

Wettkampfordnung Zweikampf

der



In Abstimmung mit dem Regelwerk der



gültig ab 01. September 2023



INHALTSVERZEICHNIS

1.	Geltungsbereich	3
2.	Voraussetzungen für Kämpfer	3
3.	Wettkampfbereich	4
4.	Alters- und Gewichtsklassen	8
5.	Waage	12
6.	Austragungsmodus	13
7.	Kampfzeit	14
8.	Kampfgericht.....	15
9.	Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes.....	17
10.	Bewertung.....	19
11.	Verbotene Handlungen und Strafen.....	20
12.	Ergebnis des Wettkampfes	25
13.	Entscheidung bei Überlegenheit.....	27
14.	Niederschlag.....	30
15.	Verfahren bei einem Niederschlag	30
16.	Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes.....	31
17.	Schutzbestimmungen bei Niederschlag.....	34
18.	Video Replay	35
19.	Protest- und Schiedskomitee	37
20.	Anti-Doping	40
21.	Organisation und Ausschreibung.....	40
22.	Auslegungsregel	41
23.	Kommandos im Wettkampf.....	41
24.	Weiterführende Dokumente	42



Ausschließlich aus Gründen der einfacheren Formulierung und besseren Lesbarkeit wird in diesem Dokument nur die männliche Sprachform gewählt. Eine geschlechtsspezifische Differenzierung ist damit nicht verbunden.

1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Zweikampf (WOZ) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der Deutschen Taekwondo Union (DTU) von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein.

Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle DTU anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampfgeln der DTU sind den Regeln und deren Interpretation des Weltverbandes (WT) und der Europäischen Taekwondo Union (ETU) angeglichen.

2. Voraussetzungen für Kämpfer

- 2.1 Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Kämpfers zur DTU. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.
- 2.2 Durch die Anmeldung zu einem Turnier erkennt ~~wird vom~~ der Kämpfer die Wettkampfordnung der DTU sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen an.
- 2.3 Jeder Kämpfer hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Kämpfer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.
- 2.4 Wettkampfbekleidung und Ausrüstung
Die Kampfbekleidung der Kämpfer besteht aus einem Taekwondo-Dobok sowie der Taekwondo-Schutzbekleidung. Die Schutzbekleidung des Kämpfers besteht aus einer Weste, Kopfschutz (weiß, rot oder blau; bei elektronischem System (PSS) Kopfschutz blau oder rot; **Jugend B, C, D können einen Kopfschutz mit Visier tragen**), Zahnschutz (weiß oder transparent), Leisten-/Tiefschutz, Unterarm- und Schienbeinschützer, Handschützern sowie bei PSS ~~Westen~~ die entsprechenden Socken mit Sensoren. Der Kämpfer hat diese Schutzbekleidung vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen. Leisten-/Tiefschutz und Unterarm- und Schienbeinschützer sind unter dem Taekwondo-Dobok zu tragen. Der Zahnschutz muss mindestens 3mm dick sein und die gesamte obere Zahnreihe bedecken. **Auch** bei Kopfschutz mit Visier ist das Tragen eines Zahnschutzes Pflicht. Kämpfer mit einer Zahnspange müssen einen durch einen Zahnarzt empfohlenen speziellen



Zahnschutz tragen, der die obere und untere Zahnreihe bedeckt. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, und lackierte Nägel sind auf neutrale Farben, d.h. weiß und transparent, beschränkt. **Lange Haare müssen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird.** Die Kämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen. Auf dem Kopf darf ausschließlich der Kopfschutz getragen werden. Es ist zulässig, aus religiösen Gründen ein Tuch unter dem Kopfschutz und im Dobok zu tragen, jedoch darf der Gegner nicht gestört oder behindert werden.

Tapes und Bandagen an Händen und Füßen müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter vor Kampfbeginn begutachtet werden. Die Farbe der Tapes und Bandagen ist auf weiß, hellbraun oder beige beschränkt. Es kann die Meinung des Turnierarztes eingeholt werden.

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

3. Wettkampfbereich

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

a) Oktagon

Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist ein Oktagon mit einem Durchmesser von 8 m, und acht gleichen Schenkeln von 3,30 m, mit einer Linie bei 0,60 m. Der Sicherheitsbereich zwischen Außenlinie und Grenzlinie bildet ein Quadrat. Der Wettkampfbereich soll nicht kleiner als 10 m x 10 m und nicht größer als 12 m x 12 m sein. Die Kampffläche Oktagon ist bei allen DTU-Finals und Deutschen Meisterschaften der DTU verpflichtend.

b) Quadrat

Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist 8 m x 8 m mit einer Linie bei 0,60 m. Um die Kampffläche herum befindet sich der zu allen Seiten gleichweite Sicherheitsbereich. Der Wettkampfbereich soll nicht kleiner als 10 m x 10 m und nicht größer als 12 m x 12 m sein. Bei einem Podest kann der Sicherheitsbereich zum Schutz der Kämpfer erweitert werden. Die Kampffläche



Quadrat ist bei allen DTU-Finals und Deutschen Meisterschaften der DTU nicht erlaubt.

3.2 Positionen des **Kampfgerichtes** und **der** Coaches

- a) Die Position des Kampfrichters und der Kämpfer
Die Kämpfer stehen sich parallel zur **Grenzlinie B-1** gegenüber und sind dabei jeweils 1 m vom Mittelpunkt der Kampffläche entfernt. Der Kampfleiter befindet sich in der Mitte der Kämpfer und 1,50 m vom Mittelpunkt der Kampffläche in Richtung **Grenzlinie B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat)** entfernt.
- b) Die Position der Punktrichter
Bei 3 Punktrichtern: Der erste Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie **B-2 bei Oktagon (Ecke B-1/B-2 bei Quadrat)** sitzen, der zweite Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie **B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat)** und der dritte Punktrichter in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie **B-8 bei Oktagon (Ecke B-4/B-1 bei Quadrat)** sitzen.
Bei 2 Punktrichtern: Der erste Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie **B-2 bei Oktagon (Ecke B-1/B-2 bei Quadrat)** und der zweite Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie **B-5 bei Oktagon (B-3 bei Quadrat)** sitzen.
- c) Position **der PC-Bedienung,** technische Assistent und Video Replay Jury
Die PC-Bedienung, der technische Assistent (TA) und Video Replay Jury befindet sich am Jurytisch und sollte 2 m von der Grenzlinie **B-1** entfernt sein.
- d) Position der Coaches
Die Position der Coaches befindet sich mittig im Sicherheitsbereich an der Seite des jeweiligen Kämpfers und sollte mindestens 2 m von der **Grenzlinie B-4 bzw. B-6 bei Oktagon (Ecke B-2/B-3 bzw. Ecke B3-/B4 bei Quadrat)** entfernt sein.
- e) Position der Kontrolle
Die Kontrolle befindet sich in der Nähe des Eingangs zu dem Wettkampfbereich. Es wird überprüft, ob der Kämpfer die notwendige Schutzausrüstung trägt und diese richtig sitzt. Bei einer Beanstandung muss der Kämpfer seine Schutzausrüstung anpassen.

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

Abkürzungen in nachfolgenden Abbildungen:

- B1-8 = Grenzlinien 1-8
- O1-4 = Außenlinien 1-4
- J1-3 = Punktrichter 1-3

- PC = PC-Bedienung
- TA = technischer Assistent (TA-Paper)
- Video Replay = Video Replay Jury

Abbildung: Oktagon mit Positionen

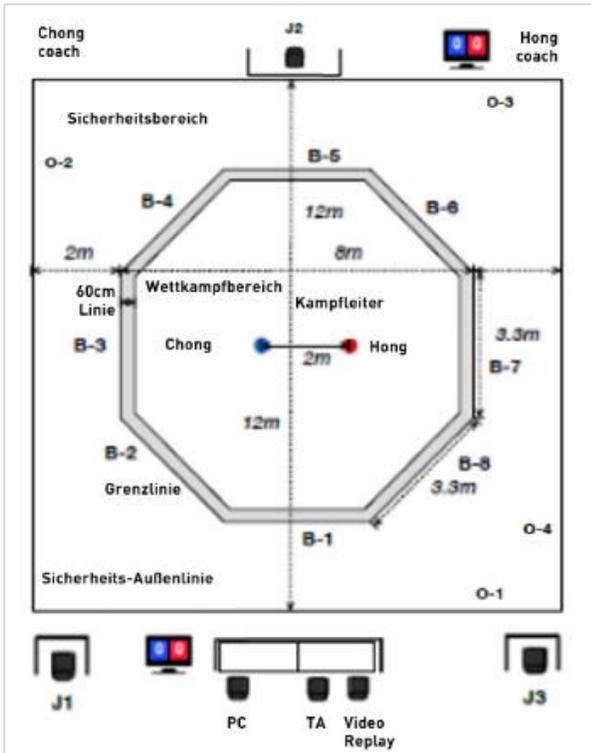


Abbildung: Oktagon auf Podest

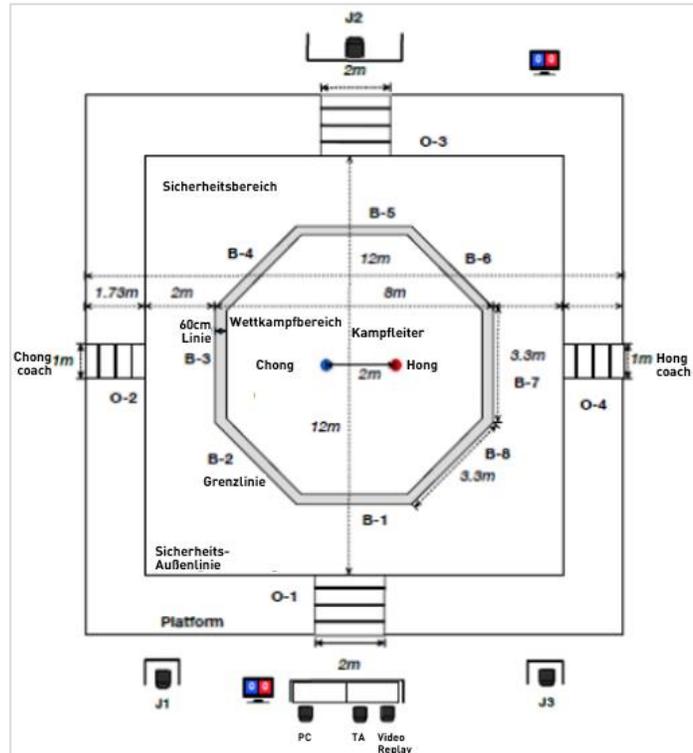


Abbildung: Wettkampffläche Oktagon

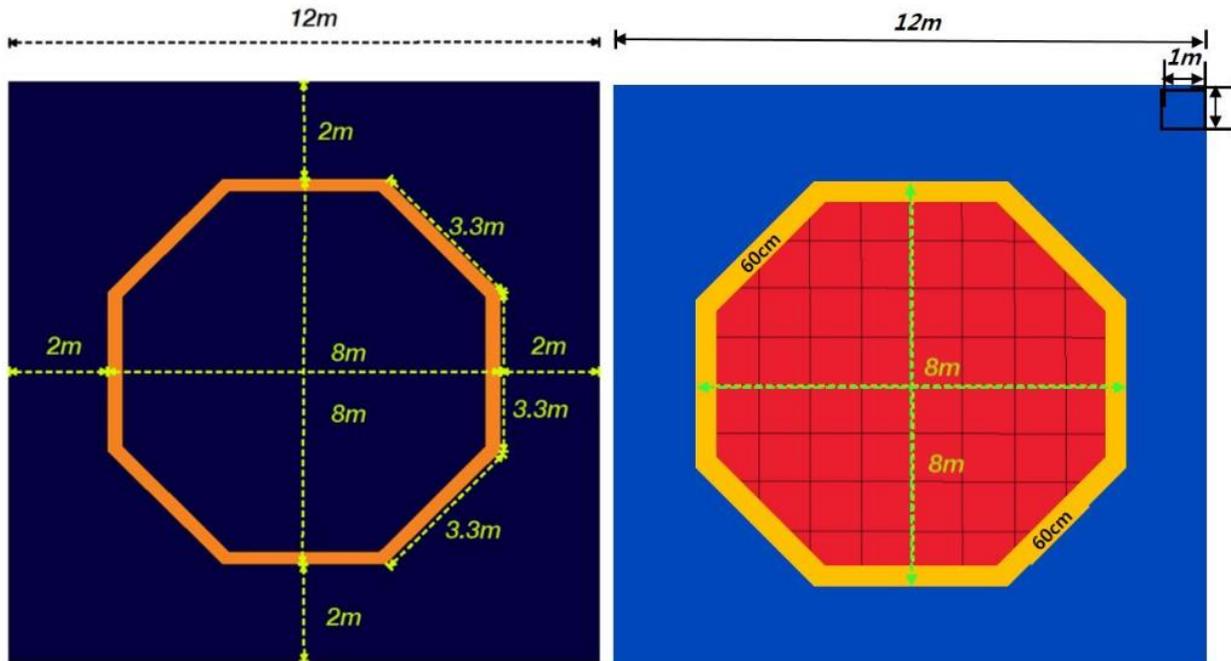


Abbildung: Quadrat mit Positionen

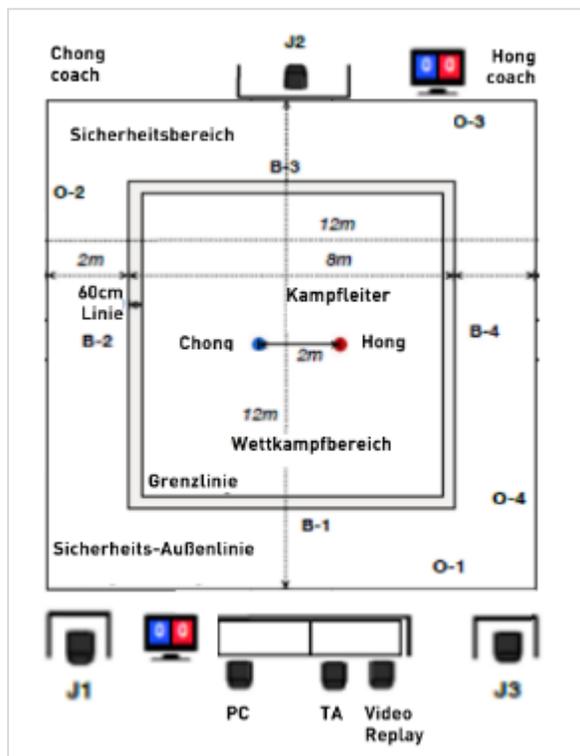
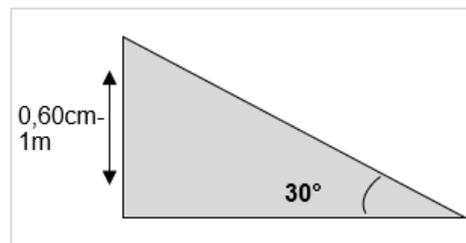


Abbildung: Podest





4. Alters- und Gewichtsklassen

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

Masters	Klasse 2: Alter 45 und älter Klasse 1: Alter 35 bis einschließlich 44 Jahre
Senioren	Alter 17 und älter
Junioren	Alter 15 bis einschließlich 20 Jahre
Jugend A	Alter 15 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

4.2 ~~4.3~~. Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Kämpfern der gleichen Alters- und Gewichtsklasse. Der Gürtelgrad kann gegebenenfalls für eine weitere Unterteilung in Leistungsklassen verwendet werden.

4.3 ~~4.2~~. Das Gewicht ist in männliche und weibliche Klassen unterteilt. Ein Start ist bei Einzelmeisterschaften nur in der dem tatsächlichen Gewicht entsprechenden Gewichtsklasse zulässig. Es ist keinem Kämpfer gestattet, an einem Turnier in mehr als einer Gewichtsklasse zu starten. Beim Wiegen wird die erste Stelle nach dem Komma (erste Dezimalstelle) berücksichtigt.

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

In den Altersklassen Jugend A, B, C, D müssen männliche Kämpfer mit einer Unterhose und weibliche Kämpferinnen mit einer Unterhose und einem BH gewogen werden, und es gilt eine Gewichtstoleranz von 100g.

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

4.4 Kämpfer der Altersklassen Jugend A, B, C, D müssen in Slip und BH mit einer gewogen werden, und es gilt eine Gewichtstoleranz von 100g-gewogen werden.

4.5 Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:



Bezeichnung	Herren/ Junioren	Masters/ Herren olympisch
bis 54 kg	-54 kg	
bis 58 kg	54-58 kg	-58 kg
bis 63 kg	58-63 kg	
bis 68 kg	63-68 kg	58-68 kg
bis 74 kg	68-74 kg	
bis 80 kg	74-80 kg	68-80 kg
bis 87 kg	80-87 kg	
über 87kg/80kg	+ 87 kg	+ 80 kg

Bezeichnung	Damen/ Juniorinnen	Masters/ Damen olympisch
bis 46kg	-46 kg	
bis 49kg	46-49 kg	-49 kg
bis 53kg	49-53 kg	
bis 57kg	53-57 kg	49-57 kg
bis 62kg	57-62 kg	
bis 67kg	62-67 kg	57-67 kg
bis 73kg	67-73 kg	
über 73kg/67kg	+ 73 kg	+ 67 kg

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

Bezeichnung	Jugend A w	Jugend A w olympisch
Nadelgewicht	-42 kg	
Fliegengewicht	42-44 kg	-44 kg



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

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

Zusätzlich gibt es für Jugend B die Möglichkeit der Unterteilung nach Größe und Maximalgewicht:

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



1,81m & größer	80 kg	52kg
----------------	-------	------

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

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

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

4.6 Bei Mannschaftswettkämpfen gelten nachfolgende Gewichtsklassen.

Bezeichnung	Männlich	Weiblich	Mixed
Anzahl	4	4	4 (max. 2 männlich/2 weiblich)



Gesamtgewicht	300kg oder weniger	260kg oder weniger	2 weiblich: 135kg oder weniger 2 männlich: 160kg oder weniger
---------------	--------------------	--------------------	--

Ersatzkämpfer müssen bei der Waage teilnehmen.

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

5. Waage

- 5.1 Die offizielle Waage findet am Tag des Turniers statt. Die offizielle Waage kann zusätzlich bereits am Vortag des Turniers stattfinden. Die Waage wird durch jeweils gleichgeschlechtliche Kampfrichter durchgeführt und darf maximal zwei Stunden andauern.
- 5.2 An der Waage werden die Angaben im DTU-Pass und ~~die Identität der Kämpfer (ID-Karte mit Bild oder ID-Karte ohne Bild, aber mit Kinder-/Personalausweis)~~ kontrolliert die Identität der Kämpfer durch Kinder-/Personalausweis oder Reisepass kontrolliert. Wird zusätzlich eine ID Karte bei einem Turnier verwendet, so muss diese auch vorgezeigt werden. Falls die Meldung über die DTU-Datenbank erfolgt, kann der DTU-Pass weggelassen werden.
- 5.3 Das tatsächliche Gewicht jedes Kämpfers ist im Slip, bei weiblichen Kämpferinnen zusätzlich im BH, zu ermitteln. Auf Wunsch des Kämpfers (nur für Kämpfer ab 18 Jahren) kann die Waage auch unbekleidet durchgeführt werden. Kämpfer der Altersklassen Jugend A, B, C, D müssen in Slip und BH mit einer gewogen werden, und es gilt eine Gewichtstoleranz von 100g ~~gewogen werden~~. Ein Kämpfer darf nur zweimal gewogen werden. Falls ein Kämpfer das Gewicht zweimal nicht erreicht, so ist dieser zu disqualifizieren. Bei der Waage müssen Tapes und Bandagen entfernt werden, um offene Wunden oder Blutungen ausschließen zu können. Eine Testwaage muss bereitgestellt werden; falls eine Testwaage nicht vorhanden ist, kann nach Absprache mit der Wettkampfleitung auch die offizielle Waage als Testwaage verwendet werden.
- 5.4 Findet die allgemeine Waage ausschließlich am Vorabend des Wettkampfes statt, muss eine zweite, zufallsbedingte Waage am Morgen des Turniertages durchgeführt werden. ~~Eine zweite, zufallsbedingte Waage findet am Morgen des Turniertages statt.~~ Zufällig ausgewählte Kämpfer, ~~die das Gewicht bei der offiziellen Waage erreicht haben,~~ müssen an der Zufallswaage ~~einem erneuten zweiten Wiegen~~ zwei Stunden vor Turnierbeginn teilnehmen. Sollte ein Kämpfer nicht erscheinen oder das erforderliche Gewicht nicht erreichen, so ist dieser zu disqualifizieren. Das zweite Wiegen muss spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn



abgeschlossen sein. Ein Kämpfer darf dabei nur einmal gewogen werden und es gilt dabei eine Gewichtstoleranz von 5%. Untergewicht wird bei der Zufallswaage nicht bewertet. Eine Testwaage muss bereitgestellt werden; falls eine Testwaage nicht vorhanden ist, kann nach Absprache mit der Wettkampfleitung auch die offizielle Waage als Testwaage verwendet werden.

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

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

- 5.5 Falls ein Kämpfer an der Waage disqualifiziert wird, so werden keine Ranglistenpunkte vergeben. ~~Es ist keinem Kämpfer gestattet, an einem Turnier in mehr als einer Gewichtsklasse zu starten.~~ (Kommentar: in 4.2. eingearbeitet)
- 5.6 In der Ausschreibung gibt es die Möglichkeit, Gewichtsklassenwechsel im Allgemeinen, sowie gesondert für Kampflöse zu regeln. Folgende Regelung für Kampflöse ist möglich: Kampflöse können nach Waageende in die nächsthöhere Gewichtsklasse ~~der gleichen Leistungsklasse~~ hochgestuft werden, sofern diese besetzt ist. Ein Herabstufen in eine niedrigere Gewichtsklasse sowie das Zusammenlegen von unterschiedlichen Leistungsklassen ~~LK1/LK2 (wenn vorhanden)~~ ist nicht erlaubt.
- ~~5.7. Falls ein Kämpfer an der Waage disqualifiziert wird, so werden keine Ranglistenpunkte vergeben. Es ist keinem Kämpfer gestattet, an einem Turnier in mehr als einer Gewichtsklasse zu starten.~~ (Kommentar: doppelt, gleich wie 5.5.)

6. Austragungsmodus

- 6.1 Es werden Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften durchgeführt.
- 6.2 Einzelmeisterschaften erfolgen zwischen Kämpfern der gleichen Gewichts- und **Altersklasse**. ~~Es ist möglich, angrenzende Gewichtsklassen zu einer Gewichtsklasse zusammen zu legen (siehe Olympische Gewichtsklassen).~~ Kämpfer dürfen an einem Turnier nur in einer Gewichts- **und Altersklasse** starten.



- 6.3 Der Austragungsmodus sowie die Punktevergabe zur Vereins- und Verbandswertung sind in der Ausschreibung zu veröffentlichen. Ein Wechsel des Austragungsmodus während eines Turniers ist nicht zulässig.
- 6.4 Die Vereins- oder Verbandswertung kann anhand der Summe der individuellen Ergebnisse ermittelt werden:
- 1 Punkt für jeden Kämpfer, der an diesem Tag startet
 - 1 Punkt für jeden gewonnenen Kampf
 - 120 Punkte für 1. Platz
 - 50 Punkte für 2. Platz
 - 20 Punkte für 3. Platz
 - 50 Punkte für Kampflosen
 - Haben mehr als zwei Vereine oder Verbände das gleiche Resultat, so wird die Wertung zuerst nach Anzahl der Gold-, Silber und Bronze Medaillen entschieden, dann nach der Anzahl der teilnehmenden Kämpfer und anschließend nach mehr Punkten in höheren Gewichtsklassen
- 6.5 Es kann entweder nach dem KO-System (Einzelausscheidung), Rundenturnier („Jeder gegen Jeden“) oder dem brasilianischen KO-System gekämpft werden. Bei dem KO-Systemen werden die Gewichtsklassen jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Kämpfer scheiden beim KO-System nach einem verlorenen Kampf aus. Haben sie jedoch beim brasilianischem KO-System gegen einen späteren Poolsieger verloren, ziehen sie in der Reihenfolge ihres Ausscheidens in die ebenfalls zweigeteilte Trostrunde ein. Die Poolsieger kämpfen im Finale um Platz 1 und 2. Die zwei Poolsieger der Trostrunde kämpfen um den Platz 3.

7. Kampfzeit

7.1 Die Kampfzeit ist wie folgt

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

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

Best-of-Three-System

~~Im Best-of-Three-System werden 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause gekämpft. Eine vierte Runde (Goldene Runde) wird im Best-of-Three-System nicht~~



gekämpft. ~~Bei einem Gleichstand nach der Runde~~ ~~Bei einem Unentschieden nach der Runde~~, wird der Sieger der Runde nach Artikel 13.3 entschieden.

Mannschaftswettkampf

In Mannschaftswettkämpfen werden 3 Runden gekämpft: Erste Runde à 4 Minuten, zweite Runde und dritte Runde à 5 Minuten mit einer Minute Pause. Die erste Runde soll nach der traditionellen Mannschaftswettkampfform durchgeführt werden: Erste Runde jeweils 1 Minute je Kämpfer, zweite und dritte Runde jeweils mit jeweils wechselnden Kämpfern pro Team.

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

7.3 Kampfzeiten im Best-of-Three-System

Im Best-of-Three-System ist die Kampfzeit für alle Altersklassen 3 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause. Eine vierte Runde (Goldene Runde) wird im Best-of-Three-System nicht gekämpft. Bei einem Gleichstand nach der Runde wird der Sieger der Runde nach Artikel 13.2. entschieden.

7.3.1 Kampfzeitverkürzung

Die Kampfzeit für alle Altersklassen kann auf 3 Runden à 1:30 Minuten verkürzt werden. Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden verkürzt werden. In den Altersklassen Jugend C und D kann zusätzlich auf 3 Runden à 1:00 Minuten verkürzt werden.

8. Kampfgericht

8.1 Das Kampfgericht vertritt bei Taekwondo Turnieren die DTU nach außen und hat deshalb auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Keine der im Kampfgericht tätigen Personen dürfen gleichzeitig auch als Kämpfer oder Coach an dem jeweiligen Turnier teilnehmen. Entscheidungen des Kampfgerichts sind endgültig.

Die Wettkampfleitung kümmert sich um die Turnierorganisation und entsprechende technische Angelegenheiten und sorgt dafür, dass der Zeitplan eingehalten wird. Der Vorsitzende der Wettkampfleitung ist der entsprechende Kampfrichterreferent (Landes- oder Bundeskampfrichterreferent) oder sein Beauftragter. Der Der Vorsitzende der Wettkampfleitung bewertet die Leistung des Kampfrichterteams und ist Teil des Protest- und Schiedskomitee während des Turniers.

8.2 Technischer Delegierter (TD)



Der technische Delegierte vertritt die DTU nach außen und ist für die Einhaltung der Wettkampffregeln verantwortlich. Der TD trifft die endgültige Entscheidung für alle Angelegenheiten, die nicht in der Wettkampfordnung geregelt sind. Der TD ist Vorsitzender des Schiedskomitee. Der TD ist verantwortlich, den Bewertungsbericht über das Turnier zu schreiben.

8.3 Jury (KR-Teamleiter)

~~Die Jury~~ Der KR-Teamleiter ist für die Überwachung und Koordinierung ~~der Kampfrichter auf der Wettkampffläche verantwortlich. des gesamten Kampfgerichts verantwortlich.~~ Bei der Trefferbewertung hat ~~er~~ keine Stimme. ~~Die Jury oder der technische Assistent ist für das Ausfüllen des TA-Papiers zuständig. Falls kein elektronisches System verwendet wird, errechnet die Jury nach jeder Runde das Rundenergebnis und gibt dieses auf dem Scoreboard bekannt. Die Jury~~ Der KR-Teamleiter kann sowohl ~~den~~ Kampfleiter als auch ~~die~~ Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können ~~Kampfrichter~~ von dem ~~KR-Teamleiter in Absprache mit der Jury~~ Wettkampfleitung ausgetauscht ~~bzw. suspendiert~~ werden. Nach Zeigen der gelben Karte ist ~~die Jury der KR-Teamleiter~~ verpflichtet, ein zeitnahes Protokoll zu erstellen und an die Wettkampfleitung zu übergeben.

8.4 Kampfleiter

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

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

~~Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken und wirkungsvollen Tritt zum Kopf oder einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, muss der Kampfleiter ein Video Replay für die Überprüfung anfordern und gegebenenfalls Punkte hinzufügen.~~

~~Der Kampfleiter setzt die Entscheidung der Video Replay Jury entsprechend um. vergibt oder annulliert bei akzeptiertem Video Replay entsprechend die Punkte oder Strafen.~~ Der Kampfleiter verkündet die Entscheidung durch die Überlegenheitskarte am Ende der vierten Runde.



8.5 Punktrichter

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

8.6 Technischer Assistent/PC-Bedienung

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

8.7 Video Replay Jury

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

~~8.8. — Proteste/ Protestkomitee~~

~~Der Bundeskampfrichterreferent oder sein Beauftragter ist während der Veranstaltung für eventuelle Proteste und das Auslegungsverfahren verantwortlich.~~

8.8 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 eine Bluse zu tragen. Kampfleiter und Punktrichter dürfen keine Dinge tragen oder auf die Kampffläche bringen, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten.

9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes

9.1 Bekanntgabe der Kämpfer

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

9.2 Kontrolle der Kämpfer

Die Kämpfer müssen sich am Kontrolltisch freiwillig einer Untersuchung unterziehen, bei der der Kämpfer selbst sowie seine Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung überprüft wird. Die Kämpfer müssen andere Materialien wie



Piercing, Ohrringe, harte Gegenstände im Gesicht oder am Körper entfernen. Kämpfer, die bei der Kontrolle keine angemessene Schutzausrüstung tragen (z.B. zu klein, regelwidrig oder kaputt) oder möglicherweise gefährliche Materialien nicht von ihrem Körper entfernen, dürfen nicht am Wettkampf teilnehmen. Kämpfer können von der Teilnahme ausgeschlossen werden, wenn sich der Kämpfer aufgrund gesundheitlicher Probleme einer Gefahr aussetzen würde. Nach der Überprüfung soll der Kämpfer mit seinem Coach zu dem ihm zugewiesenen Bereich gehen.

9.3 Ablauf zu Beginn und nach Ende eines Kampfes

- a) Der Kampfleiter ruft die zwei Kämpfer durch „Chung, Hong“ in die Mitte. Die Kämpfer betreten die Kampffläche und tragen dabei den Kopfschutz unter ihrem linken Arm. Ist einer der beiden Kämpfer nach einer Minute nicht anwesend oder hat seine Ausrüstung nicht vollständig angezogen, so erklärt der Kampfleiter den Gegner zum Sieger. **Wird mit PSS gekämpft, Falls mit elektronischem System gekämpft wird,** soll der Kampfleiter ~~das PSS System~~ Weste, Kopfschutz **und** Socken gegenseitig testen lassen.
- b) Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Cha-ryeot“ (Achtung) und „Kyeong-rye“ (Verbeugung) und die sich gegenüberstehenden Kämpfer verbeugen sich zueinander. Die Verbeugung bei „Kyeong-rye“ ist richtig ausgeführt, wenn sich die Hüfte um mehr als 30 Grad nach vorne beugt und dabei der Kopf um mehr als 45 Grad neigt. Nach der Verbeugung wird der Kopfschutz aufgesetzt ~~(Haare im Kopfschutz)~~ **(Haare müssen im Kopfschutz sein).**
- c) Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Joon-bi“ (Bereit) und „Shi-jak“ (Start), um den Kampf zu starten.
- d) Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“ (~~Stop~~ **Ende**). Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.
- e) Der Kampfleiter kann den Kampf durch das Kommando „Kal-yeo“ (Trennen) unterbrechen und mit dem Kommando „Kye-sok“ (Weiterkämpfen) wieder freigeben. Wenn der Kampfleiter „Kal-yeo“ ausspricht, dann muss die ~~Zeitnehmer~~ **PC-Bedienung** sofort die Kampfzeit anhalten. Bei „Kye-sok“ muss er die Kampfzeit **wieder starten.** ~~weiterlaufen lassen.~~
- f) Am Ende der letzten Runde erklärt der Kampfleiter den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite des Siegers und das Kommando „Hong Seung (Rot gewinnt) oder „Chung Seung (Blau gewinnt). Die Kämpfer verlassen im Anschluss die Wettkampffläche.



Best-of-Three-System

Im Best-of-Three-System erklärt der Kampfleiter den Sieger nach der jeweiligen Runde.

9.4 Ablauf Mannschaftswettkampf

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

10. Bewertung

10.1 Erlaubte Techniken

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

10.2 Erlaubte Angriffsflächen

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

10.3 Erlaubte ~~Trefferflächen~~ ~~Trefferpunkte~~

- a) Rumpf: Der blau oder rot markierte Bereich auf der ~~Kampfweste~~ Weste.
- b) ~~Kopf: Der Bereich des Kopfes, der durch den Kopfschutz abgedeckt ist.~~
Kopf: Der gesamte Kopf ab der unteren Linie des Kopfschutzes, d.h. Gesicht ist auch eine Trefferfläche

10.4 Gültige Punkte

Gültige Punkte werden erzielt, wenn eine erlaubte Technik kraftvoll auf die Angriffsfläche des Rumpfes ausgeführt wird und wenn eine erlaubte Technik auf die Angriffsfläche des Kopfes ausgeführt wird.

Bei Benutzung eines PSS ~~Systems~~ bewertet das elektronische System die Gültigkeit der Technik, Hitlevel und/oder gültigen Kontakte auf die Angriffsfläche; Fausttechniken und technische Zusatzpunkte werden nicht durch das PSS ~~System~~ gewertet. Die PSS-Bewertung mit Ausnahme von Kopftreffern darf nicht Bestandteil des Video Replay sein. Das notwendige Hitlevel ~~und die~~



entsprechende PSS-Einstellung ~~des PSS-System~~ wird nach der Gewichtsklasse, Geschlecht und Altersklasse bestimmt.

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

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

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

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

Best-of-Three-System

Im Best-of-Three-System ergibt sich die Gesamtwertung aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden.

10.5 Ungültigkeit von Punkten

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

11. Verbotene Handlungen und Strafen

11.1 Strafen **für verbotene Handlungen** werden vom Kampfleiter ausgesprochen.

11.2 Verbotene Handlungen werden mit einem „Gam-jeom“ durch den Kampfleiter bestraft. Ein „Gam-jeom“ wird als ein ~~(-1)~~ zusätzlicher Punkt für den gegnerischen Kämpfer gezählt.



11.3 Verbotene Handlungen

~~Die in den nachfolgenden aufgeführten Unterpunkte sind verbotene Handlungen und werden mit einem „Gam-jeom“ bestraft.~~ Strafen für verbotene Handlungen („Gam-jeom“) werden ausgesprochen, um die Sicherheit des Kämpfers zu gewähren, einen gerechten Kampf zu führen sowie erlaubte Techniken zu fördern. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden. Wenn ein „Gam-jeom“ für eine der aufgeführten verbotenen Handlungen vergeben wird, müssen die im Zusammenhang stehenden Punkte gegebenenfalls annulliert werden.

Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/oder Coach in der Pause (nach 5 Sekunden nach Rundenende), kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, und dieses „Gam-jeom“ wird im System für die nächste Runde registriert. Falls der Regelverstoß innerhalb von 5 Sekunden nach Rundenende erfolgt, so wird dieses „Gam-jeom“ im System für die vorherige Runde registriert.

Die folgenden Punkte gelten als verbotene Handlungen:

a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn der Fuß eines Kämpfers den Boden außerhalb der Grenzlinie berührt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

~~Wenn ein Fuß eines Kämpfers die Grenzlinie übertritt und sich somit komplett außerhalb der Grenzlinie befindet, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.~~ Falls der Kämpfer durch eine verbotene Handlung oder nach einem „Kal-yeo“ die Grenzlinie übertritt, wird keine Strafe ausgesprochen.

b) Hinfallen

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

c) Den Kampf vermeiden oder verzögern

Wenn ein Kämpfer anhaltend kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht und wegläuft oder dem Kampf durch ein Beugen oder Ducken des Körpers ausweicht, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

~~Ein Strafpunkt wird dem Kämpfer gegeben, der anhaltend kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht und wegläuft oder dem Kampf durch ein Beugen oder Ducken des Körpers ausweicht.~~

Wenn ein Kämpfer um eine Kampfunterbrechung bittet, um sein Equipment zu richten, spricht der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ (Kämpfen) aus. Bittet der Kämpfer erneut eine Kampfunterbrechung, so wird ein „Gam-



jeom“ **Strafpunkt** an den passiven Kämpfer ausgesprochen. Handschützer und PSS-Equipment müssen sofort gerichtet werden, ohne dass eine Verwarnung ausgesprochen wird. Wenn ein Kämpfer sein Equipment richtet, um einen gegnerischen Angriff zu vermeiden oder Zeit zu gewinnen, wird er bestraft.

Das Andeuten **oder die Übertreibung von** Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen oder um Zeit zu gewinnen, wird **auch** mit einem „Gam-jeom“ **Strafpunkt** bestraft. **Der Kampfleiter darf einen Video-Replay vor der Vergabe eines „Gam-jeom“ zur Klarstellung der Situation anfragen.**

Wenn beide Kämpfer 3 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ anzeigen und aussprechen. Sollten nach 3 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein „Gam-jeom“ **Strafpunkt** entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt **hat**, ausgesprochen.

d) Festhalten oder Schieben des Gegners

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

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

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

Es wird für folgende Verfehlungen ein „Gam-jeom“ Strafpunkt ausgesprochen:

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

e) Folgende verbotene Handlungen:

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

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

f) Angriff unterhalb der Hüfte



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

~~Dies beinhaltet einen Angriff auf irgendeinen Körperteil unterhalb der Hüfte.~~

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

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

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

~~Angriff nach dem Unterbrechungszeichen wird dann bestraft, wenn ein gegnerischer Kontakt erfolgt ist.~~

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

h) Schlagen ins Gesicht mit der Hand

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellenbogen ins Gesicht schlägt, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

~~Dies beinhaltet Angriffe mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellenbogen auf das Gesicht des Gegners.~~ Unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt des Gegners aufgrund zu tiefen Senkens des Kopfes oder fahrlässiges Zudrehen des Rückens werden nicht bestraft.

i) ~~Knie-/Kopfstoß~~ Kniestoß oder Angriff mit dem Knie

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus nächster Nähe absichtlich mit dem Knie stößt oder den Gegner mit dem Knie angreift, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden.

~~Dies beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie aus nächster Nähe.~~ Die folgenden Aktionen werden nicht bestraft: Wenn der Gegner im Moment eines Angriffes plötzlich heranstürmt oder wenn es **der Kontakt mit dem Knie** unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner

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



Ein zu Fall gekommener Gegner wird definiert durch das Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als seine Füße.

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

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

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

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

m) Unsportliches Fehlverhalten des Kämpfers oder Coach

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

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

11.4 ~~Sanktionen nach~~ Gelber Karte

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

Der Kampfleiter vergibt zuerst ein „Gam-jeom für Unsportliches Fehlverhalten“ und hebt dann die gelbe Karte entweder zu dem Kämpfer oder dem Coach.

~~Ein „Gam-jeom für Unsportliches Fehlverhalten“ muss bereits vorher einmal ausgesprochen werden.~~

Falls der Coach oder der Kämpfer wiederholt den Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgt, so vergibt der Kampfleiter ein



weiteres „Gam-jeom für Unsportliches Fehlverhalten“, beendet den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger.

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

~~Sehr schwerwiegendes unsportliches Verhalten von dem Kämpfer oder Coach kann direkt mit einem „Gam-jeom für Unsportliches Fehlverhalten“ und einer gelben Karte bestraft werden. Der Kampfleiter hat hier den Kampf zu beenden und den Gegner zum Sieger zu erklären (Sieg durch DQB)~~

Die Gelbe Karte kann jederzeit während des Kampfes (mit „Gam-jeom“), in der Rundenpause (mit „Gam-jeom“) oder nach Beendigung des Matches (ohne „Gam-jeom“) gezeigt werden.

Der **KR-Teamleiter** hat sofort ein Protokoll zu schreiben und an die Wettkampfleitung weiterzugeben. In diesem Fall untersucht das Schiedskomitee das Verhalten des Coaches und/oder Kämpfers und legt die angemessene Sanktion fest.

12. Ergebnis des Wettkampfes

12.1. Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)

Der Kampfleiter erklärt RSC in folgenden Situationen:

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

12.2. Sieg nach Punkten (PTF)

Der Sieger wird durch das Gesamtpunkteergebnis nach 3 Runden bestimmt.

12.3. Sieg durch 20 Punkte Unterschied (PTG)

Entstehen ~~zwanzig (20)~~ **20** Punkte Unterschied zwischen zwei Kämpfern nach Beendigung der 2. Runde und/oder jederzeit in der 3. Runde, so unterbricht der Kampfleiter den Kampf und erklärt den Sieger durch 20 Punkte Unterschied. Diese Regelung soll nicht in Halbfinals und Finals der Senioren angewendet werden, außer dies ist in der Ausschreibung gesondert angegeben.

12.4. Sieg durch **Goldene Runde** ~~Golden-Point~~ (GDP)



Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte in der 4. Runde erzielt oder dessen Gegner zwei "Gam-jeoms" erhält, wird zum Sieger erklärt.

12.5. Sieg durch Überlegenheit (SUP)

Der Sieger wird nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte bestimmt.

12.6. Sieg durch Aufgabe (WDR)

Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt.

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

12.7. Sieg durch Disqualifikation (DSQ)

Ein Kämpfer kann bei der Waage **oder disqualifiziert werden. Ein Kämpfer kann** bei Nichterscheinen im Kontrollbereich nach dem dritten Ausruf disqualifiziert werden. Der Kampfleiter soll dabei den Kampf aufrufen und nach einer Minute den Gegner zum Sieger erklären. ~~(siehe Absatz 9.3)~~

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

12.8. Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)

Der Kampfleiter erklärt PUN, wenn ein Kämpfer zehn ~~(10)~~ "Gam-jeoms" erhalten hat.

12.9. Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)

Der Kampfleiter erklärt DQB in folgenden Situationen:

- a) Falls es sich herausstellt, dass ein Kämpfer, ein Vereins-/Verbandsmitglied oder der Coach die Sensoren oder das PSS **System** manipuliert haben.
- b) Falls ein Kämpfer an der Waage betrügt.
- c) Falls ein Kämpfer gegen die Grundsätze der Anti-Doping-Regeln verstößt.
- d) Falls ein Kämpfer oder Coach schwerwiegendes Verhalten zeigt: sich weigert, den Kommandos des Kampfleiters zu folgen, wenn dieser den Kampf beendet oder den Sieger erklärt oder durch Wegwerfen seiner persönlichen Schutzausrüstung (Kopfschutz, Handschützer) als Zeichen seiner Unzufriedenheit mit der Entscheidung.

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

12.10 Ergebnis im Best-of-Three-System



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

Im Best-Of-Three-System muss es immer einen Sieger nach jeder Runde geben. Es gelten hierbei folgende Entscheidungen:

- a) Rundensieg nach Punkten (PTF)
Der Sieger wird durch das Punkteergebnis am Ende der Runde bestimmt.
- b) Rundensieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)
Ein Kämpfer erhält im Best-of-Three-System das fünfte „Gam-jeom“ in einer Runde, ~~so~~ und somit wird der Gegner zum Sieger dieser Runde erklärt.
- c) Rundensieg durch Punkte Unterschied (PTG)
Sobald ein Punkte Unterschied von 12 Punkten zwischen zwei Kämpfern in einer Runde entsteht, unterbricht der Kampfleiter den Kampf sofort und erklärt für diese Runde den Sieger durch Punktedifferenz. Diese Regelung soll nicht in Halbfinals und Finals der Senioren angewendet werden.

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

Im Best-of-Three-System wird das Ergebnis des Wettkampfes wie folgt entschieden:

- a) Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)
Siehe 12.1.
- b) Sieg nach Punkten (PTF)
Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden.
- c) Sieg durch Aufgabe (WDR)
Siehe 12.6.
- d) Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
Siehe 12.7.
- e) Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)
Siehe 12.9.

13. Entscheidung bei Überlegenheit

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

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



Steht nach 3 Runden kein Sieger fest, so wird eine 4. Runde („Goldene Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt. Alle bereits erzielten Punkte aus den ersten drei Runden werden gestrichen, und die 4. Runde startet mit einem 0:0. ~~Falls eine 4. Runde durchgeführt wird, werden alle Punkte aus den ersten drei Runden gestrichen.~~

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

Falls ein Kämpfer einen gültigen Kopftreffer vor einem gültigen Westentreffer des Gegners erzielt, ~~Fällt ein gültiger Kopftreffer vor einem Westentreffer,~~ aber das PSS System hat den Westentreffer schneller registriert, kann der Coach einen Video Replay anfordern. Die Video Replay Jury muss das Video und das PSS-Punkteprotokoll ~~des PSS Systems~~ untersuchen. Bei akzeptierten Video Replay annulliert der Kampfleiter den Westentreffer, vergibt die Punkte für den Kopftreffer und erklärt den Kämpfer zum Sieger, der den Kopftreffer getreten hat.

Falls ein Kämpfer, der bereits einen Punkt hat, einen gültigen Fausttreffer vor einem gültigen Westen- oder Kopftreffer des Gegners erzielt, ~~Erzielt ein Kämpfer, der bereits einen Punkt hat, einen gültigen Fausttreffer vor einem Westentreffer,~~ aber das PSS System den Westen- oder Kopftreffer schneller registriert hat, kann der ~~entsprechende~~ Coach einen Video Replay anfordern. Die Video Replay Jury muss das Video und das PSS-Punkteprotokoll ~~PSS Systems~~ untersuchen. Bei akzeptierten Video Replay annulliert der Kampfleiter den Westentreffer, vergibt die Punkte für ~~die Faust~~ den Fausttreffer und erklärt den Kämpfer zum Sieger, ~~der nun zwei Punkte erreicht hat. der den Kopftreffer getreten hat.~~

13.1.2 Überlegenheitskriterien

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

~~Fallen in der 4. Runde keine zwei oder mehr Punkte, wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach den folgenden Überlegenheitskriterien durch „Woo-se-girok“ festgelegt:~~

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



- d) Falls die Anzahl der gewonnen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger "Gam-jeoms" in allen vier Runden erhalten hat.
- e) Falls die oben aufgeführten Kriterien gleich sind, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit in der 4. Runde mit der Überlegenheitskarte durch „Woo-se-girok“. Die Punktrichter übergeben die ausgefüllte Überlegenheitskarte an den Kampfleiter, der dann das Endresultat auf seiner Karte einträgt und den entsprechenden Kämpfer zum Sieger erklärt. ~~Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger.~~ Wenn die Überlegenheitsentscheidung dann unentschieden ist, entscheidet der Kampfleiter und erklärt den entsprechenden Kämpfer zum Sieger.

Die Beurteilung der Überlegenheitskarte erfolgt nachfolgenden Kriterien:

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

13.2. Entscheidung der Überlegenheit im Best-of-Three-Systems

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

- Höhere Anzahl der Punkte durch Drehtrittstechniken
- Falls die Anzahl der Punkte durch Drehtrittstechniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte durch höherwertige Techniken nach der folgenden Reihenfolge (Kopf, ~~Rumpf~~, Weste, Faust, „Gam-jeom“) erzielt hat
- Falls die Anzahl der Punkte durch höherwertige Techniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr registrierte Treffer durch PSS ~~System~~ hat.
- Falls die Anzahl der registrierten Treffer gleich ist, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit durch „Woo-se-girok“. ~~Der Kampfleiter zählt bis drei und der Kampfleiter und die Punktrichter erklären gleichzeitig den Sieger durch das Handsignal für Rundensieger in Richtung des Jurytisch. Der KR-Teamleiter Die Jury bestätigt das Endresultat, der technische Assistent zeigt dies über das entsprechende Programm an und der Kampfleiter erklärt den Sieger der Runde oder des Kampfes.~~
 - Bei 2 Punkterichter wird der Sieger durch 2 Punktrichter und Kampfleiter entschieden.
 - Bei 3 Punkterichter wird der Sieger nur durch die 3 Punktrichter entschieden, der Kampfleiter hat hier kein Stimmrecht.



14. Niederschlag

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

- a) Niederschlag durch Knock-down liegt vor, wenn durch die Härte der Technik ein anderer Teil des Körper als der Fußsohle den Boden berührt, der Kämpfer kampfunfähig ist oder der Kämpfer blutet oder eine Augenverletzung hat, die seine Sehkraft beeinträchtigt.
- b) Niederschlag durch Standing down liegt vor, wenn der Kämpfer nach einer erfolgreichen, gültigen Technik des Gegners stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.
- c) Der Kampfleiter entscheidet einen Niederschlag, wenn der Kämpfer nach einer erfolgreichen, gültigen Technik des Gegners den Kampf nicht fortführen kann.

15. Verfahren bei einem Niederschlag

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

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern. Die PC-Bedienung technische Assistent muss die Zeit sofort anhalten. Der angreifende Kämpfer soll an seine Anfangsposition gehen. Falls der Niederschlag in der Nähe dieser Position ist, soll der Kämpfer zu der Grenzlinie vor seinem Coach gehen.
- b) Der Kampfleiter überprüft mit einem kurzen Blick den niedergeschlagenen Kämpfer und zählt laut in Sekundenintervallen von „Ha-nah“ (Eins) bis „Yeol“ (Zehn) mit entsprechender Handgestik in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers.
- c) Falls der Kämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, muss der Kampfleiter zur Erholung und Sicherheit des Kämpfers bis „Yeo-dul“ (Acht) weiterzählen. Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer kampfbereit ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando „Kye-sok“ wieder frei. Wenn der Kämpfer kampfbereit ist, dieser aber eine ärztliche Behandlung braucht benötigt, so soll der Kampfleiter bis „Yeo-dul“ zählen, den Kampf durch „Kye-sok“ freigeben und sofort durch „Kal-yeo“ wieder unterbrechen und den Doktor rufen. Sobald der Doktor auf der Fläche ist, spricht der Kampfleiter ein „Kye-shi“ aus und der Arzt führt die ärztliche Behandlung durch.



- d) Wenn der niedergeschlagene Kämpfer bei „Yeo-dul“ (Acht) keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis „Yeol“ (Zehn) und erklärt den anderen Kämpfer zum Sieger durch RSC.
- e) Das Zählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde beendet bzw. die Wettkampfzeit abgelaufen ist.
- f) Sind beide Kämpfer niedergeschlagen, zählt der Kampfleiter solange weiter, bis einer der Kämpfer sich **nicht** ausreichend erholt hat.
- g) Haben sich beide Kämpfer bei „Yeol“ nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er ohne Anzählen oder während des Anzählens den Gegner zum Sieger klären.

16. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

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

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch die Kommandos „Kal-yeo“ und ruft nach dem Arzt („Doktor, Doktor“). **Die PC-Bedienung muss die Zeit sofort anhalten.**
- b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer **eine ärztliche Behandlung für eine Minute erste Hilfe** durch den Turnierarzt zu gewähren. Falls der Turnierarzt nicht verfügbar ist, wird dem Teamarzt, weiteren anwesenden Ärzten oder medizinischem Personal erlaubt, erste Hilfe zu leisten. **Der Kampfleiter spricht das Kommando „Kye-shi“ aus, sobald der Arzt die Wettkampffläche betreten hat oder wenn der Arzt nach 10 Sekunden noch nicht auf der Wettkampffläche erschienen ist. Sollte eine ärztliche Behandlung notwendig sein, aber es ist kein Arzt anwesend oder andere Behandlungsmethoden sind notwendig, dann kann die eine Minute Behandlungszeit vom Kampfleiter ausgesetzt werden.** Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen **laut** anzusagen.
- c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann und dies auch der Turnierarzt **so** entscheidet, erklärt der



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

- d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wiederaufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die mit einem „Gam-jeom“ bestraft wird, zum Verlierer zu erklären. Der Kampfleiter darf einen Video Replay anfordern, um die verbotene Handlung festzustellen.
- e) Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, **wird der Sieger wie folgt bestimmt: ~~der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.~~**
- Wurde bei einem der Kämpfer der Niederschlag bzw. die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht und er kann nicht mehr weiterkämpfen, und wurde dessen Gegner mit einem „Gam-jeom“ bestraft, dann wird der niedergeschlagene Kämpfer zum Sieger erklärt.
 - Haben beide Kämpfer den Niederschlag durch eine verbotene Handlung verursacht, und beide Kämpfer wurden jeweils mit einem „Gam-jeom“ bestraft, so werden beide Kämpfer zum Verlierer erklärt.
 - Werden beide Kämpfer niedergeschlagen, ohne dass eine verbotene Handlung vorliegt, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Kampfnummer zu einer angemessenen Uhrzeit vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.

~~Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Uhrzeit/ Kampfnummer vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.~~

Best-of-Three-System

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



- f) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass die Schmerzen eines Kämpfers nur durch eine Prellung verursacht sind, unterbricht er den Kampf mit „Kal-yeo“ und fordert den Kämpfer dreimal im Abstand von 3 Sekunden mit „Stand-up“ auf, den Kampf weiterzuführen. **Ist der Kämpfer dann nicht kampfbereit, Weigert sich der Kämpfer,** wird dieser zum Verlierer erklärt (RSC).
- g) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung wie Knochenbruch, ausgelenkte Schulter oder Gelenke, verdrehter/verstauchter Knöchel, Blutung, Tiefschlag oder Schlag in Hals oder starke Faust zum Gesicht erlitten hat, so gibt er das Kommando „Kye-shi“ und erlaubt dem Kämpfer eine ärztliche Behandlung für eine Minute. Auch wenn der Kampfleiter den Kämpfer durch „Stand-up“ aufgefordert hat, den Kampf fortzusetzen, kann er **erste Hilfe eine ärztliche Behandlung** anfordern, falls es sich herausstellt, dass eine schwere Verletzung vorliegt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung hat, muss er sich mit dem zuständigen Turnierarzt beraten. Falls der Kämpfer sich **gleich wieder erneut im selben Kampf** verletzt, kann der zuständige Turnierarzt dem Kampfleiter empfehlen, den Kampf zu beenden und den verletzten Kämpfer zum Verlierer erklären.
- i) Wenn die Gesundheit des Kämpfers durch eine kritische Situation wie Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung gefährdet ist, muss sofort erste Hilfe geleistet werden und der Kampf beendet werden. **Der Sieger wird wie folgt bestimmt:**
- Der Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und der mit einem „Gam-jeom“ bestraft wurde.
 - Der Kampfleiter erklärt den kampfunfähigen Kämpfer zum Verlierer, der **die Verletzung** durch eine erlaubte Technik oder durch unabsichtlichen und unvermeidbaren Kontakt verletzt wurde. **sich zugezogen hat.**
 - Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. **Falls der Kampf vor Ende der ersten Runde abgebrochen wird, so wird der Kampf als ungültig erklärt.**

Best-of-Three-System

Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde bestimmt.



Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien bestimmt.

- j) Falls aus anderen Gründen als die oben genannten der Kampf unterbrochen und beendet werden muss, so ist wie folgt vorzugehen:
- Erfordern unkontrollierbare Umstände einen Kampfabbruch, so muss der Kampfleiter den Kampf beenden und den Anweisungen des Kampfrichterreferenten oder des Technischen Delegierten folgen.
 - Wird der Kampf nach Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden.
 - Wird der Kampf vor Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll grundsätzlich ein erneuter Kampf über 3 Runden angesetzt werden.

Best-of-Three-System

Wird der Kampf entweder in der ersten oder dritten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden.

Falls der Kampfabbruch in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Rundenergebnis der ersten Runde ermittelt. Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien ermittelt.

17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag

17.1 Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, muss er sofort von dem Turnierarzt untersucht werden. Falls ein Niederschlag durch einen Kopftreffer erfolgt ist, muss eine Untersuchung auf Gehirnerschütterung durch den Turnierarzt erfolgen.

Der KR-Teamleiter ~~Die Jury~~ muss nach Ende des Kampfes eine KO-Meldung ausfüllen. Der Arzt bestimmt, ob eine KO-Sperre ausgesprochen werden muss. Eine Sperre erhält jeder Kämpfer, der den Kampf aufgrund einer schweren Verletzung nicht mehr weiterkämpfen kann. Die entsprechende Sperre ist in dem DTU-Pass des Kämpfers sowie in der Datenbank zu vermerken. Die KO-Meldung von DTU-Mitgliedern muss an die DTU-Geschäftsstelle gesendet werden. Ein Arzt muss nach Ablauf der Sperre die Wettkampffähigkeit bestätigen.

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

17.3 Wird einem Kämpfer eine Gehirnerschütterung diagnostiziert, so darf er keinen Wettkampf innerhalb von 30 Tagen (Masters und Senioren), 40 Tagen (Junioren



und Jugend A) oder 50 Tagen (Jugend B, C und D) bestreiten. Diese Sperrzeit ist verpflichtend und kann nicht verkürzt werden.

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

18. Video Replay

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

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

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

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



18.3 Der Kampfleiter fordert eine Überprüfung des Video Replay bei der Video Replay Jury ~~durch das Kommando „Chong/Hong Video Replay“~~ an. Die Video Replay Jury soll nicht aus dem gleichen Landesverband sein.

- a) In den letzten 5 Sekunden jeder Runde darf der Kampfleiter einen Video Replay anfordern, um mögliche „Gam-jeoms“ für nachfolgende verbotene Handlungen zu überprüfen. Erzielte Punkte nach einer verbotenen Handlung werden annulliert.
- „Gam-jeom“ für das Hinfallen
 - „Gam-jeom“ für das Übertreten der Grenzlinie
 - „Gam-jeom“ für den Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)
 - „Gam-jeom“ für den Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
- b) Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf oder einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, so muss der Kampfleiter oder der Coach ein Video-Replay für das Hinzufügen von Punkten anfordern.
- c) Der Kampfleiter darf einen Video Replay für das Andeuten oder Übertreiben von Verletzungen anfordern, bevor er dafür ein „Gam-jeom“ ausspricht.

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

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

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

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



~~den Kampfleiter. Wenn die Überprüfung abgeschlossen und entschieden wurde, so muss diese geänderte Entscheidung vor dem nächsten Kampf des betroffenen Kämpfers stattfinden.~~

- Wurden die Fehler im Punktesystem während der Runde durch die Punktrichter nicht korrigiert, und diese Fehler hatten einen Einfluss auf das Endergebnis eines Kampfes oder einer Runde bei den Deutschen Meisterschaften der DTU und DTU-Finals, so hat der Technische Delegierte das Recht, diesen Kampf mit der Unterstützung des Protestkomitees innerhalb von 30 Minuten nach der entsprechenden Runde zu überprüfen, um möglicherweise das Ergebnis zu ändern. Sollten die Fehler durch diese Untersuchung bestätigt werden, so darf der Technische Delegierte die Wiederaufnahme der entsprechenden Runde ab dem Zeitpunkt der Fehlerfeststellung beschließen. Sollten mehrere Fehler bestätigt werden, so wird der Kampf ab dem Zeitpunkt des ersten Fehlers wieder aufgenommen.

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

19. Protest- und Schiedskomitee

~~19.1. Das Protest- und Schiedskomitee wird von der Wettkampfleitung eingesetzt. Das Protestkomitee soll jeweils aus drei Personen bestehen, eine personengleiche Besetzung ist möglich. Der Bundesreferent für das Kampfrichterwesen oder sein Beauftragter sitzt dem Komitee vor. Dem Schiedskomitee sollte neben dem Vorsitzenden der Wettkampfleitung eine rechtskundige Person sowie ein Vertreter des Veranstalters oder Ausrichters angehören. Sollte dies nicht möglich sein, tritt die Besetzung des Protestkomitees an diese Stelle. Das Protestkomitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen. Das Schiedskomitee als Verwaltungsgericht, wird zuständig, sobald über die WOT hinausgehende Verletzungen des Sportverkehrs eintreten.~~

19.1 Das Protestkomitee besteht aus drei Personen. Der Kampfrichterreferent oder sein Beauftragter sitzt dem Komitee vor. Die weiteren Mitglieder werden von dem Kampfrichterreferenten bestimmt und sollten ausreichend Erfahrung und Kenntnis über Taekwondo-Meisterschaften verfügen. Das Protestkomitee kümmert sich um alle Proteste gegen Ergebnisfeststellungen des Kampfgerichtes am Wettkampftag sowie das Auslegungsverfahren. Das Protestkomitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form entgegen. Die Aufgabe des Komitee ist die Aufklärung, Dokumentation und Entscheidung eines vorliegenden Protestes. Die Entscheidung des Protestkomitees fällt durch



Mehrheitsentscheidung bei der Abstimmung und ist endgültig. Es kann kein weiterer Einspruch erhoben werden.

Durchführung:

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

19.2 Das Protestkomitee fungiert gleichzeitig auch als Schiedskomitee.

Das Schiedskomitee kümmert sich um die Untersuchung des Sachverhalts und das Festlegen von entsprechenden Sanktionen. Sanktionen können angefordert werden, wenn unangemessen Verhalten durch einen Coach, Kämpfer, Offiziellen und/oder Mitglied eines DTU-Verbandes vorliegt und/oder eine gelbe Karte von dem Kampfgericht ausgesprochen wird. Das Schiedskomitee als Veranstaltungsgesicht wird zuständig, sobald über die WOT hinausgehende Verletzungen des Sportverkehrs eintreten. Das Komitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen. Die Aufgabe des Komitees ist die Aufklärung, Dokumentation und vorläufige Entscheidung eines vorliegenden Ereignisses, welches außerhalb dieser Ordnung den Sportverkehr beeinträchtigt.

Durchführung:

- Feststellung von Namen und Funktion der Beteiligten und Zeugen.



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

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

- Ermahnung
- Verwarnung
- Platzverweis
- **Suspendierung**
- **Annullierung von Turnierergebnissen**
- Verbandsperre
- Lizenzentzug, -herabstufung, -sperre
- Geldstrafe bis 5.000 EUR (nicht abschließend)

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

~~19.2. Aufgabe der Komitees ist die Aufklärung, Dokumentation und vorläufige Entscheidung eines vorliegenden Ereignisses, welches außerhalb dieser Ordnung den Sportverkehr beeinträchtigt. Sobald ein Ereignis bzw. Sachverhalt bekannt wird, ist das Schiedskomitee zuständig. Zur Dokumentation stellt die DTU ein entsprechendes Formblatt zur Verfügung (siehe Dokument „Protest“)~~

~~19.3. Es gilt folgendes Verfahren~~

- ~~a) Feststellung von Namen und Funktion der Beteiligten und Zeugen~~
- ~~b) Befragung und Aufklärung der genaueren Umstände und Beweissicherung~~
- ~~c) Nach Abschluss der Stoffsammlung tritt das Komitee unverzüglich zu einer ergebnisorientierten Beratung zusammen~~
- ~~d) Die Entscheidung wird unverzüglich nach Ende der Beratung ausgesprochen, vorläufig vollstreckt und mit einer Begründung dokumentiert. Die Enthaltung durch ein Komitee Mitglied ist nicht zulässig~~



~~e) Die Beteiligten sind auf die Möglichkeit des Rechtsmittels gegen diese Entscheidung beim DTU Rechtsausschuss hinzuweisen~~

~~19.4. Sanktionen könnten unter anderem sein:~~

- ~~a) Ermahnung~~
- ~~b) Verwarnung~~
- ~~c) Platzverweis~~
- ~~d) Verbandsperre~~
- ~~e) Lizenzentzug, herabstufung, sperre~~
- ~~f) Geldstrafe bis 5.000 EUR (nicht abschließend)~~

20. Anti-Doping

- 20.1 Bei Taekwondo Turnieren ist die jegliche Benutzung von Drogen und chemischen Substanzen, die in den Anti-Doping-Listen der WADA/NADA aufgeführt werden, verboten. Die aktuellen Anti-Doping-Regeln der WADA/NADA müssen bei allen DTU durchgeführten Turnieren angewendet werden.
- 20.2 Die DTU darf jederzeit bei Kämpfern einen Dopingtest von autorisiertem Personal nach den medizinischen Regeln der WADA/NADA durchführen, um sicherzustellen, dass Kämpfer diese Regeln nicht verletzen. Jeder Kämpfer, der sich weigert, sich einen Dopingtest zu unterziehen, oder es durch den korrekten Test bewiesen ist, dass gegen die Anti-Doping-Regeln verstoßen wurde, wird disqualifiziert und aus der Medaillenwertung herausgenommen. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Kämpfer über.
- 20.3 Die Wettkampfleitung ist für die Vorbereitung und für die Vorkehrungen, die zur Ausführung der Dopingtests notwendig sind, verantwortlich.

21. Organisation und Ausschreibung

- 21.1 Die Wettkampfleitung ist für die ordentliche Durchführung von DTU-Meisterschaften verantwortlich. Das Organisationsteam und die Wettkampfleitung sind für den Aufbau und Technik zuständig. Falls in der Ausschreibung angegeben, müssen weitere Materialien wie PSS (PSS-Weste, PSS-Kopfschutz) bereitgestellt werden.
- 21.2 Die Ausschreibung der Veranstaltung muss folgende Angaben enthalten:
- a) Datum der Ausschreibung
 - b) Name und Kontaktdaten des Veranstalters
 - c) Name und Kontaktdaten des Ausrichters
 - d) Ort und Zeit (Datum)



- e) Art der Veranstaltung
- f) Zeitplan und Waage und Registration
- g) Wettkampfregeln, Austragungsmodus und Westensystem
- h) Gebührenregelung (Startgebühren, Gewichtsklassenwechsel)
- i) Anmeldeweg, Meldeschluss und Teilnehmerbegrenzung
- j) Art und Anzahl der Ehrengaben
- k) Kampfgericht
- l) Wettkampfleitung/Turnierleitung
- m) Anti-Doping Passus nach Richtlinie der DTU
- n) Vorlagen Schiedsgerichtsvereinbarung/Einverständniserklärung
- o) Unterkunftsmöglichkeiten (empfohlen)
- p) Anreisebeschreibung/Lageplan (empfohlen)
- q) Haftungserklärung/-ausschuss und Datenschutz (empfohlen)

21.3 ~~Alle Meldungen bei nationalen Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaften müssen über die DTU Datenbank erfolgen.~~

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

21.4 Auslosungsverfahren/Setzen

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

22. Auslegungsregel

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

23. Kommandos im Wettkampf

Chung	Blau
Hong	Rot
Cha-ryeot	Achtung
Kyeong-rye	Verbeugen



Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)
Shi-jak	Start
Kal-yeo	Trennen
Keu-man	Ende
Kye-sok	Weiterkämpfen
Kye-shi	Zeitstopp für 1 Minute
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstopp
Gam-jeom	Strafpunkt
Gong-gyeok	Kämpfen
Stand-Up	Aufstehen
Chung Seung	Blau gewinnt
Hong Seung	Rot gewinnt
Ha-nah	Eins
Duhl	Zwei
Seht	Drei
Neht	Vier
Da-seot	Fünf
Yeo-seot	Sechs
Il-gop	Sieben
Yeo-dul	Acht
A-hop	Neun
Yeol	Zehn
Woo-se-girok	Überlegenheitskarte benutzen bzw. Überlegenheit bestimmen
Il-jeom	Ein Punkt
I-jeom	Zwei Punkte
Sam-jeom	Drei Punkte
Sa-jeom	Vier Punkte
Oh-jeom	Fünf Punkte

24. Weiterführende Dokumente

- 8.1.1 Wettkampfordnung Zweikampf - Handzeichen des Kampfleiters
- 8.1.2 Wettkampfordnung Zweikampf – Formulare und Dokumente

(separate Dokumente, und somit aus diesem Dokument herausgelöscht)