

Wettkampfordnung Zweikampf

der



In Abstimmung mit dem Regelwerk der



gültig ab 27. Januar 2023



INHALTSVERZEICHNIS

1. Geltungsbereich.....	3
2. Voraussetzungen für Wettkämpfer	3
3. Wettkampfbereich.....	4
4. Alters- und Gewichtsklassen	7
5. Waage	11
6. Austragungsmodus.....	12
7. Kampfzeit.....	13
8. Kampfgericht.....	13
9. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes.....	15
10. Bewertung	17
11. Verbotene Handlungen und Strafen	18
12. Ergebnis des Wettkampfes.....	22
13. Entscheidung bei Überlegenheit.....	24
14. Niederschlag	26
15. Verfahren bei einem Niederschlag	26
16. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes.....	27
17. Schutzbestimmungen bei Niederschlag	28
18. Video Replay	29
19. Protest- und Schiedskomitee.....	30
20. Anti-Doping.....	31
21. Organisation und Ausschreibung	32
22. Auslegungsregel.....	33
23. Kommandos im Wettkampf	33
24. Handzeichen des Kampfleiters.....	34
25. Dokument: TA Paper	48
26. Dokument: TA Paper (Best-of-Three-System).....	49
27. Dokument: Überlegenheitskarte	51
28. Dokument: KO-Meldung	52
29. Dokument: Protest.....	53



1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Taekwondo (WOT) 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 Wettkampfregelein der DTU sind den Regeln und deren Interpretation des Weltverbandes (WT) und der Europäischen Taekwondo Union (WTE) 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 wird vom Kämpfer die Wettkampfordnung der DTU sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen anerkannt.

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 Schutzbekleidung. Die Schutzbekleidung des Kämpfers besteht aus einer Weste, Kopfschutz (weiß, rot oder blau; bei elektronischem System (PSS) Kopfschutz blau oder rot), 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. Bei Kopfschutz mit Visier ist das Tragen eines Zahnschutzes Pflicht. Kämpfer mit einer Zahnspange müssen einen durch einen Zahnarzt empfohlenen speziellen Zahnschutz, der die obere und untere Zahnreihe bedeckt, tragen. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, und lackierte Nägel sind auf neutrale Farben, d.h. weiß und transparent, beschränkt. 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 Weste 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 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 zur Jury 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 Final und Deutschen Meisterschaften 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 DTU Final und Deutschen Meisterschaften nicht erlaubt.

3.2 Positionen der Kampfrichter und Coaches

a) Die Position des Kampfrichters und der Kämpfer

Die Kämpfer stehen sich parallel zur Grenzlinie 1 (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 3 (B-3) entfernt.



- b) Die Position der Punktrichter
Bei 3 Punktrichtern: Der erste Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie 2 (B-2) sitzen, der zweite Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 5 (B-5) und der dritte Punktrichter in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie 8 (B-8) sitzen.
Bei 2 Punktrichtern: Der erste Punktrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 1 (B-1) und der zweite Punktrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 5 (B-5) sitzen.
- c) Position des PCs und Video Replay
Die PC Bedienung, der technische Assistent und Video Replay Jury befindet sich am Jurytisch und sollte 2 m von der Grenzlinie 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 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, Coaches können je nach TV, Medien und/oder Sportvertretern nach Absprache mit der Wettkampfleitung verändert werden.

Abbildung: Oktagon mit Positionen

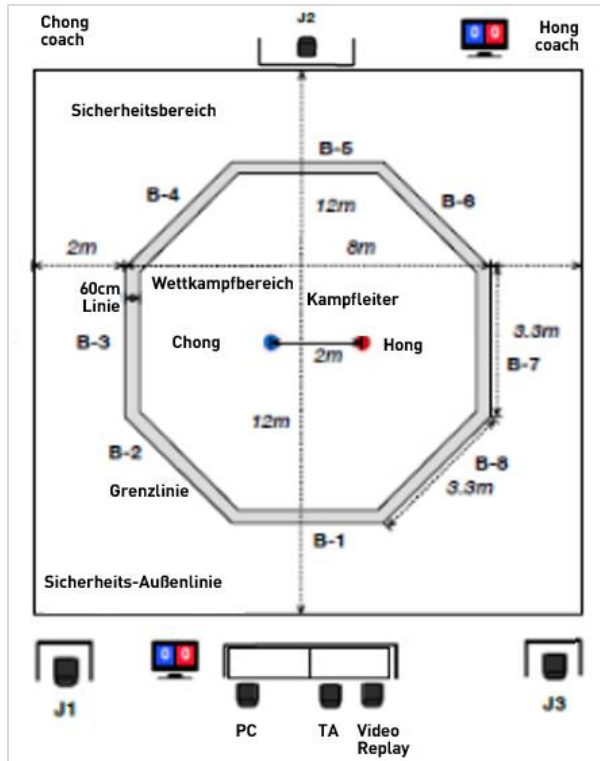


Abbildung: Oktagon auf Podest

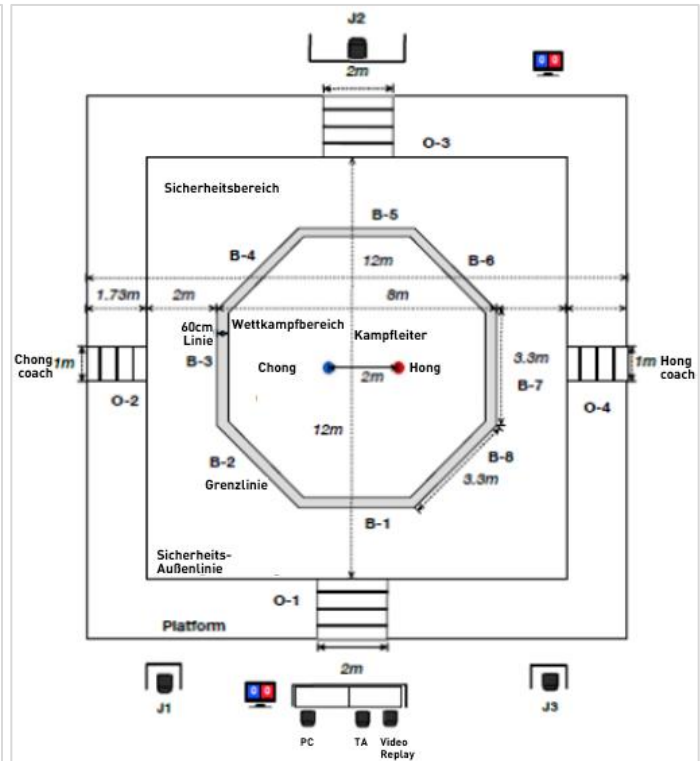


Abbildung: Wettkampffläche Oktagon

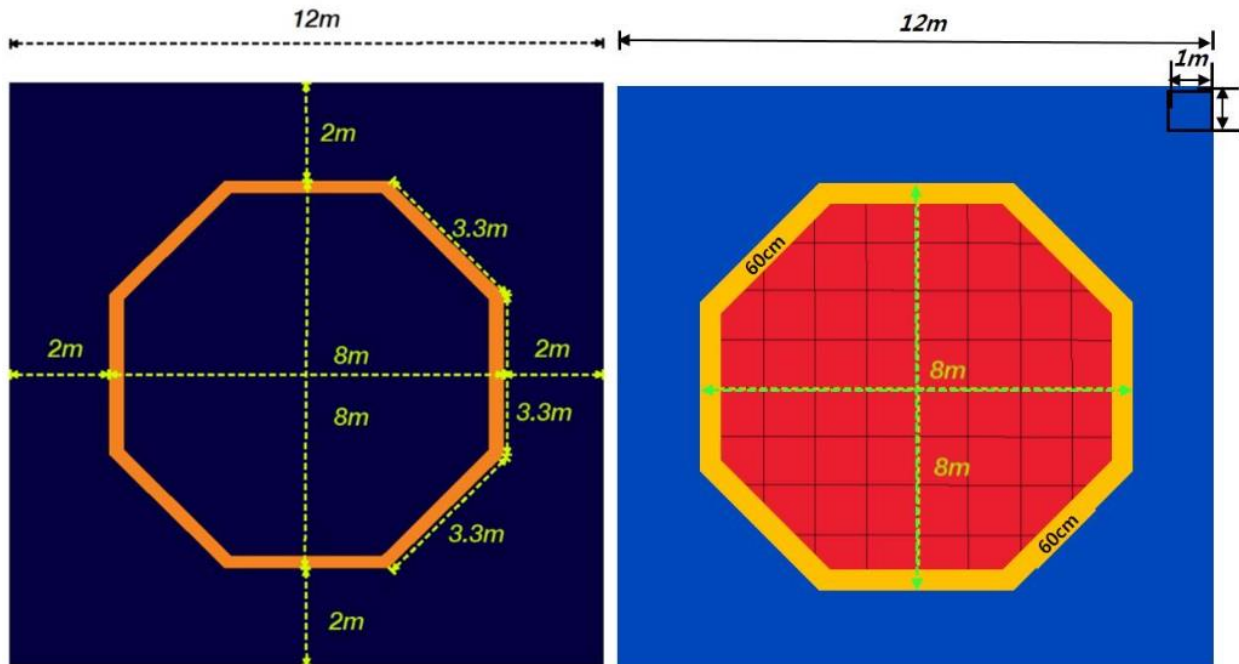


Abbildung: Quadrat mit Positionen

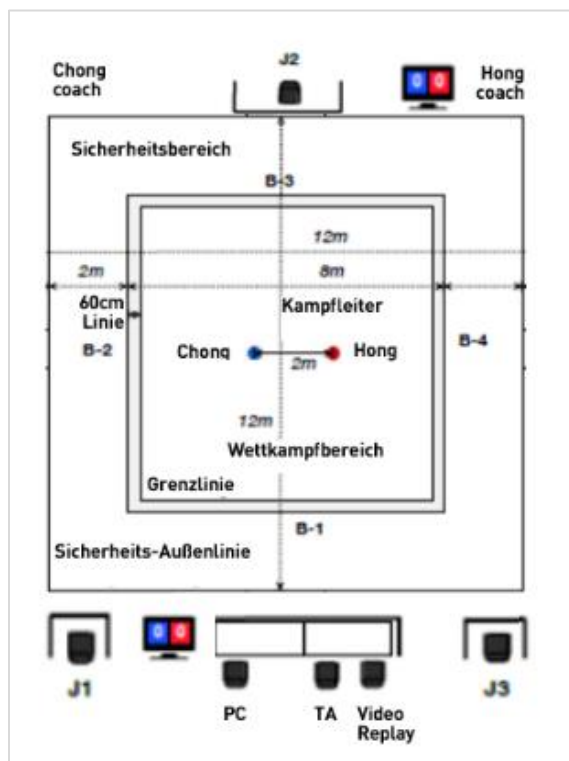
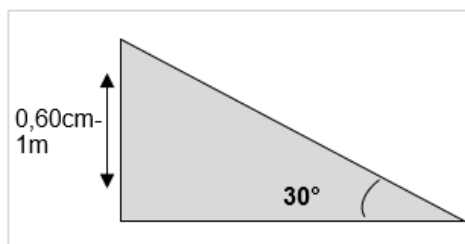


Abbildung: Podest



4. Alters- und Gewichtsklassen

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

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 Das Gewicht ist in männliche und weibliche Klassen unterteilt.

4.3 Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Kämpfern der gleichen Gewichtsklasse. Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

Bezeichnung	Herren/ Junioren	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	
Plus	+ 87 kg	+ 80 kg

Bezeichnung	Damen/ Juniorinnen	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	
Plus	+ 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.

4.4 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 allgemeine Waage kann 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. Falls die Meldung über die DTU Datenbank erfolgt, kann der DTU Pass weggelassen werden.
- 5.3 Das 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 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.
- 5.4 Eine zweite, zufallsbedingte Waage findet am Morgen des Turniertages statt. Zufällig ausgewählte Kämpfer, die das Gewicht bei der offiziellen Waage erreicht haben, müssen an einem erneuten zweiten Wiegen zwei Stunden vor Turnierbeginn teilnehmen. Sollte ein Kämpfer nicht erscheinen oder das Gewicht nicht erreichen, so ist dieser zu disqualifizieren. Das zweite Wiegen muss spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn abgeschlossen sein. Ein Kämpfer darf dabei nur einmal gewogen werden und es gilt dabei eine Gewichtstoleranz von 5%. Untergewicht wird bei der Zufallswaage nicht bewertet. Eine Testwaage muss entsprechend bereitgestellt werden.
- Die Auswahlquote für die Zufallswaage ergibt sich aus der Anzahl der Kämpfer in der Gewichtsklasse (siehe nachfolgende Kriterien) und die Auslosung findet 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.
- 5.6 In der Ausschreibung gibt es die Möglichkeit, Gewichtsklassenwechsel im Allgemeinen, sowie gesondert für Kampflose zu regeln. Folgende Regelung für Kampflose ist möglich: Kampflose 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 Leistungsklassen LK1/LK2 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.

6. Austragungsmodus

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

Bei einem Gleichstand nach der dritten Runde wird nach einer Minute Pause eine vierte Runde à 1 Minute 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 Unentschieden nach der Runde, wird der Sieger der Runde nach Artikel 13 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.

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. Sie bewertet die Leistung des Kampfrichterteams und ist Teil des Schiedskomitee während des Turniers.

8.2 Technischer Delegierter (TD)

Der technische Delegierte vertritt die DTU nach außen und ist für die Einhaltung der Wettkampfbregeln 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-Teamchef)

Die Jury ist für die Überwachung und Koordinierung des gesamten Kampfgerichts verantwortlich. Bei der Trefferbewertung hat sie keine Stimme. Die Jury bzw. technischer 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 kann sowohl Kampfleiter als auch Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können sie von der Jury/ Wettkampfleitung ausgetauscht bzw. suspendiert werden. Nach Zeigen der gelben Karte ist die Jury 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, erklärt den Sieger und Verlierer, spricht bei Verfehlungen Strafpunkte aus und erklärt Punkte für ungültig. Der Kampfleiter hat das Recht, unabhängige Entscheidung nach den vorgeschriebenen Regeln zu treffen.

Der Kampfleiter vergibt 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. Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt, blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, obwohl 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 vergibt bei akzeptiertem Video Replay entsprechend die Punkte. 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. 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 PC-Bedienung/ technischer Assistent

Der technische Assistent ist dafür zuständig, die Wertung der Punkte, Strafpunkte und Kampfzeit am entsprechenden Programm einzutragen und zu überwachen und muss bei technischen Problemen den Kampfleiter sofort informieren. Er trägt manuell die Wertung der Punkte, Strafpunkte und Video Replay Ergebnisse in das TA Papier 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.

8.9 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, Ohringe, 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. Falls mit elektronischem System gekämpft wird, soll der Kampfleiter das PSS System (Weste, Kopfschutz, 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 (Haare im Kopfschutz) aufgesetzt.
- 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). 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 der Zeitnehmer sofort die Kampfzeit anhalten. Bei „Kye-sok“ muss er die Kampfzeit 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 ungeschützten Rückenbereich ist nicht erlaubt.
- b) Kopf: Angriff durch Fußtechniken auf den Bereich oberhalb des Schlüsselbeins.

10.3 Trefferpunkte

- a) Rumpf: Der blau oder rot markierte Bereich auf der Kampfweste.
- b) Kopf: Der Bereich des Kopfes, der durch den Kopfschutz abgedeckt ist.

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 des 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 sowie 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
- b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt auf die Kampfweste
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt zum Kopf
- d) Vier (4) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste

- e) Fünf (5) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt zum Kopf
- f) Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen 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/ die Punkte zurücknehmen.

11. Verbotene Handlungen und Strafen

11.1 Strafen 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. Verbotene Handlungen und Strafen 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.

a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn ein Fuß eines Kämpfers die Grenzlinie übertritt und somit sich 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 eine Strafe auszusprechen. Fällt ein Kämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Kämpfer, sondern der Gegner bestraft werden. Es wird kein Strafpunkt vergeben, wenn beide Kämpfer aufgrund eines Zusammenpralls während eines Schlagabtausches hinfallen oder wenn einer der Kämpfer, der durch Drehtritttechnik punktet, hinfällt.

c) Den Kampf vermeiden oder verzögern

Hier wird das Kampf vermeiden oder verzögern durch fehlende Angriffsabsicht näher beschrieben. 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 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 von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, wird auch mit einem Strafpunkt bestraft. Der Kampfleiter darf einen Video Replay 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 Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, 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.

Es werden für folgende Verfehlungen ein 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 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

Dies beinhaltet einen Angriff auf irgendeinen Körperteil unterhalb der Hüfte. Ebenso 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 Strafpunkt vergeben.

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

Angriff nach dem Unterbrechungszeichen wird dann bestraft, wenn ein gegnerischer Kontakt erfolgt ist. Falls aber kein gegnerischer Kontakt erfolgt, aber der Angriff als absichtlich und mutwillig eingestuft wird, so kann ein Strafpunkt ausgesprochen werden. 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.

h) Schlagen ins Gesicht mit der Hand

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 oder Angriff mit dem Knie

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 unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
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 Kopfschutz 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
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 Kämpfer unangemessenes grobes Fehlverhalten zeigen oder nicht den Anweisungen des Kampfleiters folgen, so kann der Kampfleiter durch Heben der gelben Karte eine Sanktion anfordern. Ein „Gam-jeom für Unsportliches Fehlverhalten“ muss bereits vorher einmal ausgesprochen werden. Falls ein Kämpfer oder Coach 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.

Sehr schwerwiegendes unsportliches Verhalten von 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 Teamleiter hat sofort ein Protokoll zu schreiben und an die Wettkampfleitung weiterzugeben. In diesem Fall untersucht das Schiedskomitee das Verhalten des Kämpfers und/ oder Coaches 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) 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 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 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 des Wettkampfes im Best-of-Three-Systems

Im Best-of-Three-System werden die folgenden Entscheidungen angewendet:

- 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.

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

Rundensieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)

Ein Kämpfer erhält im Best-of-Three-System das fünfte „Gam-jeom“ in einer Runde, so wird der Gegner zum Sieger dieser Runde erklärt.

Rundensieg durch Punkte Unterschied (PTG)

Sobald ein Punkte Unterschied von 12 Punkte 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.

13. Entscheidung bei Überlegenheit

13.1. Ablauf der 4. Runde

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

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

Fällt ein gültiger Kopftreffer vor einem Westentreffer, aber das PSS System hat den Westentreffer schneller registriert, kann der Coach einen Video Replay anfordern. 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.

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



13.2. Überlegenheitskriterien

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 das PSS System in der 4. Runde erzielen konnte.
- c) Falls die Anzahl der registrierten Treffer durch das 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. Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger.

Die Beurteilung der Überlegenheitskarte erfolgt nachfolgenden Kriterien:

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

13.3. Überlegenheitskriterien 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:

- a) Höhere Anzahl der Punkte durch Drehtrittstechniken
- b) 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, Faust, „Gam-jeom“) erzielt hat
- c) Falls die Anzahl der Punkte durch höherwertige Techniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr registrierte Treffer durch das PSS System hat.
- d) Falls die Anzahl der registrierten Treffer gleich ist, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit durch „Woo-se-girok“
 - Bei 2 Punktrichter wird der Sieger durch 2 Punktrichter und Kampfleiter entschieden
 - Bei 3 Punktrichter 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.
- 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.
 - 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.
 - 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:
- Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern. Der Zeitnehmer muss die Zeit sofort anhalten. 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.
 - 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.
 - 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, so soll der Kampfleiter bis „Yeo-dul“ zählen, den Kampf durch „Kye-sok“ freigeben und sofort durch „Kal-yeo“ und „Kye-shi“ den Kampf unterbrechen und den Arzt die Behandlung für eine Minute durchführen lassen.

- 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“.
- b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer 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. Die Minute beginnt sobald der Arzt die Wettkampffläche betreten hat („Kye-shi“). Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen anzusagen.
- c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann und dies auch der Turnierarzt 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 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 Uhrzeit/Kampfnummer vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.
- 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. Weigert sich der Kämpfer, wird dieser zum Verlierer erklärt (RSC).
- g) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung wie Knochenbruch, ausgerenkte 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 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 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 Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die 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 sich zugezogen hat. Falls die Verletzung nicht im Kampfeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes 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.

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. 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 (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 die Anfrage an den Kampfleiter für eine sofortige Überprüfung durch Video Replay.

Der Coach kann 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
- 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 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. 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, oder durch einen Tritt auf die PSS Kampfweste entstanden sind. Der Coach darf einen Video Replay für Tritte zum Kopf anfragen (mit und ohne PSS). Der Umfang der Anfrage ist begrenzt auf die eine Aktion, die innerhalb von fünf Sekunden nach 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“. Die Video Replay Jury soll nicht aus dem gleichen Landesverband sein.
- 18.4 Die Jury soll seine Video Replay Entscheidung an den Kampfleiter innerhalb von dreißig Sekunden kommunizieren.
- 18.5 Der Coach hat eine Einspruchskarte („Quota“), um einen Video Replay pro Kampf zu beantragen. Der Kampfrichterreferent kann die Anzahl der Einspruchskarten während der Coach Besprechung ansprechen und bestimmen. Falls dem Video Replay zugestimmt wird, so bekommt der Coach seine Einspruchskarte 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 Kampf werden nicht zugelassen.
- 18.7 Falls der Kampfleiter eine Strafe oder Zusatzpunkt irrtümlich an den falschen Kämpfer vergibt oder es Fehler im Punktesystem gibt, so kann jederzeit einer der Punktrichter eine Überprüfung einfordern und diese Entscheidung entsprechend korrigieren. Wenn die Überprüfung entschieden wurde, so muss diese geänderte Entscheidung vor dem nächsten Kampf des betroffenen Kämpfers stattfinden.
- 18.8 Ein Punktrichter kann jederzeit einen Video Replay für das Hinzufügen/ Abziehen von technischen Punkten anfordern, unabhängig davon, ob der Coach eine Einspruchskarte 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 den Komitees 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 Veranstaltungsgericht, wird zuständig, sobald über die WOT hinausgehende Verletzungen des Sportverkehrs eintreten.

19.2 Aufgabe des 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)

19.5 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.

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 das PSS System (PSS Kampfwesten, 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 / Registration
 - g) Wettkampfregeln, Austragungsmodus und Westensystem
 - h) Gebührenregelung (Startgebühren, Gewichtsklassenwechsel)
 - i) Anmeldeweg, Meldeschluss und Teilnehmerbegrenzung
 - j) Art und Anzahl der Ehrengaben
 - k) Kampfgericht
 - l) Turnierleitung/ Protestkomitee
 - m) Anti-Doping Passus nach Richtlinie DTU
 - n) Schiedsgerichtsvereinbarung
 - 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.
- 21.4 Auslosungsverfahren/ Setzen
Die Regeln für ein Auslosungsverfahren 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.

22. Auslegungsregel

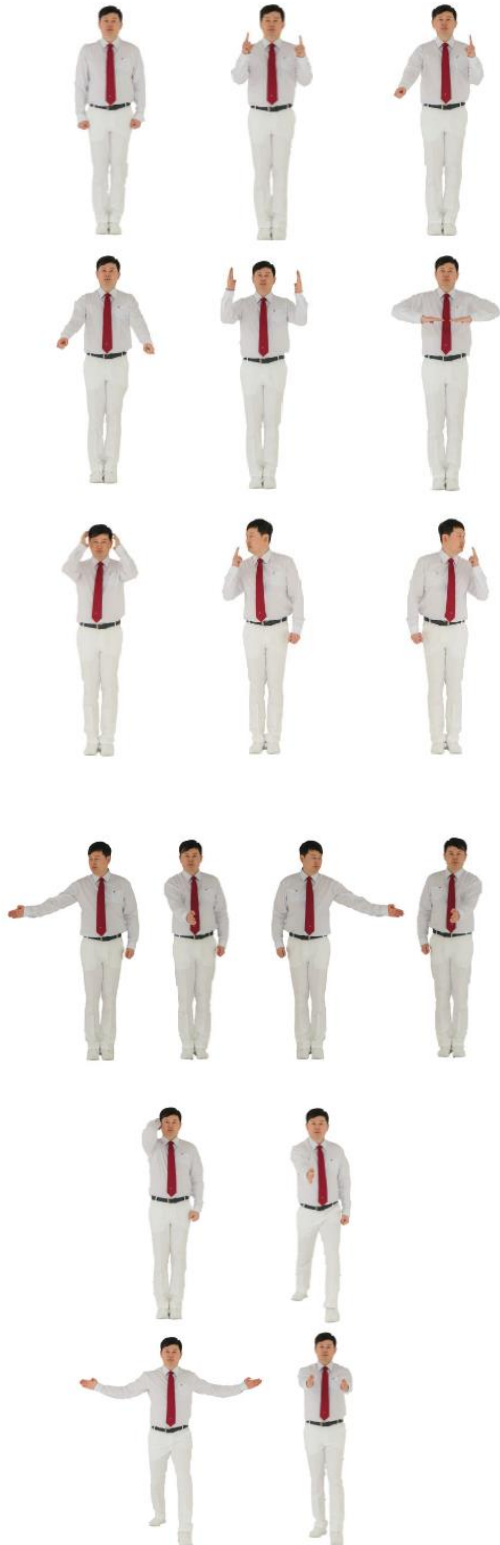
Alle weiteren Angelegenheiten, die nicht in dieser Wettkampfordnung oder in den zusätzlichen Ergänzungen beschrieben werden, sollen am Turniertag durch die Wettkampfleitung entschieden werden. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

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/ Überlegenheit bestimmen

24. Handzeichen des Kampfleiters

a) Kampfbeginn (Aufruf der Kämpfer bis Kampfbeginn)



(Falls PSS: Test)

b) "Kal-yeo" / „Kye-sok“



c) "Kye-shi"



d) „Shi-gan“



e) „Keu-Man“



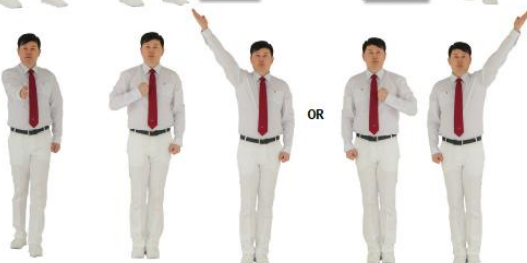
f) Anzählen bis 8



g) Anzählen bis 10



oder



h) „Gong-Gyeok“



i) „Gam-jeom“



j) „Gam-jeom“ – Den Kampf vermeiden oder verzögern (Inaktivität)



k) „Gam-jeom“ – Übertreten der Grenzlinie



l) „Gam-jeom“ – Angriff mit dem Knie



m) „Gam-jeom“ – Angriff unterhalb der Hüfte



n) „Gam-jeom“ – Festhalten



o) „Gam-jeom“ – Schieben



p) „Gam-jeom“ – Angriff nach dem „Kal-yeo“



q) „Gam-jeom“ – Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner



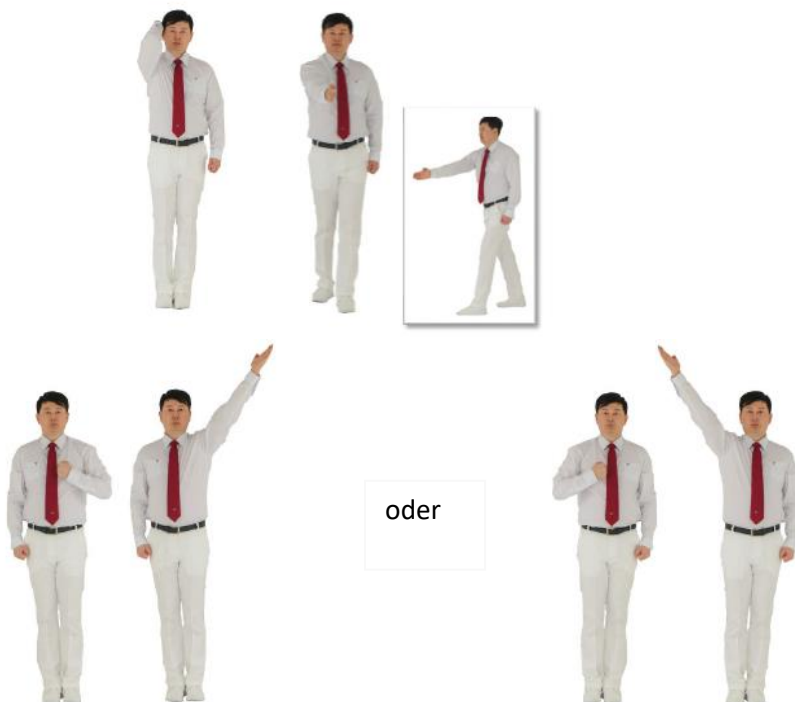
r) „Gam-jeom“ – Angriff mit der Faust zum Gesicht



s) „Gam-jeom“ – Unsportliches Fehlverhalten



t) Erklären des Siegers



u) Erklären des Rundensiegers (Best-of-Three-System)



v) Doktor Rufen



w) Annullieren eines gewerteten Punktes



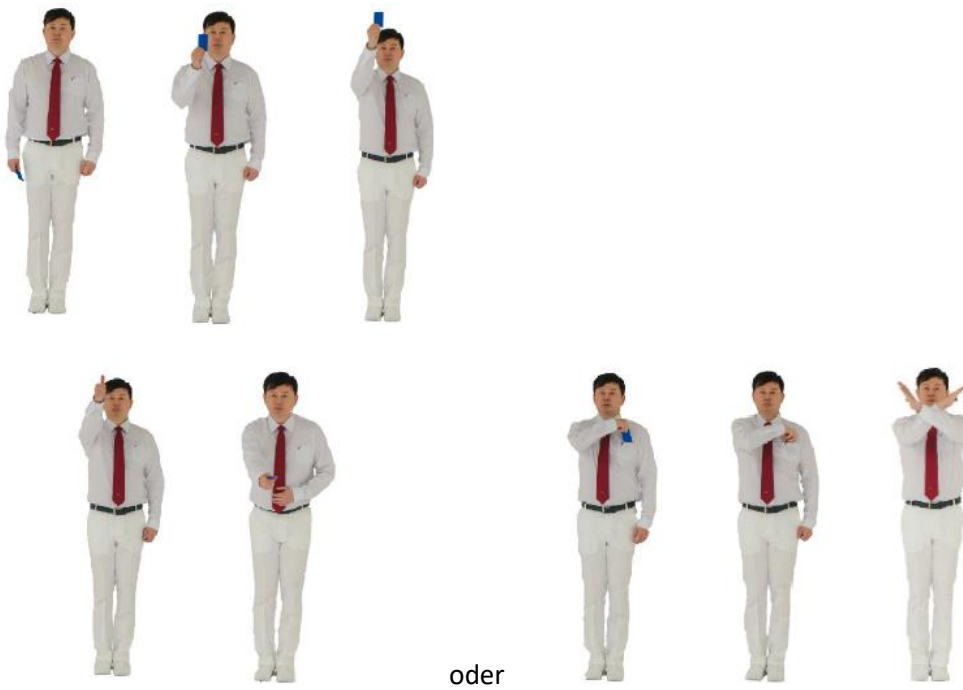
x) Kampfrichter Meeting einberufen



y) Punkte Hinzufügen



z) Video Replay (Zustimmung oder Ablehnung)



aa) Gelbe Karte





25. Dokument: TA Paper



TA SHEET

Date:	Day No:	Court No:
Match No.:	Weight Category: kg	Hit Level:

CHUNG		HONG	
NAME		NAME	
NOC		NOC	

Gam-Jeom	Deuk-Jeom	Round	Deuk-Jeom	Gam-Jeom
		1		
		2		
		3		
		Total		
		4 Golden Point		

Yellow Card		Rounds Won		Yellow Card		Rounds Won	
-------------	--	------------	--	-------------	--	------------	--

Total Hits 4 th Round		Total Hits 4 th Round	
----------------------------------	--	----------------------------------	--

PTF	PTG	RSC	GDP	SUP	WDR	DSQ	PUN
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Decision of Superiority							
Judge 3		Judge 2		Judge 1		Referee	
Chung	Hong	Chung	Hong	Chung	Hong	Chung	Hong

Reason	Chung Video Replay			Quota	Superiority Result		Reason	Hong Video Replay			Quota
1 Point 'Technical'	A/R	A/R	A/R	Y	CHUNG	HONG	1 Point 'Technical'	A/R	A/R	A/R	Y
Gam-Jeom	A/R	A/R	A/R				Gam-Jeom	A/R	A/R	A/R	
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R		Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R			
Requested by CR	A/R	A/R	A/R	N			Requested by CR	A/R	A/R	A/R	N
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R		Rejected by CR	A/R	A/R	A/R			
Technical Issue	A/R	A/R	A/R		Technical Issue	A/R	A/R	A/R			

Judge 3		Judge 2		Judge 1		Referee	
NOC		NOC		NOC		NOC	

Technical Assistant

Name: _____ No: _____ NOC: _____

Signature: _____

Review Jury

Name: _____ No: _____ NOC: _____

Signature: _____



26. Dokument: TA Paper (Best-of-Three-System)

a) 3 Punktrichter:



TA SHEET (Event Name)

Best of 3

Date:	Day No:	Court No:		
Match No.:	Weight Category:	kg	Hit Level:	PSS Size:

CHUNG		HONG	
NAME		NAME	
NOC		NOC	

Gam-Jeom	Deuk-Jeom		ROUND WINNER		Deuk-Jeom		Gam-Jeom
			CHUNG	R1	HONG		
			CHUNG	R2	HONG		
			CHUNG	R3	HONG		

DECISION OF ROUND SUPERIORITY																
Superiority			Reg. Hits	Highest pts value			Turning kicks pts	ROUND	Turning kicks pts	Highest pts value			Reg. Hits	Superiority		
J3	J2	J1	GJ	1	2	3			3	2	1	GJ	J1	J2	J3	
								R1								
								R2								
								R3								

PTF	RSC	WDR	DSQ	DQB
-----	-----	-----	-----	-----

Reason	Chung Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Match Winner	
CHUNG	HONG
Rounds Won	

Reason	Hong Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Yellow Card	Round	Time
-------------	-------	------

Yellow Card	Round	Time
-------------	-------	------

Judge 3	Judge 2	Judge 1	Referee
NOC	NOC	NOC	NOC

Technical Assistant

Review Jury

Name: _____ No: _____ NOC: _____

Name: _____ No: _____ NOC: _____

Signature: _____

Signature: _____



b) 2 Punktrichter:



TA SHEET

(Event Name)

Best of 3

Date:	Day No:	Court No:	
Match No.:	Weight Category: kg	Hit Level:	PSS Size:

CHUNG		HONG	
NAME		NAME	
NOC		NOC	

Gam-Jeom	Deuk-Jeom	Deuk-Jeom	ROUND WINNER	Deuk-Jeom	Gam-Jeom
			CHUNG	HONG	
			CHUNG	HONG	
			CHUNG	HONG	

DECISION OF ROUND SUPERIORITY																		
Superiority			Reg. Hits	Highest pts value			Turning kicks pts	ROUND	Turning kicks pts	Highest pts value				Reg. Hits	Superiority			
J2	J1	CR		GJ	1	2				3	3	2	1		GJ	CR	J1	J2
								R1										
								R2										
								R3										

PTF	RSC	WDR	DSQ	DQB
-----	-----	-----	-----	-----

Reason	Chung Video Replay			Match Winner		Reason	Hong Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R	CHUNG	HONG	2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R			Head Requested	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R			Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R			Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R			Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R			Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Yellow Card	Round	Time	Yellow Card	Round	Time
-------------	-------	------	-------------	-------	------

Judge 2	Judge 1	Referee	Review Jury
NOC	NOC	NOC	NOC

Signature: _____



27. Dokument: Überlegenheitskarte

ÜBERLEGENHEITSKARTE

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

Kampf-Nr.: _____

KL	PR 1	PR 2	PR 3
----	------	------	------

CHUNG	HONG
-------	------

Unterschrift: _____

Nur vom Kampfleiter auszufüllen:

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

Endergebnis:

CHUNG	HONG
-------	------

ÜBERLEGENHEITSKARTE

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

Kampf-Nr.: _____

KL	PR 1	PR 2	PR 3
----	------	------	------

CHUNG	HONG
-------	------

Unterschrift: _____

Nur vom Kampfleiter auszufüllen:

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

Endergebnis:

CHUNG	HONG
-------	------

ÜBERLEGENHEITSKARTE

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

Kampf-Nr.: _____

KL	PR 1	PR 2	PR 3
----	------	------	------

CHUNG	HONG
-------	------

Unterschrift: _____

Nur vom Kampfleiter auszufüllen:

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

Endergebnis:

CHUNG	HONG
-------	------

ÜBERLEGENHEITSKARTE

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

Kampf-Nr.: _____

KL	PR 1	PR 2	PR 3
----	------	------	------

CHUNG	HONG
-------	------

Unterschrift: _____

Nur vom Kampfleiter auszufüllen:

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

Endergebnis:

CHUNG	HONG
-------	------



28. Dokument: KO-Meldung

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



29. Dokument: Protest

Protest



Betritt : **Protest zu Wettkampf Nr.:**
Subject : **Protest on Competition No.:**

Datum : _____
Date : _____

Verband / Federation : _____

Name des Antragstellers : _____
Name of Apellant : _____

Antrag/Request : _____

Begründung / Argumentation : _____

§ der WO / Article of Comp.Rules: _____

Unterschrift/Signature

Entscheidung des Protest-Komitees / Decision of Law-Suit-Committee

Antrag wurde stattgegeben abgelehnt
Request is granted turned down

Begründung/Argumentation : _____

Unterschrift/Signature