Wettkampfordnung

der

in Abstimmung mit dem Regelwerk der

Inhaltsverzeichnis

		Seite
5.1.	Geltungsbereich	2
5.2.	Allgemeines	2
5.3.	Kampffläche	4
5.4.	Gewichtsklassen	6
5.5.	Austragungsmodus	7
5.6.	Kampfzeit	7
5.7.	Kampfgericht	8
5.8.	Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes	9
5.9.	Bewertung	11
5.10.	Verbotene Handlungen	12
5.11.	Disqualifikation	15
5.12.	Niederschlag	16
5.13.	Verfahren bei einem Niederschlag	16
5.14.	Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes	17
5.15.	Schutzbestimmungen bei KO	17
5.16.	Weitere Schutzbestimmungen	18
5.17.	Entscheidung bei Überlegenheit	18
5.18.	Ergebnis des Wettkampfes	19
5.19.	Kommandos im Wettkampf	20
5.20.	Auslosungsverfahren	20
5.21.	Punktzettel	20
5.22.	Protestkomitee	21
5.23.	Protestverfahren	21
5.24.	Schiedskommission	22
5.25.	Auslegungsregel	22
5.26.	Handzeichen des Kampfleiters	23
	TA`s Paper	30
	Protestantrag	31
	KO - Meldung	32
	Überlegenheitskarte	33

5. Wettkampfordnung (WOT)

5.1. Geltungsbereich

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

5.2. Allgemeines

5.2.1. Voraussetzung für die Teilnahme an einem Turnier, ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur DTU, die er durch seinen DTU - Pass anzuzeigen hat. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Einwilligung durch die Wettkampfleitung.

5.2.2. Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird die Wettkampfordnung der DTU in allen Teilen vom Teilnehmer anerkannt.

5.2.3. Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt unter dieser Maßgabe eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer haben diese Erklärung durch Erklärung ihrer Erziehungsberechtigten schriftlich abzugeben.
Sollte eine KO-Schutzsperre im DTU-Paß eingetragen worden sein, so wird die Aufhebung dieser Sperre nach deren Ablauf durch ärztliches Attest, beizubringen durch den Sportler, bestätigt. Diese Bestätigung ist vom untersuchenden Arzt in den DTU-Paß einzutragen.

5.2.4. Alle Minderjährigen benötigen die Einverständniserklärung eines seiner Erziehungsberechtigten oder seines gesetzlichen Vertreters.

5.2.5. Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem weißen Taekwondo-Dobok sowie der Schutzbekleidung.
Der Wettkämpfer hat eine Kampfweste, Kopf- und Leistenschutz (Tiefschutz), Zahnschutz oben (Farbe: weiß oder transparent), Unterarm- und Schienbeinschützer vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen. Senioren, Junioren, Jugend A und Jugend B müssen zusätzlich mit Handschützern ausgerüstet sein. Die Kampfweste muss der körperlichen Konstitution des Wettkämpfers entsprechen. Tiefschutz, Unterarm- und Schienbeinschützer sind unter dem TKD-Dobok zu tragen. Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen (Brillen, Uhren, Schmuck usw. sind verboten). Auf dem Kopf darf ausschliesslich der Kopfschutz getragen werden, im Fall unterschiedlichen Glaubensrichtungen darf ein Tuch unter dem Kopfschutz getragen werden. Frauen dürfen ein T-Shirt unter dem Dobok tragen.

5.2.6. Bei allen nationalen Meisterschaften der Jugend C und D ist das Tragen von Fußschützern (Safety's) vorgeschrieben. Die Jugend B muß Spannschoner tragen.

Bei internationalen Meisterschaften gilt die Schutzausrüstung gemäß des internationalen Regelwerks der WTF.

5.2.7. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurzgeschnitten sein.

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

5.2.9. Kontrollen

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

5.2.9.2. Medizinische Kontrolle

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

5.2.10. Die Ausschreibung der Veranstaltung muss folgende Angaben enthalten:

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

Meldungen werden nur durch den Landesverband abgegeben. Meldungen einzelner Mitglieder sind unzulässig. Für alle Meldungen bei Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaften sind die Startkarten der DTU zu verwenden.

5.3. Kampffläche

a) Die Kampffläche hat die Ausmaße von 8 m x 8 m. Sie besteht aus einer glatten Oberfläche ohne überstehende Markierungen und sollte mit einer elastischen Matte oder Plane abgedeckt sein.
b) Um die Kampffläche herum befindet sich ein Sicherheitsbereich. Dieser muss 1 m und kann 2 m breit sein.
c) Die Kampffläche kann auf einer Plattform in einer Höhe bis zu 1 m gebaut werden. Der Sicherheitsbereich muss dann 2 m breit sein. Die Schräge darf nicht mehr als 30° betragen.
d) Außerhalb der Kampffläche verläuft parallel zum Rand ein 1 m breiter, farblich hervorgehobener Bereich. Die Begrenzung zu diesem Bereich wird Grenzlinie genannt.

Aufbau und Anordnung der Positionen einer Wettkampffläche

5.3.1. Die Positionen der Kampfrichter

a) Die Position des Kampfleiters liegt 1,5 m hinter dem Schnittpunkt der Diagonalen gegenüber der Jury.

b) Die Positionen der Punktrichter 1 und 4 liegen 0,5 m außerhalb der oberen Grenzlinie in den Ecken der Sicherheitszone in Richtung der Kampffläche.

c) Die Positionen der Punktrichter 2 und 3 liegen 0,5 m außerhalb der unteren Grenzlinie in den Ecken der Sicherheitszone in Richtung der Kampffläche.

d) Die Position der Jury/techn. Assistent liegt 1 m außerhalb und 1 m links der Mitte der Sicherheitszone in Richtung der Kampffläche

e) Die Position des Arztes/med. Betreuung ist nahe der Wettkampffläche.

f) Die Position der Wettkämpfer liegt je 1 m rechts bzw. links vom Mittelpunkt der Kampffläche, in Blickrichtung zum Punktrichter 1. Die rechte Seite ist blau, die linke Seite ist rot.

g) Die Position der Coaches liegt jeweils direkt nach der Sicherheitszone an der Seite des jeweiligen Kämpfers.

h) Die Position des Kontrolltisches ist nahe der Wettkampffläche.

5.4. <u>Gewichtsklassen</u>

<u>Die Alters- und Gewichtsklassen richten sich jeweils bei den Senioren und der Jugend A nach den aktuellen Vorgaben der WTF, bei der Jugend B (Kadetten) gelten die Vorgaben der ETU, Junioren, Jugend C und Jugend D regelt die DTU.</u>
z.Zt. gültige Jahrgangsregelung:
(Der Teilnehmer muss im Turnierjahr das erforderliche Alter erreichen)

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

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

5.4.2. Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Wettkämpfern der gleichen Gewichtsklasse.

5.4.3. Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

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

Bezeichnung	**Damen** (Juniorinnen)	**Damen** olympisch
1. bis 46 kg	-46 kg	
2. bis 49 kg	46-49 kg	-49 kg
3. bis 53 kg	49-53 kg	
4. bis 57 kg	53-57 kg	-57 kg
5. bis 62 kg	57-62 kg	
6. bis 67 kg	62-67 kg	-67 kg
7. bis 73 kg	67-73 kg	
8. plus	+73 kg	+67 kg

Bezeichnung	**Jugend A m**	**Jugend A w**
1. Nadelgewicht	-45 kg	-42 kg
2. Fliegengewicht	45-48 kg	42-44 kg
3. Bantamgewicht	48-51 kg	44-46 kg
4. Federgewicht	51-55 kg	46-49 kg
5. Leichtgewicht	55-59 kg	49-52 kg
6. Weltergewicht	59-63 kg	52-55 kg
7. Halbmittelgewicht	63-68 kg	55-59 kg
8. Mittelgewicht	68-73 kg	59-63 kg
9. Halbschwergewicht	73-78 kg	63-68 kg
10. Schwergewicht	+78 kg	+68 kg

Bezeichnung	**Jugend A m** olympisch	**Jugend A w** olympisch
1.	-48 kg	-44 kg
2.	48-55 kg	44-49 kg
3.	55-63 kg	49-55 kg
4.	63-73 kg	55-63 kg
5.	+73 kg	+63 kg

Bezeichnung	**Jugend B m**	**Jugend B w**
1. Nadelgewicht	-33 kg	-29 kg
2. Fliegengewicht	33-37 kg	29-33 kg
3. Bantamgewicht	37-41 kg	33-37 kg
4. Federgewicht	41-45 kg	37-41 kg
5. Leichtgewicht	45-49 kg	41-44 kg
6. Weltergewicht	49-53 kg	44-47 kg
7. Halbmittelgewicht	53-57 kg	47-51 kg

8. Mittelgewicht	57-61 kg	51-55 kg
9. Halbmittelgewicht	61-65 kg	55-59 kg
10. Schwergewicht	+65 kg	+59 kg

Bezeichnung	**Ju. C m/w**	**Ju. D m/w**
1. Nadelgewicht	-30 kg	- 22 kg
2. Fliegengewicht	30-32 kg	22-24 kg
3. Bantamgewicht	32-35 kg	24-26 kg
4. Federgewicht	35-38 kg	26-29 kg
5. Leichtgewicht	38-41 kg	29-32 kg
6. Weltergewicht	41-45 kg	32-35 kg
7. Halbmittelgewicht	45-49 kg	35-38 kg
8. Mittelgewicht	49-53 kg	38-41 kg
9. Halbschwergewicht	53-57 kg	41-45 kg
10. Schwergewicht	+57 kg	+45 kg

5.4.4. Bei Mannschaftswettkämpfen kommen folgende Gewichtsklassen zur Austragung:

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

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

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

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

5.5. Austragungsmodus

5.5.1. Es werden Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften durchgeführt.

5.5.2. Der Austragungsmodus ist in der Ausschreibung zu veröffentlichen.

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

5.5.4. Die Wettkämpfe werden nach dem KO - System oder dem brasilianischen KO - System durchgeführt. Die Gewichtsklassen werden jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Wettkämpfer scheiden beim KO - System nach einem verlorenen Kampf aus. Haben sie jedoch beim brasilianischem KO - System gegen einen späteren Poolsieger verloren, ziehen sie in der Reihenfolge ihres Ausscheidens in die ebenfalls zweigeteilte Trostrunde ein. Die Poolsieger kämpfen im Finale um Platz 1 und 2. Die Sieger der beiden Trostrunden belegen die dritten Plätze.

5.6. Kampfzeit

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

5.6.2. Die Kampfzeit kann im Hinblick auf die Einhaltung eines Zeitplanes verkürzt werden.

5.7. Kampfgericht

5.7.1. Das Kampfgericht vertritt die DTU nach außen und hat deshalb unbedingt auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Aus diesem Grunde sollen Kampfrichter neutral sein, d.h. keinem der teilnehmenden Vereine angehören.
Für einen Kampfrichter, der vorsätzlich ein Wettkampfergebnis verfälscht, müssen Sanktionen in Form einer Sperre ausgesprochen werden.

5.7.2. Die **Jury** (KR-Teamchef) ist für die Überwachung und Koordinierung des gesamten Kampfgerichts verantwortlich. Bei der Trefferbewertung hat sie keine Stimme. Falls keine elektronische Trefferbewertungsanlage eingesetzt wird, errechnet sie bzw. der technische Assistent nach jeder Runde anhand der Kampfrichterzettel und unter Berücksichtigung der Plus- und Minuspunkte das Rundenergebnis, trägt es auf dem Jury-Paper ein und lässt es auf das Score - Board übertragen.
Die Jury kann sowohl Kampfleiter als auch Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können sie von der Jury/Wettkampfleitung ausgetauscht/suspendiert werden.

a) Die Jury ist für das gesamte Kampfgericht verantwortlich.
b) Die Jury kann ein Urteil in folgenden Fällen eigenmächtig ändern:
Wenn der Kampfleiter einen anderen als den von der Jury benannten Wettkämpfer zum Sieger erklärt.
Wenn ein Fehler in der Addition der Punktezettel oder der Eingabe an dem elektronischen Score-Bord vorliegt.

5.7.3. Der **Kampfleiter** ist für das sportliche Verhalten der Teilnehmer während des Kampfes auf der Fläche verantwortlich und soll jederzeit die Kontrolle über den Kampf besitzen. Er gibt Kommandos, spricht bei Verfehlungen Ermahnungen, Verwarnungen und Minuspunkte aus und zeigt diese durch Symbolgesten an. Er veranlasst bei Erfordernis (z.B. Verletzung eines Teilnehmers oder Beratung des Kampfgericht) die Unterbrechung der Wettkampfzeit. Außerdem kann er den Punktrichtern / der Jury eine ungültige Wertung per Handzeichen signalisieren.
Der Kampfleiter sammelt nach jeder Runde die Punktzettel der Judges ein und legt sie der Jury vor. Der Kampfleiter hat das Recht, unabhängige Entscheidungen gemäß den vorgeschriebenen Regeln zu fällen. Der Kampfleiter vergibt keine Punkte. Ausnahme: wenn es bei einer Punktrichterbefragung zum Gleichstand kommt, dann entscheidet der Kampfleiter. Bei Drehtritten ist der Kampfleiter autorisiert einen Zusatzpunkt zu geben. Im Falle eines Gleichstandes oder punktelosen Kampfes erklärt der Kampfleiter den überlegeneren Wettkämpfer nach Ablauf der 4. Runde zum Sieger. (siehe 5.17.)

5.7.4. Die **Punktrichter** (4) sitzen an ihren Positionen an der Kampffläche und bewerten den Kampf, indem sie die erkannten Treffer und die vom Kampfleiter angezeigten Verwarnungen und Minuspunkte sofort auf die Kampfzettel eintragen. Beim Einsatz von elektronischem Trefferbewertungsgerät sind die entsprechenden Handlungen vorzunehmen.
Auf Verlangen der Jury müssen sie ihre Entscheidungen bezüglich der Punktevergabe unmissverständlich darlegen.

5.7.5. **Kleidung**
Die Kleidung aller Kampfrichter besteht aus einem dunkelblauen Sakko, grauer Hose, weißem Hemd, weißen Socken, einer dunkelblauen Krawatte und weißen Sportschuhen mit heller Sohle. Kampfrichterinnen ist es gestattet, anstatt Hemd und Krawatte eine Bluse und ein Tuch zu tragen. Kampfleiter und Punktrichter dürfen keine Dinge tragen oder auf die Kampffläche bringen, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten.

5.7.6. **Zeitnehmer/techn. Assistent (TA)**
Der Zeitnehmer überwacht die Kampfzeit mit den angezeigten Unterbrechungen und gibt den Anfang und das Ende durch ein akustisches Zeichen bekannt.

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

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

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

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

5.8. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes

5.8.1. Der Name oder die Wettkampfnummer der Wettkämpfer wird spätestens 3 Minuten vor Beginn des Kampfes bekannt gegeben. Bei Aufruf wird zweimal im Abstand von einer Minute der Aufruf wiederholt. Wettkämpfer, die eine Minute nach dem geplanten Beginn des Wettkampfes nicht kampfbereit auf der Kampffläche erscheinen, werden als aufgegeben gewertet. Sollten zu Beginn des Turniers Pool-Listen mit Namen und Kampfnummern ausgehängt werden, so kann auf den Aufruf verzichtet werden.
Nach Bekanntgabe des jeweiligen Wettkampfes müssen sich die Wettkämpfer am Kontrolltisch einer physischen Untersuchung unterziehen, dabei wird auch die Wettkampfkleidung/Schutzausrüstung überprüft. Die Wettkämpfer dürfen keine

Materialien tragen, die den Gegner verletzen könnten. Nach der Überprüfung gehen die WettkämpferInnen mit dem Betreuer in Wartestellung.

5.8.2. Der Kampfbeginn in jeder Runde wird von dem Kampfleiter mit dem Kommando "Shijak" (Start) angezeigt. Das Ende einer Runde wird dem Kampfleiter vom Zeitnehmer mit einem akustischen oder optischen Zeichen bekannt gegeben. Der Kampfleiter beendet daraufhin die Runde mit dem Kommando "Keuman" (Ende) Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Treffer dürfen nicht mehr gewertet werden.

5.8.3. Bei Wettkampfbeginn werden beide Wettkämpfer vom Kampfleiter zu ihren Startpunkten gerufen, hierbei tragen sie den Kopfschutz unter ihrem linken Arm, stehen dort mit dem Gesicht zueinander und verbeugen sich auf das Kommando des Kampfleiters "Charyeot" (Achtung), "Kyeong-rye" (Verbeugung).
Die Verbeugung erfolgt aus der stehenden Achtungshaltung heraus, durch Neigung des Oberkörpers in einem Winkel von mehr als 30 Grad und mit einem Winkel von mehr als 45 Grad geneigtem Kopf. Die Fäuste sind neben den Oberschenkeln. Anschließend setzen die Kämpfer ihren Kopfschutz auf.

5.8.4. Der Kampfleiter beginnt den Wettkampf mit dem Kommando "Joonbi" (Achtung) und gibt den Kampf mit "Shijak" (Start) frei.

5.8.5. Die Kämpfer stehen nach Beendigung des Kampfes mit dem Gesicht zueinander auf ihren Startpunkten. Auf das Kommando des Kampfleiters "Chareyot, Kyeong-rye" grüßen sie. Sie warten stehend an ihrem Platz auf die Ergebnisbekanntgabe. Dazu nehmen sie selbstständig ihren Kopfschutz ab.

5.8.6. Nachdem ihm die Jury nach der 3. Runde das Ergebnis mitgeteilt hat, begibt er sich in die Mitte der Kampffläche zwischen beide Wettkämpfer oder bei elektronischer Bewertung liest er das Ergebnis vom Score - Board ab. Er erklärt den Gewinner durch hochheben der eigenen Hand auf der Seite des Siegers und dem Kommando "Hong Seung" (rot gewinnt) oder "Chung Seung" (blau gewinnt).

5.8.7. Mannschaft

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

5.9. Bewertung

5.9.1. Erlaubte Techniken

a) Fausttechniken: Techniken mit geballter Faust, d.h. mit den Knöcheln des Zeige- und Mittelfingers, ohne Berücksichtigung des Schlagwinkels oder Schlagweges.
b) Fußtechniken: Techniken mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

5.9.2. Erlaubte Angriffsflächen

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

5.9.3. Trefferpunkte

a) Rumpf: Der blau und rot gekennzeichnete Teil der Schutzweste.
b) Kopf: Der gesamte Kopf oberhalb des Schlüsselbeines.

5.9.4. Erfolgreicher Angriff der zu einem Punkt führt

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

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

a) Ein (1) Punkt für einen Treffer auf die Kampfweste.
b) Zwei (2) Punkte für einen Treffer mit einer Drehtechnik auf die Kampfweste.
c) Drei (3) Punkte für einen Treffer am Kopf.

Sowohl bei elektronischer Trefferbewertung, als auch bei Punktezetteln, müssen mindestens 3 oder mehr Punktrichter einen Punkt erkannt haben, damit dieser gezählt wird. Bei den elektronischen Westen müssen die beiden Punktrichter den Kopftreffer erkannt haben, damit dieser gepunktet wird.

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte nach 3 Runden.

5.9.5. Ungültigkeit von Punkten

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

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

5.10. Verbotene Handlungen

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

5.10.1. Kyong-go: Verwarnungen

a) <u>Übertreten der Grenzlinie</u>
Wenn beide Füße eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertreten, muss der Kampfleiter sofort eine Verwarnung aussprechen.

b) Ausweichen durch Zukehren des Rückens
Gemeint ist das Zudrehen des Rückens, um dem Angriff des Gegners auszuweichen. Eingeschlossen ist das Ausweichen durch Herabbeugen oder Bücken ohne den Gegner anzuschauen.

c) Fallenlassen
Wenn ein Wettkämpfer bei der Ausführung einer Technik, oder bei einem Angriff absichtlich stürzt, wird eine Verwarnung ausgesprochen. Stürzt ein Wettkämpfer aufgrund von verbotenen Handlungen seines Gegners, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer sondern sein Gegner bestraft werden.
Wird ein Sturz durch einen Gegner unglücklich verursacht (keine Absicht), so wird der Gefallene zuerst ermahnt, erst im Wiederholungsfall mit einer Verwarnung bestraft.

d) Den Kampf vermeiden
Wenn ein Wettkämpfer dem Kampf ausweicht, ohne einen Angriff zu beabsichtigen.
Sollten beide Wettkämpfer passiv sein, so können beide Wettkämpfer bestraft werden, möglichst aber wird der „mehr Zurückgehende" bestraft.

e) Fassen, Festhalten, Klammern, Schieben mit der Hand oder dem Oberkörper
Dieses beinhaltet das Erfassen irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Kleidung oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet außerdem das Fassen von Fuß oder Bein, sowie das Einhaken dieser Körperteile mit dem Unterarm.
Mit Hand oder Arm die gegnerische Schulter drücken, sowie den gegnerischen Körper mit dem Arm einhaken, in der Absicht, Bewegungen zu verhindern. Ebenso wenn während des Kampfes der Arm unter die gegnerische Schulter oder den Arm gestreckt wird. Schieben mit Hand, Schulter, Kopf oder Körper, um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen oder seine Angriffe zu behindern.

f) Absichtlicher Angriff unterhalb der Hüfte
Dieses beinhaltet einen absichtlichen Angriff auf Regionen unterhalb der Taille. Ebenso bestraft werden alle absichtlichen Angriffe auf Oberschenkel, Knie oder Schienbein des Gegners.

g) Vortäuschen von Verletzungen
Das Übertreiben von Verletzungen oder das Andeuten von Schmerzen an einem Körperteil der gar nicht getroffen wurde, um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, oder um Zeit zu gewinnen. In solch einem Fall hat der Kampfleiter zweimal, im Abstand von 5 Sekunden, ein Zeichen zu geben, den Kampf fortzuführen. Weigert sich der Wettkämpfer, wird eine Verwarnung ausgesprochen.

h) Kopfstoss oder Angriff mit dem Knie
Dieses beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoss oder Angriff mit dem Knie aus nächster Nähe.
Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht hierunter und werden nicht bestraft:
1) Wenn der Gegner im Moment eines Fußangriffes plötzlich heranstürmt.
2) Wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

i) Schlagen ins Gesicht mit Hand oder Faust
Eingeschlossen sind Angriffe mit Hand, Faust, Handgelenk, Arm oder Ellenbogen. Unbestraft bleiben unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt.

j) Unsportliches Verhalten
Unsportliches Verhalten bzw. Mißfallensäußerungen des Wettkämpfers oder Coaches können im Sinne des Sports nicht geduldet werden, besonders aber:

1. Alle Aktionen der Verzögerung oder Beeinflussung des Wettkampfes
2. Kritik am Kampfleiter oder Offiziellen in irregulärer Weise
3. Körperliches oder verbales Mißverhalten/Beleidigung des Gegners/Coaches, Kampfleiter, Offizielle
4. Alle unnötigen bzw. unsportlichen Aktionen

In Abwägung der Schwere des Vergehens kann der Kampfleiter ggf. auch sofort einen Minuspunkt vergeben.
Geschieht die Verfehlung in der Pause so wird die Verwarnung in der nächsten Runde registriert.

k) Anheben des Knies
Anheben den Knies um sich einen legalen Angriffs zu entziehen oder zu behindern

l) Inaktivität
Wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktive sind, soll der Kampfleiter das Zeichen und verbal die Kämpfer zum Kämpfen auffordern. Sollten nach 10 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird eine Verwarnung ausgesprochen an:

1. An beide Kämpfer
oder
2. An den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt

Erläuterung:
Der Kampfleiter hat die Verfügungsfreiheit vor einer Verwarnung eine Ermahnung (Joo eui) auszusprechen. Falls die Aktion als Absicht betrachtet wird, wird sofort eine Verwarnung ausgesprochen.

5.10.2. Gam-jeom: Minuspunkte

a) Absichtlicher Angriff nach dem Unterbrechungszeichen
Dieser Angriff ist extrem gefährlich für den angegriffenen Wettkämpfer und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für ihn. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Taekwondo, deshalb sollen alle Attacken, unabhängig von der Schwere, bestraft werden. Selbst der Versuch bzw. das Antäuschen eines solchen Angriffs soll ganz streng bestraft werden.

b) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
Strafen für diesen Angriff werden gegeben, ohne Berücksichtigung ob die Aktion absichtlich oder unabsichtlich war. Die Strafe wird auch bei einem Versuch ausgesprochen.

c) Absichtliches Werfen des Gegners
Dieses schließt das Werfen durch Fassen des Fußes in der Luft, oder das Schubsen des Gegners mit der Hand, ein.

d) Absichtlicher Angriff mit der Faust zum Gesicht
Ein Minuspunkt wird demjenigen gegeben, der nach Auffassung des Kampfleiters folgendes getan hat:
1.) Wenn der Ausgangspunkt der angreifenden Faust oberhalb der Schulter ist.
2.) Wenn der Angriff durch einen Aufwärtsschlag erfolgt.
3.) Wenn der Angriff aus der Nahdistanz mit der Absicht zu verletzen erfolgt, ohne Bestandteil eines Technikaustausches zu sein.

e) Zeitweise Behinderung des Kampfes durch Wettkämpfer oder Coach
Wenn ein Coach seinen vorgegebenen Platz verläßt um den Kampf zu stören oder um den Wettkampfbereich zu verlassen.
Wenn ein Coach die Kampffläche betritt um den Kampf zu stören oder gegen den Kampfleiter zu protestieren.
Wenn Wettkämpfer oder Coach den Kampfleiter oder Offizielle beleidigen oder deren Autorität untergraben.
Wenn Wettkämpfer oder Coach in illegaler Weise protestieren und so den Kampf unterbrechen.

Wenn dies während der Pause geschieht, kann sofort Gam-jeom ausgesprochen werden, der Pluspunkt wird in die nächste Runde übernommen.

f) Grobes Unsportliches Verhalten des Wettkämpfers oder Coaches
(siehe Erläuterungen bei Verwarnungen)

5.11. Disqualifikation

5.11.1. Weigert sich ein Wettkämpfer absichtlich den Wettkampfregeln oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, wird er nach Ablauf einer Minute strafweise zum Verlierer erklärt.

5.11.2. Erhält ein Wettkämpfer vier (+ 4) Pluspunkte durch Bestrafungen, muss der Kampfleiter den Gegner strafweise zum Verlierer erklären.

5.11.3. Kyong-go und Gam-jeom werden über alle drei Runden zusammengezählt.

5.11.4. Der Kampfleiter kann einen Wettkämpfer zum Verlierer erklären, ohne dass vier Pluspunkte durch Bestrafungen aufsummiert sind, falls der Wettkämpfer oder der Coach den Grundsätzen der WOT, oder den Anweisungen des Kampfleiters nicht folgt. Im Besonderen dann, wenn ein Wettkämpfer die Absicht zeigt, die WOT erheblich zu verletzen.

5.12. Niederschlag

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

b) standing down

1. Wenn ein Wettkämpfer stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.
2. Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Wettkämpfer aufgrund einer starken Angriffstechnik des Gegners den Wettkampf nicht fortführen kann.

5.13. Verfahren bei einem Niederschlag

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

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

5.14. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

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

a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch das Kommando Kal-yeo und zeigt dem Zeitnehmer den Zeitstop durch Kye-shi an.
b) Der Kampfleiter hat dem Wettkämpfer eine Minute Erste Hilfe zu gewähren.
c) Will ein Wettkämpfer, auch im Fall einer leichten Verletzung, nach einer Minute den Kampf nicht wieder aufnehmen, hat er verloren.
d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wieder aufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, die mit Gam-jeom bestraft wird, zum Verlierer zu erklären.

e) Werden beide Wettkämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.

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

5.15. Schutzbestimmung bei KO

5.15.1. Wenn ein Wettkämpfer durch einen oder mehrere direkte oder indirekte Treffer am Kopf KO gegangen ist, (d.h. bewusstlos ist, oder nach Ansicht des Kampfleiters unfähig ist, sich noch zu verteidigen), so muss er sofort vom anwesenden Arzt untersucht werden. Der Arzt bestimmt bei einem Kopf- oder Körper - KO, ob eine KO - Schutzsperre ausgesprochen werden muss. Der KO - Sperre unterliegen alle Wettkämpfer, die ausgezählt werden oder über die Zeit (max. 1 Minute) durch Trefferwirkung kampfunfähig sind. Ob die Kampfunfähigkeit durch reguläre Treffer oder durch eine Regelwidrigkeit entstanden ist, ist dabei nicht ausschlaggebend. Die ärztliche Betreuung hat den Zweck, Schädigungsfolgen abzuwenden, nicht die Kampfunfähigkeit nachzuweisen. Diese ist erst nach Ablauf der Sperre festzustellen.

5.15.2. Ein Kämpfer, dem vom Arzt eine KO - Schutzsperre zuerkannt wird, darf, vom gleichen Tag an gerechnet, vier Wochen keinen Taekwondo-Kampf austragen.

5.15.3. Ein Kämpfer, der innerhalb eines Zeitraumes von drei Monaten zwei KO-Schutzsperren auferlegt bekommen hat, darf vom darauffolgenden Tag des 2. KO`s drei Monate lang keinen Taekwondo-Kampf austragen.

5.15.4. Ein Wettkämpfer, der dreimal hintereinander KO gegangen ist, darf vom Tag nach dem 3. KO an gerechnet, zwölf Monate keinen Taekwondo-Kampf austragen.

5.15.5. Jeder Kämpfer, der unter diese Vorschriften fällt, darf erst wieder kämpfen, wenn ein Arzt seine Wettkampffähigkeit bescheinigt. Nach der Vorlage der Bescheinigung beim Landesverband wird der Ausweis wieder ausgehändigt.

5.15.6. KO`s im Sinne dieser Bestimmung werden im Startausweis/DTU-Pass, sowie im Protokoll mit "KO" bezeichnet. Der Ausweis ist einzuziehen und mit der KO-Meldung zum zuständigen Landesverband zu senden. Über KO`s im Sinne dieser Bestimmung hat der zuständige Kampfleiter/Jury sofort nach Ende des Kampfes die KO-Meldung auszufüllen. Diese Meldung hat einen Grundtext, der entsprechend zu ergänzen ist.

5.15.7. Kämpfer, die aufgrund eines Abbruches wegen Kampfunfähigkeit aus dem Kampf genommen werden, sind ebenfalls sofort vom Arzt zu untersuchen. Der Arzt hat anhand des Befundes die Entscheidung zu treffen, ob hier die Schonfrist von vier

Wochen gemäß der Vorschrift zur Anwendung kommen muss. Kommt diese Vorschrift zur Anwendung, ist eine entsprechende Eintragung im DTU-Pass und die entsprechende Meldung an den Landesverband vorzunehmen. Muss ein Kämpfer aufgrund von Wirkungstreffern zwei- oder dreimal in einer Runde angezählt werden, kann der Kampfleiter den Kampf abbrechen.

5.16. Weitere Schutzbestimmungen

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

5.17. Entscheidung bei Überlegenheit

5.17.1. Besteht nach 3 Runden ein absoluter Gleichstand (Bi Kim), wird eine 4. Runde mit gleicher Kampfzeit angesetzt. Diese 4. Runde ist beendet sobald der erste gültige Punkt gefallen ist und derjenige welcher diesen Punkt erzielt hat wird zum Sieger erklärt (Sudden Death). Ebenso wird derjenige zum Verlierer erklärt welcher zuerst 2 Kyong-gos bzw. einen Gam-jeom erhält.
Alle Kyong-gos, Gam-jeoms und Pluspunkte aus den Vorrunden werden zu Beginn der 4. Runde gestrichen, d.h. die 4. Runde beginnt bei absolut Null.

Fällt in der 4. Runde kein gültiger Punkt bzw. wird kein Wettkämpfer durch Kyong-gos/Gam-jeom zum Verlierer erklärt, wird derjenige Sieger, der von den richtenden Offiziellen die Überlegenheit zugesprochen bekommt.
An der Entscheidung der Überlegenheit werden alle Punktrichter und der Kampfleiter beteiligt. Die Punktrichter markieren nach Aufforderung durch den Kampfleiter („Woo-se-girok") auf ihrer „Überlegenheitskarte" den Gewinner und übergeben diese Karte dem Kampfleiter. Ist die Entscheidung der Punktrichter 2 : 2, so entscheidet der Kampfleiter mit seiner Karte. Nach der Verkündung des Siegers übergibt der Kampfleiter die Überlegenheitskarten an die Jury wo sie an das Deckblatt geheftet werden.

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

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

5.18. Ergebnis des Wettkampfes

5.18.1.
a) Sieg durch KO
b) Sieg durch Kampfleiter - Abbruch (RSC= Referee Stops Contest)
c) Sieg nach Punkten oder durch Überlegenheit
d) Sieg durch Aufgabe
e) Sieg durch Disqualifikation
f) Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters

Sieg durch KO: Der Kampfleiter erklärt dieses Resultat, wenn ein Wettkämpfer durch eine reguläre Technik niedergeschlagen wurde, bei der Zahl acht (8) den Kampf nicht fortzusetzen kann, oder er entscheidet, dass der Wettkämpfer als Ergebnis eines Schlages den Kampf nicht fortsetzen kann, so kann das Ergebnis auch vor dem Ablauf der 10 Sekunden verkündet werden.

Sieg durch Kampfleiter - Abbruch: Der Kampfleiter beendet den Kampf, wenn durch seine Entscheidung oder die des offiziellen Wettkampfarztes festgestellt wird, das ein Wettkämpfer auch nach einer Minute Pause infolge einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, oder falls ein Wettkämpfer das Kommando des Kampfleiters zum Weiterkämpfen nicht beachtet, so beendet der Kampfleiter den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger.

Sieg durch Punkte oder durch Überlegenheit: In diesem Fall wird der Sieger durch das Punkteergebnis oder durch die Entscheidung der Überlegenheit festgestellt.

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

Sieg durch Disqualifikation: Dies ist das Ergebnis des Ausschlusses eines Wettkämpfer bei der Waage, oder falls der Wettkämpferstatus verloren geht.

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

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

5.19. Kommandos im Wettkampf

Chung	Blau
Hong	Rot
Cha-ryeot	Achtung
Kyeong-rye	Verbeugen
Tscha-u-yang-u	Drehen
Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)
Shi-jak	Start

Kal-yeo	Trennen
Keu-man	Stop, Ende
Kye-sok	Weiterkämpfen
Kye-shi	Zeitstop für max. 1 Minute
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstop
Joo-eui	Ermahnung
Kyong-go	Verwarnung
Gam-jeom	Minuspunkt
Chung Seung	Blau gewinnt
Hong Seung	Rot gewinnt
Ha-nah	Eins
Duhl	Zwei
Seht	Drei
Neht	Vier
Da-seot	Fünf
Yeo-seot	Sechs
Il-gop	Sieben
Yeo-dul	Acht
A-hop	Neun
Yeol	Zehn
Woo-se-girok	Überlegenheitskarte benutzen
Bi Kim	Punktegleichstand/Unentschieden

5.20. Auslosungsverfahren

5.20.1. Ist eine Auslosung erforderlich, so ist dies vor Beginn der Wettkämpfe unter Aufsicht der Wettkampfleitung durchzuführen. Eine Auslosung per Computer/Zufallsgenerator ist ebenfalls zulässig.

5.20.2 Es erfolgt eine Setzung von 2 Wettkämpfern. Gesetzt werden in getrennte Pools nur die jeweils ersten der aktuellen Rangliste.
Alle übrigen Wettkämpfer werden in die Pools A + B gelost.

5.21. Punktzettel

Die Punktzettel werden in folgender Weise ausgefüllt:

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

5.22. Protestkomitee

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

5.23. Protestverfahren

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

Eine Videoaufzeichnung als Beweis bei einer umstrittenen Kampfrichterentscheidung ist nicht zulässig, da der Kampfleiter nach bestem Wissen und Gewissen im Einvernehmen mit den Punktrichtern seine Entscheidung treffen muss (Sofortentscheidung).
Das Protestkomitee muss seine Entscheidung in schriftlicher Form bekannt geben, bevor die nächste Runde im gleichen Pool beginnt.
Ein Blockieren der Wettkampffläche durch Wettkämpfer oder Offizielle, als Protest gegen ein Urteil des Kampfgerichts oder eine Behinderung zum weiteren Fortführen des Turniers in irgendeiner Form seitens der genannten Personen, kann mit Disqualifikation des betroffenen Wettkämpfers des Coaches oder der gesamten Mannschaft geahndet werden. Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Wettkampfleitung oder des Protestkomitees ist nicht möglich, sie ist endgültig.

Durchführungsbestimmungen:

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

5.24. Schiedskommission

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

5.25. Auslegungsregel

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

5.26. Handzeichen des Kampfleiters

1. Aufruf der Wettkämpfer

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

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

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

3. "Joon-bi"

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

4. "Shi-jak"

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

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

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

6. "Kye-sok"

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

7. Erklärung des Siegers

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

8. "Kye-shi" / "Shi-gan"

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

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

9. Zählen

1. Gezählt wird von "Ha-nah (Eins)" bis "Yeol (Zehn)" unter Verwendung beider Hände.
2. Das Zählen erfolgt ausgehend vom rechten Daumen der geballten Faust, indem ein Finger nach dem anderen ausgestreckt und dabei im Sekunden Intervall laut gezählt wird.

   * Bei "Da-seot" (Fünf) und "Yeol" (Zehn) wird die geöffnete Hand zum betreffenden Kämpfer gerichtet.

11. „Kyong-go" ; Verwarnung

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

12. "Gam-jeom"

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

13. Ermahnung ("Joo-eui") sollen aber seit der WM ´07 nicht mehr gegeben werden

1. Den rechten gestreckten Zeigefinger auf die Höhe des rechten Ohres nehmen. Arm ausstrecken und mit einem Winkel von 135 Grad auf den betreffenden Wettkämpfer deuten.
2. Die rechte geöffnete Handfläche nach vorne drehen und in Höhe des Mundes einmal nach links und dann wieder nach rechts bewegen.
3. Den rechten Zeigefinger erneut ausstrecken, um dem betreffenden Wettkämpfer zu zeigen, dass eine Ermahnung gegeben wurde.

14. Annullieren eines gewerteten Punktes

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

Deutsche Taekwondo Union eV

TA´s Paper

Kategorie:	WK-Tag	Datum:	Fläche/WK-Nr.

CHUNG	HONG
Name:	Name:
LV:	LV:
Nation:	Nation:

Referee:	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4

Verwarnung	- Punkt	+ Punkt	Runde	+ Punkt	- Punkt	Verwarnung
			1			
			2			
			3			
			total			
			Ergebnis			
			4. Runde			

KO	RSC	Punkte Überlegenheit	Aufgabe	Disqualifikation	strafweise durch Referee

Gleichstand in der 4. Runde, Entscheidung der Überlegenheit									
J 1		J 2		J 3		J 4		Referee	
chung	hong	chung	hong	chung	hong	chung	hong	chung	hong

Ergebnis der Uberlegenheit		
CHUNG		HONG

Technischer Assistent, **Name:** _____

Unterschrift _____

erstellt nach Vorlage der WTF
nach der WM 2007 in Peking

KO-Meldung

Name : _____ **Vorname :** _____

Verein : _____

Landesband : _____

Der/die oben genannte Wettkämpfer/Wettkämpferin erhielt

bei der Veranstaltung : _____

am : _____ in : _____

einen meldepflichtigen KO durch : _____

Die sofortige ärztliche Untersuchung erfolgte durch : _____

und ergab folgenden Befund : _____

_____

_____

_____

_____

Eine Wettkampfsperre wird angeordnet : ☐ **ja** ☐ nein

_____
Unterschrift Arzt

Sperre im DTU-Paß eingetragen von : _____

Letzter KO erfolgte am : _____

Vorletzter KO erfolgte am : _____

_____ _____
Ort Datum Unterschrift Wettkampfleitung

Protest

Betrifft : **Protest zu Wettkampf Nr.:** ☐ Datum :
Subject : **Protest on Competition No.:** Date : _____

Verband / Federation : _____

Name des Antragstellers :
Name of Apellant : _____

Antrag/Request : _____

Begründung / Argumentation : _____

§ der WO / Article of Comp.Rules: _____

_____
Unterschrift/Siganature

Entscheidung des Protest-Kommitees / Decision of Law-Suit-Commitee

Antrag wurde / Request is ☐ stattgegeben / granted ☐ abgelehnt / turned down

Begründung/Argumentation : _____

_____
Unterschrift/Signature

Überlegenheitskarte

Wie die Überlegenheitskarte benutzt wird.

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

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

Überlegenheitskarte

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

Kampf-Nr. : _____

KL	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4

CHUNG	HONG

Unterschrift: _____

_____

Nur Kampfleiter:

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

Endergebnis:

CHUNG	HONG