 63 kg bis 68 kg über 55 kg bis 59 kg**

**Mittelgewicht über 68 kg bis 73 kg über 59 kg bis 63 kg**

**Leichtschwergewicht über 73 kg bis 78 kg über 63 kg bis 68 kg**

**Schwergewicht über 78 kg über 68 kg**

Erklärung: „bis .. kg“

Das Gewichtslimit ist bis zwei Dezimalstellen (Hundertstel) der angegebenen Klasse zu erbringen.

Beispiel „Klasse bis 54 kg“: erlaubt ist ein Gewicht von 54,00 kg und weniger; ein Gewicht von 54,01 kg ist über dem Limit und ergibt eine Disqualifikation.

Erklärung: „über .. kg bis .. kg“

Beispiel: „Klasse über 54 kg - bis 58 kg“: erlaubt ist ein Gewicht von 54,01 kg bis 58,00 kg ; ein Gewicht von 53,99 kg wird als ungenügend betrachtet und führt zur Disqualifikation.

Seite 8

## **Artikel 6 - KLASSENEINTEILUNG UND AUSTRAGUNGSMODUS**

### **6.1. Die Wettkämpfe werden wie folgt unterschieden:**

#### **6.1.1 Einzelwettkämpfe sollten im Normalfall nur zwischen Wettkämpfern der gleichen**

**Gewichtsklasse ausgetragen werden. Wenn notwendig, kann mit einer nächsthöheren oder -niedrigeren Gewichtsklasse kombiniert werden, um eine Einzelentscheidung herbeizuführen.**

Im Wettkampfsystem basiert der Kampf auf einer individuellen Basis. Es können jedoch Teamwertungen nach der "Gesamtwertungsmethode" erstellt werden, die auf den Resultaten der individuellen Wertungen beruhen. Punktesystem:

Die Teamwertung wird nach Gesamtpunkten, errechnet auf der Grundlage folgender Richtlinien entschieden:

- Ein (1) Basis-Punkt für jeden Kämpfer, der die Kampffläche betritt und das erforderliche Gewicht hat.
- Ein (1) Punkt für jeden Sieg
- Plus sieben (7) Punkte für jede Goldmedaille
- Plus drei (3) Punkte für jede Silbermedaille
- Plus einen (1) Punkt für jede Bronzemedaille
- Im Fall dass zwei Teams den gleichen Punktstand haben, wird die Reihung nach
  - 1) der Anzahl der Gold-, Silber- und Bronzemedailles des Teams
  - 2) der Zahl der teilnehmenden Kämpfer und
  - 3) höherer Punkte in schweren Gewichtsklassen

#### **6.1.2 Mannschaftsbewerbe - Austragungsmodus:**

**Im Team-Wettkampf-System wird das Ergebnis des Team-Wettkampfes durch die individuellen Wertungen bestimmt.**

##### **6.1.2.1) Fünf (5) Wettkämpfer mit folgender Gewichtseinteilung**

*Herren Damen*

**bis 54 kg bis 47 kg**

**über 54 kg bis 63 kg über 47 kg bis 54 kg**

**über 63 kg bis 72 kg über 54 kg bis 61 kg**

**über 72 kg bis 82 kg über 61 kg bis 68 kg  
über 82 kg über 68 kg**

Es gewinnt jenes Team, welches drei oder mehr Siege erringt. Die Reihenfolge der Kämpfe muß durch die schriftliche Fixierung der Namen der Wettkämpfer vor dem Wettkampf festgelegt sein. Bis zu zwei Personen können als Ersatzkämpfer genannt sein, ihre Namen und die Reihenfolge des Einsatzes muß jedoch vor dem Wettkampf schriftlich fixiert werden.

**6.1.2.2) Acht (8) Wettkämpfer mit Gewichtseinteilung**

Acht-Gewichtsklassen-Version: Entsprechend dem Wettkampf in acht Gewichtsklassen siegt jenes Team, das in fünf oder mehr Klassen gewinnt. Falls es ein Unentschieden gibt (bei jeweils vier gewonnenen Klassen), wählt jedes Team einen Vertreter für einen Entscheidungskampf. Bei dieser Version kann kein Wettkämpfer durch Ersatzleute außerhalb der ursprünglich genannten acht Personen ersetzt werden.

Sollte ein Team bereits die Mehrheit der Siege errungen haben, bevor alle Kämpfe ausgetragen wurden, sollten die verbleibenden Kämpfe prinzipiell dennoch ausgekämpft werden. Falls das verlierende Team dies nicht wünscht, zählen diese aufgegebenen Kämpfe als Niederlage durch Disqualifikation, ohne in der Gesamtwertung berücksichtigt zu werden.

**6.1.2.3) Vier (4) Wettkämpfer mit Gewichtseinteilung (Zusammenschluss der 8 Gewichtsklassen in 4 Gewichtskategorien, indem jeweils die nächstliegenden Gewichtsklassen zusammengeschlossen werden.**

Die Methode der Zusammenfassung und die Namen der zusammengelegten Klassen sind wie folgt:

Nadelgewicht und Fliegengewicht ----- > Fliegengewicht  
Bantamgewicht und Federgewicht ----- > Federgewicht  
Leichtgewicht und Weltergewicht ----- > Weltergewicht  
Mittelgewicht und Schwergewicht ----- > Schwergewicht

Seite 9

**6.2. Der Austragungsmodus wird wie folgt unterschieden:**

**6.2.1) Einzelausscheidungs-System**

**6.2.2) "Round Robin System"**

**6.2.3) Die Wettkämpfe bei den Olympischen Spielen werden im Einzelausscheidungs-System abgehalten.**

**6.2.4) An allen internationalen Wettkämpfen, die durch die WTF anerkannt werden, müssen mindestens vier Länder mit nicht weniger als vier Wettkämpfer in jeder Gewichtsklasse teilnehmen. Jede Gewichtsklasse mit weniger als vier Wettkämpfern kann nicht in der offiziellen Ergebnisliste gewertet werden.**

**Artikel 7 - KAMPFZEIT**

Die Kampfzeit beträgt drei Runden á drei Minuten mit einer Minute Pause.

Jedoch kann die Kampfzeit der Herrenklassen mit Zustimmung der WTF auf drei Runden zu zwei Minuten mit einer Minute Pause verkürzt werden.

Die Klassen mit weiblichen Teilnehmern und die Teilnehmer der Junioren-Weltmeisterschaften kämpfen jeweils drei Runden zu zwei Minuten mit einer Minute Pause.

**Artikel 8 - AUSLOSUNG**

**8.1. Die Auslosung sollte einen Tag vor dem Wettkampf in Gegenwart von Offiziellen der WTF und Vertretern der teilnehmenden Nationen stattfinden. Die Auslosung erfolgt in der Reihenfolge des englischen Alphabets mit dem offiziellen Namen der teilnehmenden Nationen.**

**8.2. Die Offiziellen haben die Aufgabe, in Vertretung für nicht anwesende Nationen die Lose zu ziehen.**

**8.3. Die Reihenfolge der Auslosung kann gemäß der Entscheidung der Versammlung der Teamchefs geändert werden.**

**Artikel 9 - WAAGEZEIT**

**9.1. Das Wiegen der Wettkämpfer sollte am Vortag des Wettkampfes stattfinden.**

Alle Kämpfer, welche auf der Kämpferliste des Organisationskomitees oder des WTF für einen bestimmten Kampftag angeführt sind, müssen sich am Tag vor diesem Kampftag abwiegen lassen.

Die Zeit der Abwaage wird durch das Organisationskomitee vom dem Wettkampf festgesetzt und den Teilnehmern der Mannschaftsführerbesprechung bekanntgegeben. Die Abwaage darf maximal zwei Stunden dauern.

**9.2. Das Wiegen wird bei den Herren in Unterhosen, bei den Damen in Slip und BH durchgeführt. Verlangt es ein Teilnehmer, so kann sie/er auch ohne Bekleidung gewogen**

**werden.**

Für die weiblichen Wettkämpfer muss ein eigener Bereich eingerichtet sein und ein weiblicher Offizieller muss die Abwaage durchführen.

**9.3. Das Wiegen erfolgt einmalig. Wenn ein Kämpfer sein Gewichtslimit nicht erbringt, kann ein abermaliges Abwiegen gewährt werden, wenn ein Zeitlimits eingehalten wird.**

Wenn ein Kämpfer während der offiziellen Abwaage disqualifiziert wird, kann sein Teilnahmepunkt für die Gesamtwertung nicht gezählt werden.

**9.4. Um Disqualifikationen durch Wiegefehler zu vermeiden, sollte die gleiche Waage den Wettkämpfern in den Unterkünften oder dem Vorraum des offiziellen Wiegens zur Verfügung gestellt werden.**

Die Übungswaage muß vom gleichen Typ sein wie die offizielle Waage und auch die gleiche Kalibrierung aufweisen. Dies muß das Organisationskomitee überprüfen.

Seite 10

## **Artikel 10 - WETTKAMPFVERFAHREN**

### **10.1. Aufruf der Wettkämpfer**

**Der Name des Wettkämpfers wird drei Minuten vor Beginn des Kampfes dreimal aufgerufen.**

**Wettkämpfer, die eine Minute nach dem geplanten Beginn des Wettkampfes auf der Kampffläche nicht erscheinen, werden disqualifiziert.**

*Bei Benützung einer EDV-Anlage erfolgt kein Aufruf, sondern die Wettkämpfer ersehen am dafür vorgesehenen PC oder auf einer Pool-Liste die Reihung der Kämpfe und die Kampfnummer. Ist dennoch ein Wettkämpfer zur bestimmten Zeit nicht anwesend, wird er einmal aufgerufen.*

### **10.2. Überprüfung des physischen Zustandes und der Wettkampfkleidung**

**Nach dem Aufruf muß sich der Wettkämpfer am Kontrolltisch einer physischen Untersuchung unterziehen. Dabei wird auch die Wettkampfkleidung überprüft. Der Wettkämpfer sollte keine Zeichen von Unmut von sich geben. Er darf keine Materialien tragen, die den anderen Wettkämpfer verletzen könnten.**

### **10.3. Betreten der Wettkampffläche**

**Nach dieser Überprüfung geht der Wettkämpfer mit einem Trainer in Wartestellung.**

### **10.4. Start und Ende des Wettkampfes**

**Der Kampfbeginn jeder Runde erfolgt mit dem Kommando "Shi-jak" des Kampfleiters, die Runde wird durch das Kommando "Keu-man" des Kampfleiters beendet.**

### **10.5. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes:**

**10.5.1) Die Wettkämpfer stellen sich nach dem Aufruf „Chung“ (Blau) und „Hong“ (Rot) des Kampfleiters auf ihre Ausgangsposition und verbeugen sich auf das Kommando "Charyeot" (Achtung) und "Kyeongre" (Verbeugen) Richtung Punkrichter 1 bzw. Protokollführer. Beim zweiten Kommando "Charyeot" und "Kyeongre" drehen sich die Kämpfer zueinander und verbeugen sich abermals.**

**Die Wettkämpfer verbeugen sich stehend gemäß der Position "Charyeot", indem die Taille in einem Winkel von 30° gebeugt und der Kopf in einem Winkel von 45° geneigt wird; dabei sind die Hände, zu Fäusten geballt, seitlich den Beinen anzulegen.**

**10.5.2) Der Kampfleiter beginnt den Wettkampf mit dem Kommando "Joonbi" (Bereit) und gibt den Kampf mit dem Kommando "Shijak" (Start) frei.**

**10.5.3) Die Kämpfer stehen nach Beendigung des Kampfes auf ihren markierten Punkten, mit dem Gesicht zueinander. Auf das Kommando "Charyeot", "Kyeongre" des Kampfleiters grüßen sie einander und warten auf die Erklärung des Urteils (Ergebnis) durch den Kampfleiter.**

**10.5.4) Der Kampfleiter erklärt den Sieger durch Hochheben seiner Hand auf der Seite des Siegers.**

**10.5.5) Beide Wettkämpfer verlassen die Kampffläche.**

### **10.6. Wettkampfvorschriften bei Mannschaftsbewerben**

**10.6.1) Beide Mannschaften bilden in der Reihenfolge ihrer Meldungen eine Linie mit dem Gesicht zum Vorsitzenden.**

**10.6.2) Beide Teams verlassen die Kampffläche und warten am gekennzeichneten Platz auf ihr Kommando.**

**10.6.3) Beide Mannschaften stellen sich nach Kampfbende auf der Kampffläche in einer Reihe gegenüber auf.**

**10.6.4) Die Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung des Wettkampfes gelten wie unter Artikel**

**10.5. beschrieben.**

### **10.6.5) Der Kampfleiter erklärt den Sieger durch Hochheben seiner Hand auf der Seite der siegenden Mannschaft.**

Seite 11

## **Artikel 11 - ERLAUBTE TECHNIKEN UND ANGRIFFSFLÄCHEN**

### **11.1. Erlaubte Techniken**

#### **11.1.1) Fausttechniken:**

**Angriffstechnik durch Stoß mit der geballten Faust (Auftreff-Fläche: Knöchel des Zeige- und Mittelfingers).**

In der ursprünglichen koreanischen Terminologie kann der Ausdruck "parun jumok" als "korrekt geschlossene Faust" übersetzt werden. Demzufolge ist das Schlagen mit dem Vorderteil der Knöchel des Zeige- und Mittelfingers der korrekt geschlossenen Faust erlaubt, ohne Berücksichtigung des Winkels, des Schlagweges oder der Plazierung der Faust.

#### **11.1.2) Fußtechniken:**

**Laut Taekwondo-Standard (die Auftreff-Fläche ist der Fuß unterhalb des Knöchels).**

Alle Techniken, die mit dem unteren Teil des Fußes - unter den Knöcheln – ausgeführt werden, sind erlaubt. Hingegen sind alle Techniken, welche mit dem Schienbein, mit dem Knie usw. getreten werden, nicht gestattet.

### **11.2 Erlaubte Angriffsflächen**

#### **11.2.1) Mittelteil des Körpers:**

**Attacken mit Fäusten und Füßen auf die bezeichneten Flächen der Schutzweste sind erlaubt.**

**Jedoch sollte dieser Schlag nicht auf die ungeschützte Rückenpartie erfolgen.**

#### **11.2.2) Gesicht:**

**Attacken auf das Gesicht – nicht auf den Hinterkopf - sind nur mit dem Fuß erlaubt.**

## **Artikel 12 - TREFFERPUNKTE**

### **12.1. Trefferpunkte**

#### **12.1.1) Körper:**

**Die bezeichneten Flächen der Schutzweste.**

Im Wettkampf ist diese legale Angriffszone markiert durch jenes Gebiet, welches durch den Körperschutz bedeckt wird, mit Ausnahme der Wirbelsäule.

Je nach Gewichtsklasse und Körpertypus der Wettkämpfer muß die Verwendung eines Körperschutzes der richtigen Größe von den Offiziellen kontrolliert werden.

#### **12.1.2) Gesicht:**

**Das ganze Gesicht und beide Ohren.**

Als Gesicht wird das ganze Gesicht inklusive beider Ohren – mit Ausnahme des Hinterkopfes definiert.

### **12.2. Ausführung**

**Treffer sollten bei korrekter und kraftvoller Ausführung der erlaubten Techniken gewertet werden.**

#### **a) Genauigkeit:**

Das bedeutet den passenden Aspekt einer legalen Angriffstechnik, die innerhalb der festgelegten Grenzen einer legalen Trefferzone voll auftrifft.

#### **b) Kraft:**

Bei Verwendung einer elektronischen Schutzweste wird die Auftreffwucht des Schlages mit einem Sensor in der Weste gemessen. Abhängig von Gewichtsklasse und Geschlecht wird der Punkt angezeigt.

Bei Verwendung einer normalen Schutzweste zeigt sich ausreichende Kraft dadurch, dass der Körper des Gegners durch den Treffer abrupt gestoppt bzw. versetzt wird.

Seite 12

**12.3. Wertungspunkt:** Die gültigen Punkte sind wie folgt eingeteilt:

**12.3.1) Ein (1) Punkt für einen erfolgreichen Angriff auf die Schutzweste.**

**12.3.2) Zwei (2) Punkte für einen erfolgreichen Angriff auf das Gesicht.**

**12.3.3) Einen (1) Punkt zusätzlich, wenn der getroffene Kämpfer ein „knock down“ erlitten hat und der Kampfleiter zählt.**

#### **a) Ausführungsbestimmung für den Zusatzpunkt „Kye-soo“**

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wird, überprüft der Kampfleiter zuerst den Zustand des Kämpfers und beginnt dann zu zählen. Wenn der Kampfleiter zu zählen beginnt, sollen die Punkterichter dem Angreifer einen (1) Zusatzpunkt zuerkennen, sobald der Kampfleiter „set“ (3) zählt.

#### **b) Erkennungszeichen für „Knock down“**

Wenn beide Füße des Kämpfers nicht mehr mit der Sohle die Matte berühren.

c) Erkennungszeichen für „Standing down“

Wenn ein Kämpfer auf Grund der Schlagwirkung stark schwankend steht oder zusammensinkt.

*Wenn ein Kämpfer aufgrund eines der folgenden Zustände die Fähigkeit verliert, den Kampf fortzuführen, so muß der Kampfleiter zu zählen beginnen.*

a) *Der Kämpfer wird durch die Kraft der Technik niedergeschlagen.*

b) *Der Kämpfer gerät durch die Wucht des Treffers aus dem Gleichgewicht.*

c) *In dieser Situation, wenn ein Kämpfer schwer zu Boden fällt als Resultat des Auftreffens einer Technik, kann kein Trefferpunkt gegeben werden, wenn das Niederfallen teilweise darauf zurückzuführen ist, daß beide Kämpfer ihr Gleichgewicht verloren haben oder der Gefallene in einem Austausch von Techniken mit dem anderen Kämpfer verstrickt war.*

**12.4. Die Gesamtwertung ist die Summe der Punkte in den drei Runden.**

**12.5. Ungültigkeit von Treffern**

**Wenn ein Kämpfer einen Treffer durch Gebrauch einer verbotenen Aktion erzielt, und ein Punkt gegeben wurde, wird dieser Punkt aberkannt.**

a) Es ist die Regel, daß Punkte, die durch illegale Techniken oder Aktionen erzielt wurden, nicht gültig sind. In dieser Situation muß der Kampfleiter die Ungültigkeit des Punktes durch ein Handsignal anzeigen und die entsprechende Strafe aussprechen.

b) Anweisung zur Ausführung:

In der obigen Situation unterbricht der Kampfleiter sofort mit "kalyeo" und erklärt zuerst durch Handzeichen den Punkt ungültig, sodann spricht er die entsprechende Verwarnung aus.

• *Absichtliches Fallenlassen nach einem Angriff:*

*Falls ein Kämpfer nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, dem Gegenangriff des Gegners dadurch zu entkommen versucht, daß er sich absichtlich fallenläßt, wird der Punkt ungültig erklärt.*

• *Regelverfehlung durch einen Kämpfer nach einer legitimen Technik:*

*Falls ein Kämpfer nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, den Gegenangriff zu vermeiden oder behindern sucht, indem er festhält, klammert, auf das Bein des Gegners steigt, oder dieses tritt, etc., so ist der Punkt ungültig. Wenn jedoch diese Regelverletzung in keinem Zusammenhang zur Punkttechnik steht, dann bleibt der Punkt gültig, nachdem die Strafe (Kyon-go/Gam-jeom) ausgesprochen wurde.*

• *Anwendung irgendeiner verbotenen Aktion:*

***Falls ein Punkt durch die Anwendung einer illegalen Aktion oder in Kombination mit einer illegalen Aktion erzielt wurde, so ist der Punkt ungültig.***

*Wenn die Situation nicht die Aberkennung des erzielten Punktes fordert, wird nur die Verwarnung gegeben.*

Seite 13

## **Artikel 13 - TREFFERWERTUNG UND BEKANNTGABE**

**13.1. Gültige Treffer müssen sofort notiert und bekannt gegeben werden.**

**13.2. Falls die Schutzkleidung nicht mit elektronischer Anzeige versehen ist, werden Treffer vom Punkterichter durch den Gebrauch einer elektronischen Dateneingabe (mittels Druckknopf) oder Punktezetteln angezeigt.**

**13.3. Bei Gebrauch von elektronischen Schutzwesten**

**13.3.1) Gültige Treffer im mittleren Bereich des Rumpfes werden automatisch durch den Sender der elektronischen Schutzweste angezeigt.**

**13.3.2) Gültige Treffer auf das Gesicht werden von jedem Punkterichter durch Gebrauch eines Druckknopfes angezeigt.**

*Obige Punkte sind auch abhängig von der jeweils verwendeten technischen Ausrüstung.*

**13.4. Bei Verwendung von elektronischen Punktzählssystemen oder Judge Papers müssen die gültigen Punkte von zwei oder mehr Punkterichtern gegeben werden.**

a) Die elektronische Schutzweste muss auf ihre Funktion überprüft werden, um allen Teilnehmern eine faire Beurteilung zu sichern.

b) Es ist ein Prinzip dieser Regeln, daß ein Punkt sofort gegeben wird, wenn er erzielt wurde. Dieses Prinzip muß unabhängig von der verwendeten Punktevergabe-Methode beachtet werden.

Punkte müssen augenblicklich festgehalten werden. Augenblickliche Punktevergabe bedeutet, daß der Punkt sofort angezeigt oder geschrieben wird, nachdem die Technik (die als Punkt gewertet werden kann) ausgeführt wurde. Punkte, welche erst nach einiger Zeit gegeben werden, sind nicht gültig und stellen eine Verletzung der Regeln dar.

c) Bei Verwendung des Computersystems werden die gegebenen Punkte mittels Druckknöpfen (Joystick) sofort auf dem Bildschirm angezeigt.

*Jeder Punkterichter gibt mittels „Joystick“ seine Punkte an den PC weiter.*

Dieser Joystick hat 4 Druckknöpfe, einen „Einpunkter“ und einen „Zweipunkter“ für BLAU „Chung“ und das gleiche für ROT „Hong“. Das System zeigt Punkte nur dann, wenn mindestens zwei der drei Punkterichter gleichzeitig für ein und denselben Kämpfer einen oder zwei Punkte\* geben bzw. drücken. "Gleichzeitig" bedeutet, daß den Punkterichtern ca. 1 ½ Sekunden Reaktionszeit zugestanden wird, nachdem der erste Punkterichter einen Punkt bzw. zwei Punkte gedrückt hat.

\* Beide Punkt-Systeme (Einpunkter bzw. Zweipunkter) arbeiten voneinander unabhängig. Das heißt, wenn ein PR einen Punkt vergibt, der zweite PR einen Kopftreffer (Zweipunkter) sieht und der dritte PR keinen Punkt drückt, ist das Ergebnis null Punkte.

d) Bei Verwendung von Schutzwesten ohne elektronische Sensoren:

Alle Punkte müssen nach eigener Entscheidung der Punkterichter gegeben werden. Es muss eine Ausrüstung vorhanden sein, die fähig ist, die gegebenen Punkte sofort auf eine Anzeigetafel zu übermitteln.

Ist eine entsprechende Ausrüstung nicht vorhanden, ist der Punkt unmittelbar auf den Punktezettel aufzuzeichnen und am Ende der Runde zu veröffentlichen.

e) Bei Verwendung von Schutzwesten mit elektronische Sensoren:

Ein entsprechend genauer und kräftiger Treffer auf die Schutzweste wird automatisch aufgezeichnet.

Die Punkterichter erkennen jene Punkte an, die das Gesicht treffen. Auch Trefferpunkte auf jene erlaubten Bereiche der Schutzweste, die jedoch außerhalb der Punktesensoren liegen, werden von den Punkterichtern gegeben.

f) Die Punkterichter müssen sich an das Prinzip der unmittelbaren Punkteanzeige halten, ungeachtet des verwendeten Anzeigesystems. Die Anerkennung eines Punktes nach Ende der Runde ist eine Verletzung dieser Regel.

Seite 14

#### **Artikel 14 - VERBOTENE AKTIONEN (VERFEHLUNGEN)**

Durch die Einführung verbotener Aktionen wurde beabsichtigt:

- 1) die Kämpfer zu schützen
- 2) eine faire Kampfführung zu gewährleisten
- 3) die passende oder ideale Technik zu fördern

**14.1. Strafen für Verfehlungen müssen vom Kampfleiter verkündet werden.**

**14.2. Werden mehrere Regelverstöße gleichzeitig begangen, wird der schwerere Verstoß bestraft.**

- a) Werden mehrere Verstöße gleichzeitig begangen wird der schwerere Verstoß bestraft.
- b) Im Fall, dass ein „Kyon-go“ und ein „Gam-jeon“ gleichzeitig passieren, wird der „Gam-jeon“ bestraft.
- c) Falls beide Verstöße gleich schwer sind, entscheidet der Kampfleiter nach seinem Ermessen, welche Strafe er verhängt.

**14.3. Strafen werden nach Verwarnungen (KYON-GO) und Punkteabzüge (GAM-JEOM) unterschieden.**

**14.4. Zwei Verwarnungen zählen als 1 Punkteabzug. Eine einzelne Verwarnung wird bei der Gesamtwertung nicht berücksichtigt.**

Jedes zweite "kyongo" wird als ein Minuspunkt gerechnet, egal, ob die begangenen Regelverstöße gleich oder verschieden sind und unabhängig von der Runde, in der sie verhängt wurden.

**14.5. Der Abzug eines Punktes soll als "minus ein (-1) Punkt" gerechnet werden.**

#### **Artikel 14.6. - VERBOTENE AKTIONEN: VERWARNUNGEN (KYONG-GO)**

**14.6.1. Behinderung des Wettkampfs durch:**

**14.6.1.a) Überschreiten der Kampfflächenbegrenzung**

Wenn ein oder beide Füße eines Kämpfers die Grenzlinie übertreten, muss der Kampfleiter sofort eine Verwarnung „Kyon-go“ geben.

**14.6.1.b) Fallenlassen**

Im Fall, dass ein Kämpfer durch eine verbotene Aktion des Gegners niederfällt, ist dem niedergefallenen Kämpfer keine „Kyon-go“ Strafe zu geben, während der Gegner zu bestrafen ist.

Fällt ein Kämpfer bei der Ausführung einer Technik oder Angriffs, wird eine Verwarnung gegeben.

Wenn beide Kämpfer niederfallen, wird jener, der absichtlich oder als erster fällt, bestraft.

**14.6.1.c) Dem Gegner Ausweichen durch Rückenzeigen**

Diese Aktion des Rückenzudrehens, um dem Angriff des Gegners auszuweichen ist deshalb zu bestrafen, weil dies ein deutliches Fehlen des „fair play“ Geistes zeigt und zu ernsthaften Verletzungen führen kann.

Dieselbe Bestrafung muss auch gegeben werden, wenn dem Angriff des Gegners durch Beugen der Hüfte oder Wegducken ausgewichen wird.

**14.6.2. Unerwünschte Aktionen**

#### **14.6.2.a) Greifen des Gegners**

Dies beinhaltet das (Er)greifen des ganzen Körper des Gegners, Kampfanzug oder der Schutzausrüstung mit den Händen. Einbezogen sind Füße und Beine oder Einhaken am Unterarm.

#### **14.6.2.b) Halten des Gegners**

Drücken des Gegners Schulter mit Hand oder Arm.

Den Körper des Gegners festhaken, mit der Absicht, ihn an einer Bewegung zu hindern.

Wenn während des Kampfes der Arm über die Schulter oder unter die Achselhöhle des Gegners der mit Absicht des Festhaltens gelegt wird, muss ebenfalls eine Strafe ausgesprochen werden.

#### **14.6.2.c) Stoßen des Gegners mit der Hand oder dem Oberkörper**

Stoßen oder Schieben des Gegners mit der Hand, oder gestreckten Armen den Gegner niederdrücken.

Wenn beide Kämpfer den Kampf schließen (infight), ist es erlaubt, den Gegner mit der Faust zu stoßen. Jedoch ist der Gebrauch der Hand mit der Absicht, den Gegner zu Fall zu bringen, verboten und wird bestraft.

Seite 15

#### **14.6.2.d) Vortäuschen einer Verletzung**

Dieser Sub-Artikel beabsichtigt die Bestrafung eines Mangels an Fair-Play-Geist. Das bedeutet den Grad der Schmerzen zu übertreiben oder Schmerz in einem Körperteil anzuzeigen, der vom Schlag des Gegners nicht betroffen war, um die Aktion des Gegners als Regelverstoß darzustellen. Ebenso ist das Übertreiben von Schmerzen zum Zwecke des "Zeitschindens" darin enthalten.

In diesem Fall gibt der Kampfleiter zwei Mal im fünf (5) Sekunden - Abstand das Zeichen zum Fortsetzen des Kampfes an den Kämpfer. Wenn der Kämpfer der Anweisung des Kampfleiters nicht folgt, wird eine „Kyon-go“ Strafe gegeben.

#### **14.6.2.e) Stoß oder Angriff mit dem Knie**

Stoßen oder angreifen mit dem Knie oder Kopfstoß

Dieser Artikel bezieht sich auf absichtliches Angreifen mit dem Knie aus nächster Nähe zum Gegner. Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht unter diese Artikel und können nicht bestraft werden:

- a) Wenn der Gegner abrupt anstürmt, um einen Fußangriff durchzuführen.
- b) Falls der Stoß unbeabsichtigt als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

#### **14.6.2.f) Angriff in die Leistengegend (Tiefschlag)**

Dieser Artikel gilt für einen vorsätzlichen Angriff auf die Leistengegend.

Falls ein Tiefschlag durch den Getroffenen verursacht wurde oder im Verlauf des Austausches von Techniken erfolgt, so wird keine Strafe ausgesprochen.

#### **14.6.2.g) Tritte auf einen Teil des Beines oder Fußes**

Dieser Artikel bezieht sich auf starke Tritte oder Stampfbewegungen auf den Oberschenkel, Knie oder Schienbein des Gegners mit der Absicht, die Technik des Gegners zu behindern.

Keine Strafe wird gegeben, wenn diese Aktionen außerhalb des unvermeidlichen Kontaktes des normalen Austausches von Techniken geschehen.

#### **14.6.2.h) Schlagen / Treffen mit der Hand oder Faust ins Gesicht des Gegners.**

Diese Aktion beinhaltet das Schlagen auf den Kopf des Gegners mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellbogen.

Jedoch bei unvermeidlichen und unabsichtlichen Aktionen, wenn z.B.: der Gegner den Kopf übertrieben tief hält oder den Rumpf unachtsam beugt und so der Kopf mit der Faust getroffen wird, kann keine Strafe nach diesem Artikel ausgesprochen werden.

#### **14.6.2.i) Unterbrechen des Kampfverlaufes durch einen Wettkämpfer oder einen Betreuer.**

Dies beinhaltet:

- a) Wenn ein Betreuer während des Kampfes seinen markierten Betreuerplatz verlässt und eine Störung verursacht oder absichtlich die Wettkampffläche verlässt.
- b) Wenn ein Betreuer rund um die Wettkampffläche geht, mit der Absicht, den Kampfverlauf zu stören oder gegen eine Entscheidung des Kampfleiters zu protestieren.
- c) Wenn ein Betreuer oder ein Kämpfer mit Gesten und Gebärden einen Punkt oder einen Punkteabzug anzeigt.

#### **14.6.2.j) Vermeiden des Kampfes.**

Im Fall, dass ein Kämpfer dem Kampf ausweicht und keine Absicht zum Angreifen zeigt, wird die Strafe gegeben, wenn er bei der nächsten Aktion keine Gegenwehr zeigt und mehrmals zurückgeht.

#### **14.6.3. Ermahnung („Joo-eui“)**

Der Kampfleiter kann nach eigenem Ermessen eine Warnung = Ermahnung („Joo-eui“) aussprechen, bevor er einem Kämpfer eine Verwarnung („Kyon-go Strafe“) für seine/ihre verbotenen Aktionen gibt. Jedoch ist der Gebrauch der Ermahnung („Joo-eui“) nur zweimal pro Runde gestattet, beim dritten Mal ist eine „Kyon-go“ Strafe verpflichtend.

Wenn das Vergehen eher absichtlich begangen wurde, wird eine „Kyon-go“ Strafe ohne vorheriger Ermahnung („Joo-eui“) erklärt.

Eine Ermahnung („Joo-eui“) wird nicht gebraucht für jene Aktionen, die eine Behinderung des Wettkampfes darstellen.

Seite 16

#### **Artikel 14.7. - VERBOTENE AKTIONEN: MINUSPUNKTE (GAM-JEOM)**

##### **14.7.1. Behinderung des Wettkampfs durch:**

##### **14.7.1.a) Zu Boden werfen des Gegners, indem das Bein, mit dem er angreift, festgehalten wird oder der Gegner mit der Hand niedergestoßen wird.**

- a) Absichtliches zu Boden werfen des Gegners mittels einer Wurftechnik oder
- b) indem das Bein, mit dem der Gegner angreift, mit der Hand festgehalten bzw. mit dem Arm festgeklemmt und so zu Fall gebracht wird oder
- c) das Bein, mit dem der Gegner angreift, festgehalten und dann mit der Hand niedergestoßen wird.

##### **14.7.1.b) Absichtliches Angreifen des fallenden Gegners nach dem Kommando „Kal-yeo“.**

Diese Handlung ist extrem gefährlich wegen der hohen Wahrscheinlichkeit der Verletzung des Gegners. Die Gefahr ergibt sich aus folgenden Situationen:

- a) der Gefallene befindet sich in diesem Moment in einem ungeschützten Zustand
- b) die Auftreffwucht einer Technik auf einen am Boden liegenden Gegner wird wegen seiner Position größer sein.

Diese Art aggressiven Verhaltens gegen einen gefallenen Gegner steht nicht in Übereinstimmung mit dem Geist des Taekwondo und ist daher für den Wettkampf nicht passend.

Aus dieser Betrachtung heraus muss es für einen absichtlichen oder auch unabsichtlichen Angriff auf einen gefallenen Gegner Strafen geben. Die „Gam-jeom“ Strafe muss im Fall sowohl eines Angriffs, als auch eines Vortäuschens eines Angriffs auf einen gefallenen Gegner gegeben werden.

##### **14.7.1.c) Absichtliches Angreifen des Gesichtes des Gegners mit der Faust.**

Der Kampfleiter muss nach eigenem Ermessen jenem Kämpfer die „Gam-jeom“ Strafe geben, der eine der folgenden Vergehen begangen hat:

- a) Wenn die Anfangsposition des Faustangriffs über der Schulter ist.
- b) Wenn der Faustangriff aufwärts geführt wird.
- c) Wenn der Angriff aus einer geschlossenen Distanz mit der Absicht gemacht wird, eine Verletzung zu verursachen und nicht ein Teil eines Technikaustausches ist.

##### **14.7.2. Unerwünschte Aktionen**

##### **14.7.2.a) Zeitweise Unterbrechung des Wettkampfs durch unangemessene Äußerungen oder Benehmen seitens des Wettkämpfers oder des Betreuers.**

Unerwünschtes Benehmen ist zum Beispiel Schreien, dem Kampfleiter drohen, protestieren gegen die Entscheidung des Kampfleiters. Wenn sich ein Kämpfer oder ein Betreuer in der Pause schlecht benimmt, kann der Kampfleiter sofort den Strafpunkt geben. Dieser Strafpunkt muss in der nächsten Runde aufgezeichnet und beim nächsten Rundenergebnis berücksichtigt werden.

##### **14.8. Weigert sich ein Wettkämpfer absichtlich, den Wettkampfbefehlen oder einer Aufforderung durch den Kampfrichter Folge zu leisten, so kann der Kampfrichter den Wettkämpfer nach Ablauf einer Minute zum Verlierer erklären.**

Der Kampfleiter kann einen Wettkämpfer strafweise zum Verlierer erklären, bevor dieser drei Strafpunkte erhalten hat, falls er oder sein Coach die fundamentalen Prinzipien der Wettkampfbefehle oder die generellen Verhaltensregeln, die sich daraus ergeben, oder die Anweisungen des Kampfleiters missachten.

Besonders wenn ein Kämpfer die Absicht erkennen lässt, dass er den Gegner verletzen will, oder trotz der Ermahnung des Kampfleiters einen schweren Regelverstoß vor hat, muss er sofort strafweise zum Verlierer erklärt werden.

#### **14.9. DISQUALIFIKATION DURCH DREI MINUSPUNKTE**

##### **Nach drei (3) Minuspunkten während eines Kampfes erklärt der Kampfleiter den Wettkämpfer zum Verlierer durch Strafpunkte.**

Drei Minuspunkte bedeuten eine Gesamtsumme von minus drei Punkten, egal, ob es sich dabei um "kyonggo" oder "kamjeom" handelt.

Sobald ein Kämpfer drei Minuspunkte angesammelt hat, ist er automatisch der Verlierer. In diesem Fall erklärt der Kampfleiter den anderen Kämpfer zum Sieger. Dabei wird der Plus-Punktstand nicht berücksichtigt.

##### **14.10. Die Verwarnungen und Minuspunkte werden als Gesamtsumme über die drei Runden gerechnet.**

Seite 17

## **Artikel 15 - ENTSCHEIDUNG BEI ÜBERLEGENHEIT**

### **15.1. Im Falle eines Gleichstandes durch Punkteabzug wird demjenigen Wettkämpfer der Sieg zugesprochen, der während der drei Runden mehr reguläre Punkte erzielt hat.**

Der Kämpfer mit mehr gültigen Punkten ist der Sieger.

*Der Kampfleiter sieht am PC das Gesamtergebnis aus Plus- und Minuspunkten in der Farbe der Schutzweste des Kämpfers (blau = chung, rot = hong). Am oberen Bildschirmrand werden die gegebenen Strafen in Form von halben (Verwarnung „Kyon-go“) und ganzen (Minuspunkte „Gam-jeon“) runden Punkten auf der jeweiligen Bildschirmhälfte angezeigt. Sieger ist daher jener Kämpfer, der bei Gleichstand des Gesamtergebnisses mehr Minuspunkte - angezeigt eben in der Form von einem oder zwei runden Punkten – erhalten hat.*

### **15.2. Im Falle eines Gleichstandes in Plus- und Minuspunkten wird anders als im Punkt 15.1. der Sieger durch den Kampfleiter auf der Basis des Gesamtergebnisses aller drei Runden bestimmt.**

**Die Einschätzung der Überlegenheit geschieht auf Grund des Gesamteindrucks von Runde zu Runde. Die Entscheidung erfolgt am Ende der Finalrunde.**

*In der Praxis wird jener Kämpfer zum Sieger erklärt, der mind. zwei Runden überlegen war.*

### **15.3. Die Entscheidung wegen Überlegenheit basiert auf der gezeigten Initiative eines Wettkämpfers während des Kampfes.**

Die Beurteilung der Überlegenheit pro Runde (gezählt wird von der Zahl 10 nach unten):

- a) Pluspunkt „Deuk-jeom“ (1:0 = 10:8, 3:1 = 10:7)
- b) Minuspunkt „Gam-jeom“ (-1:0 = 9:10)
- c) jener Kämpfer, der einen Dreifachpunkt aus einer Aktion erhält, gegenüber 3 Einzelpunkten (10:9)
- d) jener Kämpfer, der mehr Initiative gezeigt hat (10:9):
  - technische Dominanz durch aggressivere Kampfführung
  - größere Anzahl der ausgeführten Techniken
  - Gebrauch fortgeschrittener Techniken bei Schwierigkeit und Vielfalt
  - zeigen eines besseren Kampfgeistes

## **Artikel 16 - ERGEBNISSE**

### **16.1. Sieg durch K.O.**

Der Kampfleiter erklärt dieses Resultat, wenn ein Kämpfer der mit einer legitimen Technik niedergeschlagen wurde und bis zum „Yeo-dul“ (Acht) des Anzählens den Kampf nicht wieder aufnehmen kann.

*Der Kampfleiter zählt bis „Yeol“ (Zehn) fertig, beendet den Kampf und erklärt den Sieger.*

Falls der Kampfleiter entscheidet, daß ein Kämpfer als Ergebnis eines Schlages den Kampf nicht fortführen kann, so kann das Ergebnis auch vor Ablauf der 10 Sekunden verkündet werden.

### **16.2. Sieg durch Kampfleiterabbruch (RSC)**

Der Kampfleiter stoppt den Kampf (RSC); wenn durch die Entscheidung des Kampfleiters oder des offiziellen Arztes festgestellt wird, daß ein Kämpfer auch nach einer Minute Pause infolge Verletzung nicht weiterkämpfen kann, oder falls ein Kämpfer das Kommando des Kampfleiters zum Weiterkämpfen nicht beachtet, so stoppt er den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger.

*Anmerkung: Ist ein Kämpfer derart überlegen, sodaß anzunehmen ist, daß er seinen Gegner durch reguläre Techniken schwer verletzen könnte, sollte der Kampfleiter den Kampf ebenfalls abbrechen, um dies zu verhindern.*

### **16.3. Sieg durch Punkte oder Überlegenheit (siehe Artikel 15)**

Seite 18

### **16.4. Sieg durch Aufgabe**

Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt:

- a) Falls ein Kämpfer durch Verletzung oder durch andere Gründe an der Fortführung des Kampfes gehindert wird.
- b) Falls ein Kämpfer nach der Kampfpause den Kampf nicht wieder aufnimmt oder den Aufruf zu Beginn des Kampfes nicht beachtet.
- c) Falls der Coach das Handtuch wirft, um die Aufgabe anzuzeigen.

### **16.5. Sieg durch Disqualifikation**

Dies ist das Ergebnis des Ausschlusses eines Kämpfers bei der Abwaage oder falls ein Kämpfer seinen Wettkämpfer-Status vor Beginn des Turniers verliert.

### **16.6. Sieg durch Strafentscheidung**

Sieg durch Bestrafung durch den Kampfleiter. Dieses Ergebnis wird vom Kampfleiter erklärt, sobald einer der beiden Kämpfer drei Minuspunkte erreicht hat oder mittels Kampfrichterentscheidung laut Artikel 14.9. der Kampfregeln.

## **Artikel 17 - NIEDERSCHLAG**

**17.1. Wenn durch einen kraftvollen Angriff des Gegners ein Teil des Körpers außer den Fußsohlen, den Boden berührt.**

**17.2. Wenn ein Wettkämpfer taumelt und keine Absicht oder Fähigkeit zeigt den Kampf weiterzuführen.**

**17.3. Wenn der Kampfleiter befindet, daß der Wettkampf aufgrund eines kräftigen Treffers nicht mehr weitergeführt werden kann.**

Ein Niederschlag „knock down“ ist jene Situation, in welcher ein Kämpfer wegen eines Schlages zu Boden geht oder taumelt oder unfähig ist, angemessen auf die Anforderung des Kampfes zu reagieren

Auch wenn diese Anzeichen fehlen, kann der Kampfleiter eine Situation als Niederschlag erklären, wenn die Folgen eines Schlages bei Weiterführung des Kampfes eine Gefährdung des Kämpfers oder dessen Sicherheit darstellt.

## **Artikel 18 - MASSNAHMEN BEI K.O.**

Der Kampfleiter muss jederzeit auf eine Niederschlagsituation vorbereitet sein, die normalerweise durch eine kraftvolle Technik mit gefährlicher Auftreffwucht charakterisiert ist. Wenn das geschieht, muß der Kampfleiter sofort unterbrechen ("Kal-yeo") und ohne Zögern zu zählen beginnen.

*Der Kampfleiter muss besonders sorgfältig unterscheiden, ob ein Kämpfer gestoßen wurde oder nur stolperte und auch, ob der Kämpfer durch die Wucht eines kraftvollen Schlages zu Boden ging, oder nur zu Boden gestoßen wurde, während er sich in einer unbalancierten Stellung befand.*

*Der Kampfleiter muß sich selbst über die Situation im Klaren sein und die Fähigkeit besitzen, sofort zu entscheiden, ob ein Niederschlag (Knock Down) vorliegt oder ob gestoßen wurde. Danach hat er entsprechend und entschlossen zu handeln.*

**18.1. Wird ein Kämpfer durch einen regulären Angriff so getroffen, daß er zu Boden stürzt, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:**

**18.1.1) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Trennkommando "kalyeo" und hält damit den Angreifer von dem getroffenen Gegner fern.**

In dieser Situation soll derjenige Kämpfer, der steht, zu seiner Startmarke zurückkehren. Wenn jedoch der niedergeschlagene Kämpfer auf oder nahe dieser Startmarke liegt, so soll der andere Kämpfer bei der Alarmlinie vor dem Sessel seines Coaches warten.

Seite 19

**18.1.2) Der Kampfleiter beginnt mit Handzeichen beidhändig in Sekundenintervallen in Richtung des am Boden liegenden Kämpfers laut von "Ha-nah" (eins) bis "yeol" (zehn) zu zählen.**

Der ursprüngliche Zweck des Zählens ist, den Kämpfer zu schützen.

Das Zählen bis "Yeo-dul" ist vorgeschrieben und kann vom Kampfleiter nicht geändert werden, auch wenn der Niedergeschlagene schon vorher kampfbereit ist.

Gezählt wird von eins bis zehn: Ha-nah, Duhl, seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.

**18.1.3) Im Falle, daß der niedergeschlagene Kämpfer aufsteht, um weiterzukämpfen, hat der Kampfleiter ihn bis "Yeo-dul" (acht) anzuzählen und dann zu entscheiden, ob der Kämpfer wieder voll einsatzfähig ist, um den Kampf mit dem Kommando "Kye-sok" (weiterkämpfen) wieder freizugeben.**

Der Kampfleiter überzeugt sich, ob sich der Kämpfer erholt hat. Wenn es so ist, gibt er mit dem Kommando „Kye-sok“ die Anweisung, weiterzukämpfen.

Der Kampfleiter muss sich gleichzeitig mit dem Zählen der Fähigkeit des Niedergeschlagenen versichern, weiterkämpfen zu können. Die endgültige Bestätigung des kampfbereiten Zustandes des Kämpfers beim Erreichen der Zahl "Acht" ist rein formal und der Kampfleiter darf nicht grundlos Zeit vergehen lassen, bevor er den Kampf wieder freigibt.

**18.1.4) Falls ein Kämpfer, der niedergeschlagen wurde, bei "Yeo-dul" (acht) nicht seine Bereitschaft zeigt, weiterzukämpfen, soll der Kampfleiter den anderen Kämpfer zum Sieger durch „KO“ erklären, nachdem er fertiggezählt hat (neun - zehn bzw. "A-hop - yeol").**

Der Kämpfer zeigt seine Kampfbereitschaft durch mehrmaliges Gestikulieren mit den geballten Fäusten in der Kampfposition. Wird die Kampfbereitschaft erst bei "neun" oder "zehn" gezeigt, wird dies nicht mehr berücksichtigt.

Auch wenn der Kämpfer seine Kampfbereitschaft bei "Yeo-dul" (acht) zeigt, kann der Kampfleiter weiterzählen und den Kampf beenden, falls er der Meinung ist, der Kämpfer sei nicht fähig, den Kampf weiterzuführen.

**18.1.5) Das Anzählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde oder der Kampf beendet ist.**

**18.1.6) Sollten beide Wettkämpfer einen Niederschlag erlitten haben, muß der Kampfleiter so lange zählen, bis sich beide Wettkämpfer ausreichend erholt haben.**

**18.1.7) Wenn sich beide Wettkämpfer bis "Yeo" (zehn) nicht erholt haben, wird der Sieger anhand des Punktestandes vor dem Niederschlag ermittelt.**

**18.1.8) Wenn der Kampfleiter entscheidet, daß ein Wettkämpfer den Kampf nicht mehr fortführen kann, darf er den Gegner ohne Anzählen, oder während des Zählens zum Sieger erklären.**

a) Fällt ein Kämpfer nach einem offensichtlich harten Treffer schwer zu Boden, sodass dringende Erste Hilfe geboten scheint, kann der Kampfleiter das Anzählen unterbrechen und Erste Hilfe anfordern.

Der Kampfleiter muss während des Zählens den Zustand des Kämpfers beobachten darf nach der Zahl acht „Yeo.dul“ nicht zusätzliche Zeit verstreichen lassen.

b) Wenn sich ein Kämpfer klar erholt, bevor bis "acht" gezählt wurde und seine Kampfbereitschaft ausdrückt und der Kampfleiter kann den Zustand des Kämpfers klar einschätzen, die Fortführung des Kampfes ist jedoch behindert, weil der Kämpfer medizinische Versorgung braucht, so muss vorerst der Kampf mit "Kyesok" fortgeführt und sofort danach mit "Kal-yeo" und "Kye-shi" unterbrochen werden, um den Kämpfer verarzten zu lassen. (Siehe Artikel 19)

## **18.2. Maßnahmen nach Wettkämpfen**

**Wenn ein Wettkämpfer durch Treffer zum Kopf K.O. gegangen ist, wird eine Kampfsperre für die nächsten 30 Tage verhängt. Vor der Teilnahme an einem erneuten Wettkampf nach 30-tägiger Sperrfrist muß sich der Wettkämpfer einer Untersuchung bei einem vom Nationalen Taekwondo Verband bestimmten Arzt unterziehen. Dieser muß ihm die Wettkampffähigkeit bescheinigen.**

Seite 20

## **Artikel 19 - MASSNAHMEN BEI KAMPFUNTERBRECHUNGEN**

**19.1. Falls der Wettkampf aufgrund von Verletzungen eines oder beider Wettkämpfer unterbrochen werden muß, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:**

**19.1.1) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando "Kal-yeo" und ordnet den Zeitstop durch das Kommando "Kye-shi" an.**

**19.1.2) Der Kampfleiter hat dem Wettkämpfer "Erste Hilfe" innerhalb einer Minute zukommen zu lassen.**

• Ist die Verletzung nicht schwer, kann der Kämpfer innerhalb einer Minute nach dem „Kye-shi“ die nötige Behandlung erhalten.

a) Erlaubnis für medizinische Behandlung: Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass eine medizinische Behandlung notwendig ist, kann der/die Kämpfer/in vom Wettkampfarzt behandelt werden.

b) Anweisung zur Fortsetzung des Kampfes: Es ist die Entscheidung des Kampfleiters, ob ein Kämpfer den Kampf fortführen kann oder nicht. Er kann jederzeit den Kämpfer auffordern, binnen einer Minute den Kampf fortzusetzen. Jeder Kämpfer, der dieser Aufforderung nicht nachkommt, kann zum Verlierer erklärt werden.

c) Während der Kämpfer medizinische Versorgung bekommt oder sich wieder zu erholen versucht, beginnt der Kampfleiter 40 Sekunden nach der Erklärung von "Kye-shi" die restliche Zeit anzusagen, indem er in Fünf-Sekunden-Intervallen zählt. Falls der Kämpfer nach Beendigung der vollen Minute nicht auf seine Startmarke zurückkehren kann, muß das Endergebnis verkündet werden.

d) Nach der Erklärung von "Kye-shi" muss die Einhaltung der Minutenfrist strikt eingehalten werden, unabhängig davon, ob der Wettkampfarzt verfügbar ist, oder nicht. Falls jedoch die Behandlung des Arztes notwendig ist und der Arzt nicht anwesend ist, oder zusätzliche Behandlung nötig ist, kann die Ein-Minuten-Frist durch den Turnierleiter ausgesetzt werden

e) Wenn eine Wiederaufnahme des Kampfes ist nach einer Minute nicht möglich ist, wird laut Artikel 19.1.4) entschieden.

**19.1.3) Will der Wettkämpfer nach Ablauf einer Minute, trotz nur leichter Verletzung den Kampf nicht aufnehmen, erklärt der Kampfleiter ihn zum Verlierer.**

**19.1.4) Sollte die Weiterführung des Kampfes nach einer Minute nicht möglich sein, wird der Kämpfer, der die Verletzung durch eine mit „GAM-JEUM“ zu bestrafenden Aktion verursacht hat, zum Verlierer erklärt.**

Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kampf wegen Verletzung oder einer anderen Notlage nicht weitergeführt werden kann, soll er folgende Maßnahmen ergreifen:

• Wenn die Situation so kritisch ist, dass ein Kämpfer das Bewusstsein verliert oder eine schwere Verletzung erleidet und die Zeit ist entscheidend, muss sofort Erste Hilfe geleistet und der Kampf beendet werden.

a) Der Verursacher der Verletzung muss zum Verlierer erklärt werden, wenn diese das Ergebnis einer

verbotenen Aktion ist, welche mit einem „Gam-jeom“ bestraft wird.

b) Der kampfunfähige Kämpfer wird zum Verlierer erklärt, wenn die Ursache der Verletzung aus einer erlaubten Aktion oder eines zufälligen, unvermeidlichen Kontaktes entstand.

c) Falls die Verletzung mit dem Kampfverlauf nichts zu tun hatte, wird der Gewinner nach dem Punktestand zum Zeitpunkt der Kampfunterbrechung bestimmt. Wenn sich die Unterbrechung vor dem Ende der ersten Runde ereignet, wird der Kampf ungültig .

**19.1.5) Falls beide Wettkämpfer einen Niederschlag erlitten, und eine Wiederaufnahme des Kampfes nach Ablauf einer Minute nicht möglich ist, wird der Sieger anhand des Punktestandes vor der Verletzung ermittelt.**

Wenn beide Kämpfer kampfunfähig und nicht in der Lage sind, den Kampf nach einer Minute fortzusetzen, wird der Kampf nach folgenden Kriterien entschieden:

a) Wenn dieser Zustand das Ergebnis einer verbotenen Aktion war, für die einer der beiden Kämpfer einen Strafpunkt „Gam-jeom“ erhält, wird diese Person zum Verlierer erklärt.

Seite 21

b) Wenn dieser Zustand nicht das Ergebnis einer verbotenen oder ähnlichen, zu bestrafenden Aktion war, wird nach dem Punktestand zum Zeitpunkt des Kampfabbruchs entschieden. Wird jedoch der Kampf vor dem Ende der ersten Runde abgebrochen, wird der Kampf ungültig erklärt und das Organisationskomitee setzt eine passende Zeit für eine Wiederholung an. Wenn zu diesem Zeitpunkt ein Kämpfer noch immer nicht in der Lage sein, den Kampf auszutragen, so gilt dies als Aufgabe dieses Kampfes.

c) Haben beide Kämpfer mit einer verbotenen, zu bestrafenden Aktion den Kampfabbruch verursacht, so werden beide zum Verlierer erklärt.

**19.1.6) Wird der Gesundheitszustand eines Kämpfers als Risiko beurteilt, hat der Kampfleiter den Kampf sofort zu unterbrechen und Erste Hilfe anzuordnen. Der Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung verursacht hat, falls diese als verbotener Niederschlag („Gam-jeon“ Aktion) erachtet wird. Andernfalls wird der Gewinner nach dem Punktestand vor der Kampfunterbrechung ermittelt.**

Außergewöhnliche Situationen, die nicht in den Vorschriften geregelt sind und welche eine Kampfunterbrechung rechtfertigt, sollen wie folgt behandelt werden:

1) Falls unkontrollierbare Umstände eine Kampfunterbrechung erfordern, so unterbricht der Turnierleiter den Kampf und befolgt die Anweisungen des Organisationskomitees.

2) Wenn der Kampf nach der vollständigen zweiten Runde abgebrochen und nicht beendet werden kann, so wird nach dem Punktestand zum Zeitpunkt des Abbruchs entschieden.

3) Wenn der Kampf vor Ende der zweiten Runde abgebrochen wird, muss eine Wiederholung des Kampfes über drei Runden stattfinden.

**Artikel 20 - KAMPFLEITER UND PUNKTERICHTER**

**20.1. Voraussetzungen:**

**Inhaber des internationalen Kampfrichterzertifikates, registriert durch die WTF.**

**20.2. Pflichten:**

**20.2.1) KAMPFLEITER**

**20.2.1.1) Der Kampfleiter hat die Aufsicht über den Kampf.**

**20.2.1.2) Der Kampfleiter erklärt die Kommandos "Shi-jak", "Keu-man", "Kal-yeo", "Kye-sok" und "Kye-shi", Gewinner und Verlierer, Punkteabzüge, Verwarnungen und Ruhepausen. Alle Erklärungen des Kampfleiters werden nach Bestätigung der Ergebnisse bekanntgegeben.**

**20.2.1.3) Der Kampfleiter hat das Recht, unabhängig Entscheidungen gemäß den vorgeschriebenen Regeln zu fällen.**

**20.2.1.4) Der Kampfleiter darf keine Punkte zusprechen.**

**20.2.1.5) Im Falle eines Gleichstandes oder punktlosen Kampfes erklärt der Kampfleiter nach Ablauf der drei Runden den überlegenen Kämpfer zum Sieger.**

**20.2.2) PUNKTERICHTER**

**20.2.2.1) Die Punkterichter haben die Trefferpunkte sofort festzuhalten.**

Bei Verwendung einer Computeranlage: Beschreibung siehe Sub-Artikel 13.b)

**20.2.2.2) Die Punkterichter haben ihre Meinung auf Wunsch des Kampfleiters offen zu äußern.**

**20.3. Die Verantwortung des Kampfgerichts**

**Entscheidungen durch den Kampfleiter und Punkterichter sind endgültig. Gegenüber dem Protestkomitee müssen sie verantwortet werden.**

Seite 22

#### **20.4. Die Uniform der Kampfleiter und Punkterichter**

**20.4.1) Kampfleiter und Punkterichter haben die von der WTF vorgeschriebene Uniform zu tragen.**

**20.4.2) Kampfleiter und Punkterichter dürfen keine Materialien tragen, die den Ablauf des Wettkampfes stören könnten.**

Der Vorsitzende des Protestgerichts kann den technischen Delegierten ersuchen, einen offiziellen Kampfrichter auszuwechseln, wenn dieser fälschlicherweise eingesetzt wurde; oder wenn er den Eindruck hat, dass ein bestimmter Kampfrichter einen Kampf ungerecht leitet oder unzumutbare Fehler macht.

#### **Artikel 21 - LISTENFÜHRER**

**Der Listenführer führt die Liste der Kampfpaarungen, Zeitunterbrechungen, Disqualifikationen und gibt die erzielten Punkte sowie die Punkteabzüge bekannt.**

#### **Artikel 22 - ZUSAMMENSETZUNG UND AUFGABEN DES KAMPFGERICHTES**

**22.1. Das Kampfgericht soll zusammengesetzt sein aus:**

**22.1.1) Falls keine Schutzkleidung mit elektronischer Anzeige benutzt wird:**

**1 Kampfleiter und 3 Punkterichter.**

**22.1.2) Falls Schutzkleidung mit elektronischer Anzeige benutzt wird:**

**1 Kampfleiter und 2 Punkterichter.**

**22.2. Zusammensetzung des Kampfgerichtes**

**22.2.1) Die Zusammensetzung des Kampfgerichtes (Kampfleiter und Punkterichter) wird nach Fertigstellung des Wettkampfplanes festgelegt.**

**22.2.2) Kampfleiter und Punkterichter mit gleicher Nationalität eines Wettkämpfers dürfen an diesem Wettkampf nicht fungieren. Bei Punkterichtern kann es jedoch Ausnahmen geben, falls nicht genügend Kampfleiter und Punkterichter zur Verfügung stehen.**

Die Details der Qualifikation, Pflichten, Organisation, etc. sollen sich nach den "Verwaltungsregeln für internationale Schiedsrichter" der WTF richten.

#### **Artikel 23 - AUSFÜHRUNGEN, DIE IN DEN REGELN NICHT FESTGELEGT SIND**

**Falls Maßnahmen erforderlich sind, die in den Regeln nicht angeführt sind, sollte folgenderweise verfahren werden:**

**23.1. Angelegenheiten bezüglich des Wettkampfes werden von den offiziellen Kampfrichtern des betroffenen Kampfes entschieden.**

**23.2. Über Angelegenheiten, die nicht unmittelbar den Wettkampf betreffen, wird vom Exekutivkomitee oder dessen Stellvertretern entschieden**

**23.3. Das Organisationskomitee sollte eine Videoanlage an jeder Kampffläche postieren, um den Verlauf der Kämpfe dokumentieren zu können.**

Seite 23

#### **Artikel 24 - EINSPRUCH ( PROTEST)**

**24.1. Zusammensetzung des Protestkomitees (Protestgericht):**

**24.1.1) Qualifikation der Mitglieder:**

**Entweder Mitglieder des Exekutivkomitees des WTF oder Personen, die über genügend Erfahrung im Taekwondo verfügen und die vom WTF Präsidenten oder Generalsekretär empfohlen wurden. Ein technischer Delegierter muss von Amts wegen Mitglied sein.**

**24.1.2) Zusammensetzung: Ein Vorsitzender und weniger als 6 Mitglieder plus dem technischen Delegierten.**

Jedes Protestkomitee soll wenigstens fünf geeignete Mitglieder haben und die Zahl der Mitglieder des Komitees muss ungerade sein.

**24.1.3) Einberufung in das Protestkomitee: Der Vorsitzende oder Mitglieder des Protestgerichts werden vom Präsidenten der WTF auf Empfehlung des Generalsekretärs ernannt.**

**24.2. Verantwortung: Das Protestkomitee nimmt Korrekturen von Fehlentscheidungen laut dem Beschluss bezüglich eines Einspruches vor und ergreift Disziplinarmaßnahmen gegen jenen zuständigen Offiziellen, welcher ein Fehlurteil ausgesprochen oder verbotenes Verhalten gezeigt hat. Diese Entscheidungen werden anschließend dem Sekretariat des WTF mitgeteilt.**

**Das Protestkomitee muss auch den Außerordentlichen Strafausschuss ermächtigen, die Angelegenheit bezüglich der Übereinstimmung zur Wettkampfverwaltung zu prüfen.**

**24.3. Verfahrensweise bei Einspruch**

**24.3.1) Im Falle eines Einspruches bezüglich einer Kampfrichterentscheidung muss ein offizieller Vertreter des Teams innerhalb von 10 Minuten nach Beendigung des betroffenen Wettkampfes, zusammen mit der vorgeschriebenen Gebühr, ein Protestgesuch beim Protestgericht einreichen.**

Weitere Vorgangsweise:

- a) Nachdem der Protest empfangen wurde, muß der Inhalt nach den Kriterien "Annehmbar" oder "Unannehmbar" geprüft werden.
- b) Falls nötig, kann das Komitee die Meinungen des Kampfleiters, der Punktrichter oder des Turnierleiters anhören.
- c) Das Komitee kann ebenfalls die Grundlagen der Entscheidung, wie z.B.: schriftliches Material oder Videoaufzeichnungen begutachten.
- d) Nach der Behandlung des Protestes entscheidet das Komitee durch eine geheime Abstimmung mit Stimmenmehrheit.
- e) Der Vorsitzende verfaßt einen Bericht über das Ergebnis der Protestbehandlung und veröffentlicht diesen.
- f) Kriterien der Entscheidungsfindung:
  - 1) Fehler bei der Entscheidung des Kampfresultates, Fehler beim Zusammenzählen des Ergebnisses oder Verwechslung eines Wettkämpfers haben die Korrektur der Entscheidung zur Folge.
  - 2) Fehler bei der Anwendung der Kampfregeln: Wenn das Komitee entscheidet, daß der Kampfleiter einen eindeutigen Fehler bei der Anwendung der Wettkampfregeln begangen hat, so wird das Resultat dieses Fehlers korrigiert und der Kampfleiter bestraft.
  - 3) Fehler bei Tatsachenentscheidungen: Wenn das Protestkomitee einen klaren Fehler in der Entscheidung findet, zum Beispiel bei einem Entscheidungsschlag, groben oder absichtlich unsportlichen Aktionen, Mißachtung der Kampfdauer oder der Größe der Kampffläche, usw. so bleibt die Entscheidung bestehen. Der Kampfleiter bzw. Punktrichter wird jedoch bestraft.

**24.3.2) Mitglieder des Protestgerichts gleicher Nationalität wie die des betroffenen Wettkämpfers können von den Beratungen durch Mehrheitsbeschluß ausgeschlossen werden.**

Falls im Protestkomitee Mitglieder sind, die die selbe Nationalität wie einer der betroffenen Kämpfer haben, müssen sie ausgeschlossen werden. Wenn davon der Vorsitzende betroffen ist, muß aus den verbleibenden Mitgliedern vorübergehend ein Ersatzvorsitzender gewählt werden. *Um die Entscheidungsfähigkeit bzw. die ungerade Anzahl des Protestkomitees aufrechtzuerhalten, muß logischerweise ein weiteres Mitglied ausgeschlossen oder dazugewählt werden.*

Seite 24

**24.3.3) Die Mitglieder des Protestgerichts können den zuständigen Vorsitzenden, sowie die betroffenen Offiziellen zu gerechterer Urteilsfindung auffordern.**

Der Vorsitzende des Protestkomitees kann dem Technischen Delegierten empfehlen, einen offiziellen Kampfrichter auszutauschen:

Der Technische Delegierte muss, entsprechend dem Wunsch des Vorsitzenden des Protestkomitees, den Vorsitzenden des Kampfgerichts anweisen, einen Kampfrichter auszutauschen.

**24.3.4) Die Entscheidung des Protestgerichts ist endgültig. Weitere Einsprüche werden abgelehnt.**

**24.4. Verfahrensweise bei Strafen**

**24.4.1) Der WTF Präsident oder der Generalsekretär (im Fall derer Abwesenheit, der technische Delegierte) kann den Außerordentlichen Strafausschuss zur Beratung zusammenrufen, wenn ein Betreuer oder ein Kämpfer eines der folgenden Verhalten gezeigt hat:**

- a) **Einmischung in die Durchführung des Wettkampfes oder im Publikum Unruhe stiften zu selben Zweck.**
- b) **Einmischung in die Durchführung des Turniers durch die WTF und das Organisationskomitee.**
- c) **Verbreitung falscher Gerüchte in der Absicht, ungerechtfertigt das Urteil eines Kampfes zu beeinflussen.**

**24.4.2) Wenn das Kampfgericht vernünftig arbeitet, soll der Außerordentliche Strafausschuss besonnen über die Angelegenheit beraten und sofort disziplinarische Maßnahmen ergreifen. Das Ergebnis der Beratung muss dem Publikum bekannt gegeben und danach ein Bericht an das WTF-Sekretariat geschickt werden.**

**24.4.3) Der Außerordentliche Strafausschuss kann die beteiligte Person auffordern, zu Aufklärung des Falles beizutragen.**

Das Beratungsverfahren des Außerordentlichen Strafausschusses muss mit dem des Protestkomitees übereinstimmen und die Einzelheiten der Sanktion müssen die Regelungen für Strafen befolgen.

Diese Wettkampfregeln wurden erstmals am 28.05.1973 erlassen.

Regeländerungen: 01.10.1977

23.02.1982

19.10.1983

01.06.1986

07.10.1989

28.10.1991

17.08.1993

18.11.1997

letzte Änderung: 01.04.2002

Seite 25

## **HANDZEICHEN DES KAMPFLEITERS**

### **1. Aufruf der Wettkämpfer**

**1.1. Beide geballten Fäuste mit dem Daumen am Mittelfinger werden in Brusthöhe gehoben und die ausgestreckten Zeigefinger zeigen in die Höhe.**

**1.2. Die Arme werden nach unten gestreckt, zuerst zeigt der rechte Zeigefinger auf die blaue Wettkampfmarkierung, dann der linke Zeigefinger auf die rote Wettkampfmarkierung.**

Seite 26

### **2. Begrüßung („Cha-ryeot“ / „Kyeong-re“)**

**2.1. Die nach vorne offenen Handflächen werden gehoben, die Daumen sind in Höhe der Augenbrauen.**

Die Arme werden an beiden Seiten des Körpers in einem Winkel von 45 Grad gehalten. Dabei wird das Kommando „Cha-ryeot“ gegeben.

**2.2. Beide Arme werden gleichzeitig in der Höhe der Schultern mit nach unten zeigenden Handflächen nach vor gestreckt und das Kommando „Kyeong-re“ gegeben.**

**2.3. Beide offene Handflächen werden gehoben und zueinander gedreht, die Daumen sind wieder in Augenbrauenhöhe. Die Arme werden wieder beidseitig in einem Winkel von 45 Grad gehalten. Es erfolgt wieder das Kommando „Cha-ryeot“ und dann**

**2.4. werden die Arme so nach unten gedreht, bis beide Handflächen waagrecht vor die Magengrube liegen.**

Dabei wird wieder das Kommando „Kyeong-re“ gegeben. Der Abstand zwischen den Fingerspitzen beider Hände und zwischen Händen und Körper ist jeweils eine Faustbreite.

Seite 27

### **3. Bereit („Joon-bi“)**

**3.1. Den rechten Arm 45 Grad nach oben abwinkeln und die gestreckten Finger an das rechte Ohr legen.**

**3.2. Dann den rechten Arm bis in die Höhe der Magengrube vorstrecken und gleichzeitig mit dem linken Fuß in „wen abgubi“ (tiefer Vorwärtsstand links) nach vorne steigen. Dabei wird das Kommando „Joon-bi“ ausgesprochen.**

Während dieser Stellung wird der linke Arm mit leicht geschlossener Faust neben dem Körper gehalten.

### **4. Start („Shi-jak“)**

**4.1. Aus der Position „Joon-bi“ wird das linke Bein in die Stellung „Bum-seogi“ zurückgezogen, die Arme werden dabei mit offenen Handflächen 45 Grad seitlich der Schultern geöffnet.**

**4.2. Dann werden die beiden Arme vor der Brust bis 25 cm Abstand mit einer raschen Bewegung zusammengeführt, die Handflächen zeigen zueinander. Gleichzeitig erfolgt das Kommando „Shi-jak“.**

Seite 28

### **5. Unterbrechen („Kal-yeo“ / Beenden „Keu-man“)**

Der rechte Arm wird mit offener Hand von oben nach unten bis in Höhe der Magengrube gestreckt, das linke Bein ist vorne „wen abseogi“. Das Kommando lautet zur Kampfunterbrechung: „Kal-yeo“ und zum Beenden des Kampfes: „Keu-man“.

### **6. Weitermachen („Kye-sok“)**

Die rechte offene Hand (Handkante) wird aus der gestreckten Position in die Ausgangsposition „Kal-yeo“ beim Ohr hochgezogen und das Kommando „Kye-sok“ gegeben.

### **7. Erklärung des Siegers**

**7.1. Wenn der Kämpfer mit der blauen Schutzweste („Chung“) Sieger ist, sieht der Kampfleiter „Chung“ an,**

**7.2. hebt die rechte geschlossene Faust vor die Magengrube,**

**7.3. streckt den Arm im Winkel von 45 Grad nach oben und öffnet dabei die Faust. Er erklärt den Sieger mit den Worten: „Chung-Seung“.**

\* Während dieser Aktion ist der andere Arm mit leicht geschlossener Faust seitlich an den Körper gelegt.

\* Wenn der Kämpfer mit der roten Schutzweste („Hong“) Sieger ist, erfolgt das gleiche Verfahren linksseitig und die Erklärung des Siegers lautet „Hong-Seung“.

Seite 29

**8. Kampfunterbrechung durch Verletzung eines Kämpfers „Kye-shi“**

Der rechte Arm wird bis 135 Grad ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt auf den Platz des Listenführers.

**9. Kampfunterbrechung durch andere Umstände „Shi-gan“**

Beide Zeigefinger (der linke ist außen) werden vor der Oberlippe gekreuzt.

**10. Zählen**

Beim Zählen von eins („Hana“) bis zehn („Yeol“) werden beide Hände verwendet.

Es erfolgt ausgehend vom rechten Daumen der geballten Faust, indem ein Finger nach dem anderen ausgestreckt und im Sekundentakt laut gezählt wird. Bei fünf („Da-seot“) und bei zehn („Yeol“) muss die offene Handfläche in Richtung des betroffenen Kämpfers gehalten werden.

Seite 30

**11. Zeichen für Behindern des Wettkampfes**

**11.1.** Der rechte Arm wird ausgehend von rechten Ohr bis 135 Grad ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt auf den Kämpfer, der eine verbotene Aktion begangen hat.

**11.2.** Beide Handgelenke werden 20 cm vor den Hals gekreuzt, wobei die rechte Hand innen liegt.

**12. Zeichen für Unerwünschte Aktionen**

**12.1.** Der rechte Arm wird ausgehend von rechten Ohr bis 135 Grad ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt auf den Kämpfer, der eine verbotene Aktion begangen hat (Bild 11.1).

**12.2.+12.3.** Die rechte offene Hand streicht aufwärts über den linken Arm und

**12.4.** wird in einer natürlichen Geste vor dem Mund gehalten.

Seite 31

**13. Zeichen für Verwarnung („Kyon-go“)**

**13.1.** Der rechte Arm wird ausgehend von rechten Ohr bis 135 Grad ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt auf den Kämpfer, der eine verbotene Aktion begangen hat.

**13.2.** Zweitens wird das Zeichen für die verbotene Aktion gezeigt. (Siehe Bild 11 oder 12).

**13.3.** Dann wird die Verwarnung („Kyon-go“) ausgesprochen, gleichzeitig zeigt der Kampfleiter mit gestrecktem rechten Arm und Zeigefinger auf den betroffenen Kämpfer.

**14. Zeichen für Punkteabzug („Gam-jeom“)**

**14.1.** Beide Kämpfer müssen auf ihre Kämpfer-Position zurückkehren und die „Achtung (Charyeot)“ Stellung einnehmen.

**14.2.** Prozedur wie 13.1. und 13.2.

**14.3.** Der rechte Arm wird mit senkrecht nach oben gestrecktem Zeigefinger gehoben und der Punkteabzug „Gam-jeom“ ausgesprochen.

Seite 32

**15. Ermahnung („Joo-eui“)**

**15.1.** Der rechte Arm wird ausgehend von rechten Ohr bis 135 Grad ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt auf den betroffenen Kämpfer (Bild 11.1).

**15.2.+15.3.+**

**15.4.** Die rechte Handfläche zeigt nach vorne und wird dann nach links und rechts geschwenkt.

**15.5.** Dann wird der erhobene Zeigefinger jenem Kämpfer gezeigt, welchem der Kampfleiter eine Ermahnung gibt.

**16. Annullierung von gegebenen Punkten**

**16.1.** In der „Cha-ryeot“ Stellung wird die rechte Handfläche 20 cm vor die Stirn gehoben.

**16.2.+16.3.** Die rechte Handfläche wird mit einer weiten Bewegung zweimal, waagrecht in Schulterhöhe von rechts nach links geschwenkt, um einen gegebenen Treffer abzuerkennen.

\* Nach diesem Wink wird in Richtung Listenführer das Zeichen „Shi-gan“ gegeben und jener Kämpfer, welcher der Punkt abgezogen wird, bezeichnet. Die Zeit läuft ab dem Kommando „Kye-sok“ wieder weiter.



### ABRECHNUNG für Reise- und sonstige Ausgaben

<b>Name</b>	
<b>Anschrift und Tel.</b>	
<b>Zweck der Ausgabe (siehe Rückseite für Auflistung)</b>	
<b>Genehmigt von</b>	

<b>Für Reisen</b>	
<b>Reisestrecke</b>	Von _____ Nach _____ Anzahl gefahrene Kilometer: _____
<b>Abreise am</b>	
<b>Ankunft am</b>	
<b>Fahrtkosten Pauschale</b>	<input type="checkbox"/> bis 70 km € 10,-- <input type="checkbox"/> bis 150 km € 20,-- <input type="checkbox"/> bis 250 km € 30,-- <input type="checkbox"/> bis 400 km € 40,-- <input type="checkbox"/> bis 550 km € 60,-- <input type="checkbox"/> bis 700 km € 80,-- <i>über 700 km Rücksprache mit Vorstand!</i>
<b>Nächtigungskosten mit Belegen</b>	
<b>Sonstige Kosten mit Belegen</b>	
<b>GESAMTKOSTEN</b>	
=====	
Ich bestätige die Richtigkeit meiner Angaben	
Ort _____	Datum _____
Unterschrift _____	geprüft _____
Es wird ersucht, oben angeführten Betrag auf mein Konto-Nr. _____ bei der Bank _____ (BLZ _____) zu überweisen.	
Betrag in bar erhalten	
_____ Unterschrift	

## Auflistung der Ausgabenzwecke

Zweck	Gesamtsumme