





Artikel 1 - ZWECK

Artikel 2 - ANWENDUNG

Artikel 3 - WETTKAMPFFLÄCHE

Artikel 4 - KÄMPFER/KÄMPFERIN

Artikel 5 - GEWICHTSKLASSENEINTEILUNG

Artikel 6 - KLASSENEINTEILUNG UND AUSTRAGUNGSMODUS

Artikel 7 - KAMPFZEIT

Artikel 8 - AUSLOSUNG

Artikel 9 - WAAGEZEIT

Artikel 10 - WETTKAMPFVERFAHREN

Artikel 11 - ERLAUBTE TECHNIKEN UND ANGRIFFSFLÄCHEN

Artikel 12 - TREFFERPUNKTE

Artikel 13 - TREFFERWERTUNG UND BEKANNTGABE

Artikel 14 - VERBOTENE AKTIONEN

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

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

Artikel 15 - ENTSCHIEDUNG BEI ÜBERLEGENHEIT

Artikel 16 - ERGEBNISSE

Artikel 17 - NIEDERSCHLAG

Artikel 18 - MASSNAHMEN BEI K.O

Artikel 19 - MASSNAHMEN BEI KAMPFABBRUCH

Artikel 20 - REFEREE UND JUDGES

Artikel 21 - LISTENFÜHRER - RECORDER

Artikel 22 - ZUSAMMENSETZUNG UND AUFGABEN DES KAMPFGERICHTES

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

Artikel 24 - EINSPRUCH (PROTEST) und SANKTIONEN



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

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

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

Die Wettkampfordnung hat bei allen Wettkämpfen, die von der WTF, den Nationalverbänden sowie Mitgliedern nationaler Vereinigungen unterstützt und/oder ausgerichtet werden, ihre Gültigkeit.

Jedoch können Teile der Wettkampfordnung, mit Zustimmung der WTF, von jedem Mitglied nationaler Vereinigungen abgeändert werden.

### 3. **Artikel 3 – KAMPFFLÄCHE**

Die Wettkampffläche hat die Ausmaße von **8 mal 8 Meter** im Quadrat und besteht aus einer glatten Oberfläche ohne überstehende Markierungen.

Die Wettkampffläche sollte mit einer elastischen Matte abgedeckt sein.

Der Grad der Elastizität der Matte muss von der WTF vor den Wettkampf kontrolliert werden. Die Wettkampffläche darf jedoch auf einer Plattform, wenn notwendig 1 m hoch über dem Boden, gebaut werden. Dabei sollte der Außenteil der Grenzlinie zur Sicherheit der Kämpfer/Kämpferin mit einer Neigung von weniger als 30 Grad abgeschrägt sein.

#### 3.1. Markierung der Wettkampffläche

3.1.1. Eine Fläche von **8 mal 8 Meter** wird als Kampffläche bezeichnet, die Randlinie der Kampffläche wird Grenzlinie („Boundary Line“) genannt. Die Vorderseite der Boundary Line, an der der Rekordertisch und der Tisch des Wettkampfarztes angrenzt, wird Grenzlinie 1, die anderen werden Grenzlinien 2, 3 und 4 genannt.

#### 3.2. Ausmaß der Wettkampffläche

Die Wettkampffläche misst **8 mal 8 Meter** mit einer Sicherheitszone von 1 m rund herum. Der Kampfplatz misst mindestens **10 x 10 Meter** oder **12 x 12 Meter**, wenn der gesamte Kampfplatz erhöht wird.

#### 3.3. Angaben über die Positionen

##### 3.2.1. Referee

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

##### 3.2.2. Judges

Die Position des ersten Judges (1. ist 50 cm außerhalb der Ecke der 1. und 2. Grenzlinie.

Der zweite Judges (2. sitzt 50 cm außerhalb der Ecke zwischen der 2. und 3. Grenzlinie mit Blickrichtung Kampffläche. Der dritte Judges (3. sitzt 50 cm außerhalb der Ecke zwischen der 3. und 4. Grenzlinie mit Blickrichtung Kampffläche und der vierte Judges (4. sitzt 50 cm außerhalb der Ecke zwischen der 4. und 1. Grenzlinie.



3.2.3. Protokollführer (Recorder).

Die Position des Protokollführers (PC-Anzeige. ist mehr als 2 Meter hinter der 1. Grenzlinie mit Blickrichtung zur Wettkampffläche.

3.2.4. Wettkampfarzt

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

3.2.5. Kämpfer/Kämpferin

Die Position der Kämpfer/Kämpferin ist 1 Meter vom Schnittpunkt der Diagonalen zu den Seitenlinien der Kampffläche gegenüber der Position 1. Judgess markiert. Aus Sicht des Referees ist links die rote Wettkampfmarkierung, rechts die blaue Wettkampfmarkierung.

3.2.6. Trainer (Coach).

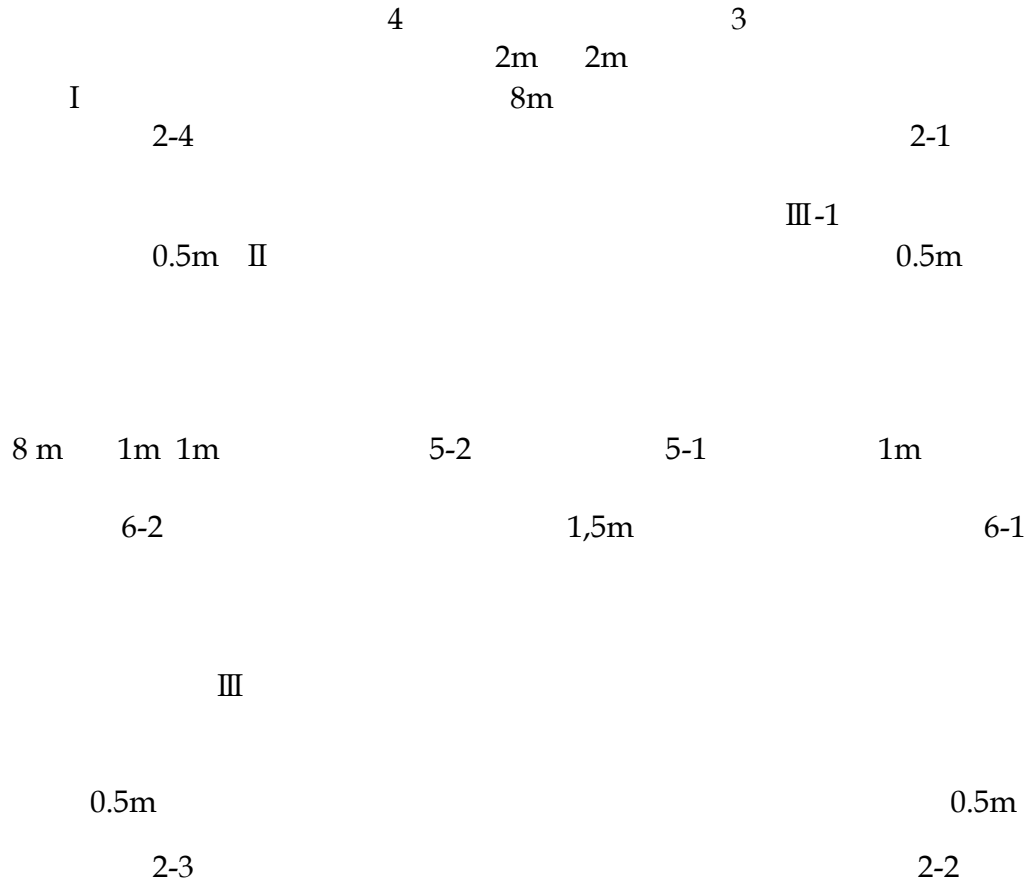
Die Position der Trainer (Coach. ist mindestens 1 Meter außerhalb der Grenzlinie an der jeweiligen Seite des Kämpfer/Kämpferins markiert.

3.2.7. Kontrolltisch

Die Position des Kontrolltisches sollte in der Nähe des Eingangs der Wettkampffläche zur Überprüfung der Sicherheitskleidung der Kämpfer/Kämpferin sein.



**Artikel 3 - KAMPFFLÄCHE**

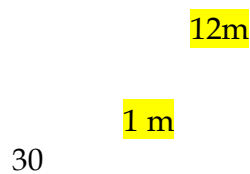


- I . Field of Taekwondo Play
- II . Competition Area
- III. Boundary
- III-1. 1<sup>st</sup> Boundary Line

\*2<sup>nd</sup> , 3<sup>rd</sup> & 4<sup>th</sup> Boundary line clockwise

- 1. Referee's Mark
- 2. Judge's Mark
- 3. Recorder's Mark
- 4. Commission Doctor's mark
- 5-1. Blue Contestant's mark
- 5-2. Red Contestant's mark
- 5-3. Blue Coach's mark
- 5-4. Red Coach's mark

**Diagram 2. Competition Platform**





#### 4. **Artikel 4 – KÄMPFER/KÄMPFERIN**

##### 4.1. Voraussetzungen der den Kämpfer/Kämpferin

Die Zulassung eines Kämpfer/Kämpferins ist dann gegeben, wenn alle drei Erfordernisse (Punkt 4.1.1. bis Punkt 4.1.3. zutreffen.

##### 4.1.1. Nationalität des teilnehmenden Teams

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

4.1.2. Empfohlen von der Nationalen Taekwondo Federation

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

4.1.4. Junioren-WM: POOM- oder DAN-Zertifikat; Altersbegrenzung: 14 – 17 Jahre (Obige Punkte gelten nur für Welt- und Kontinentalmeisterschaften.

##### 4.2. Wettkampfkleidung

4.2.1. Der Kämpfer/Kämpferin hat die Taekwondo-Uniform (Dobok, sowie die von der WTF anerkannte Schutzkleidung zu tragen.

4.2.2. Der Kämpfer/Kämpferin hat eine Kampfweste, Kopfschutz, Tiefschutz, Handschutz, Zahnschutz sowie Unterarm- und Schienbeinschützer vor Betreten der Wettkampffläche anzulegen und beim Wettkampf zu tragen. Der Tiefschutz, Unterarm -- und Schienbeinschützer werden unter dem Dobok getragen. Die Schutzausrüstung hat der Kämpfer/Kämpferin selbst mitzubringen.

4.2.3. Jede Art von Kopfbedeckung, außer dem Kopfschutz, ist nicht erlaubt, **ausgenommen ist ein Kopftuch, das aus religiösen Gründen getragen wird. Dieses Kopftuch muss unter dem Kopfschutz und innerhalb des Doboks getragen werden.**

4.2.4. Ein Zahnschutz ist erlaubt, wenn er genau passt und vom Wettkampfarzt kontrolliert wurde. Die Farbe darf nur weiß oder transparent sein. Träger von Zahnspangen müssen einen passenden Zahnschutz tragen.

##### 4.3. Medizinische Kontrolle

4.3.1. Bei den Taekwondo Wettbewerben, welche vom WTF veranstaltet oder genehmigt werden, ist der Gebrauch oder Besitz von Drogen oder chemischen Mitteln, gemäß dem WTF Anti-Doping-Gesetz, verboten. Bei Mehrfach-Sportveranstaltungen, wie Olympische Spiele oder anderen, bei denen auch Taekwondo Wettkämpfe stattfinden, werden die IOC Dopingregeln angewendet.



4.3.2. Die WTF darf medizinische Tests durchführen, um sicherzustellen, dass Kämpfer/Kämpferin diese Regeln nicht verletzen. Jeder Sieger, der sich weigert, sich den Tests zu unterziehen, oder dem es nachgewiesen wird, dass er diese Regeln verletzt hat, wird von der Ergebnisliste gestrichen und die nächstplatzierten Kämpfer/Kämpferin rücken entsprechend auf.

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

4.3.4. Die Einzelheiten der WTF Anti-Doping Regelung müssen als Teil der Wettkampfregeleln erlassen werden.

## 5. Artikel 5 – GEWICHTSKLASSENEINTEILUNG

5.1. Die Gewichtsklassen werden nach Herren und Damen unterschieden. Die Unterteilung von Männern und Frauen in eigene Kategorien, wobei Männer gegen Männer kämpfen und Frauen gegen Frauen ist eine Grundregel.

5.2. Gewichtsklasseneinteilung:

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

Die Gewichtsklassen werden grundsätzlich wie folgt eingeteilt:

<u>Weight category</u>	<u>Herren</u>	<u>Frauen</u>
Fin	- 54kg	- 46 kg
Fly	54 kg - 58 kg	46 kg - 49 kg
Bantam	58 kg - 63 kg	49 kg - 53 kg
Feather	63 kg - 68kg	53 kg - 57 kg
Light	68 kg - 74 kg	57 kg - 62 kg
Welter	74 kg - 80 kg	62 kg - 67 kg
Middle	80 kg - 87 kg	67 kg - 73 kg
Heavy	+ 87 kg	+ 73 kg

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

<u>Herren</u>	<u>Damen</u>
- 58kg	- 49kg
58kg - 68kg	49kg - 57kg
68kg - 80kg	57kg - 67kg
+ 80kg	67kg



5.4. Die Gewichtsklassen für die Jugend Olympischen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

Junioren männlich

- 48kg  
48kg - 55kg  
55kg - 63kg  
63kg - 73kg  
+ 73kg

Junioren weiblich

- 44 kg  
44kg - 49kg  
49kg - 55kg  
55kg - 63kg  
+ 63kg

5.5. Die Gewichtsklassen für die Juniorenweltmeisterschaften sind wie folgt eingeteilt:

<u>Kategorie</u>	<u>Herren</u>	<u>Damen</u>
Fin	- 45kg	- 42 kg
Fly	45 kg -48 kg	42 kg - 44 kg
Bantam	48 kg -51 kg	44 kg - 46 kg
Feather	51 kg -55 kg	46 kg - 49 kg
Light	55 kg -59 kg	49 kg - 52 kg
Welter	59 kg -63 kg	52 kg - 55 kg
Light Middle	63 kg -68 kg	55 kg - 59 kg
Middle	68 kg -73 kg	59 kg - 63 kg
Light Heavy	73 kg -78 kg	63 kg - 68 kg
Heavy	+ 78 kg	+ 68 kg

Erklärung: „bis .. kg“

Das Gewichtslimit ist bis zwei Dezimalstellen (Hundertstel. der angegebenen Klasse zu bringen. Beispiel „Klasse bis 54 kg“: erlaubt ist ein Gewicht von 54,00 kg und weniger; ein Gewicht von 54,01 kg ist über dem Limit und ergibt eine Disqualifikation.

Erklärung: „über .. kg bis .. kg“

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

**6. Artikel 6 - KLASSENEINTEILUNG UND AUSTRAGUNGSMODUS**

6.1. Die Wettkämpfe werden wie folgt unterschieden:

6.1.1. Einzelwettkämpfe sollten im Normalfall nur zwischen Kämpfer/Kämpferinn der gleichen Gewichtsklasse ausgetragen werden. Wenn notwendig, kann mit einer nächst höheren oder - niedrigeren Gewichtsklasse kombiniert werden, um eine Einzelentscheidung herbeizuführen. Ein Kämpfer/Kämpferin darf nicht in mehr als einer Gewichtsklasse bei einer Meisterschaft starten.





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

Punktesystem:

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

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

6.1.2. Mannschaftsbewerbe - Austragungsmodus:

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

6.1.2.1. Fünf (5) Kämpfer/Kämpferin mit folgender Gewichtseinteilung

**Herren**

- 54kg  
54kg - 63kg  
63kg - 72kg  
72kg - 82kg  
+ 82kg

**Damen**

- 47kg  
47kg - 54kg  
54kg - 61kg  
61kg - 68kg  
+68kg

Es gewinnt jenes Team, welches drei oder mehr Siege erringt. Die Reihenfolge der Kämpfe muss durch die schriftliche Fixierung der Namen der Kämpfer/Kämpferin vor dem Wettkampf festgelegt sein.

Bis zu zwei Personen können als Ersatzkämpfer/Kämpferin genannt sein, ihre Namen und die Reihenfolge des Einsatzes muss jedoch vor dem Wettkampf schriftlich fixiert werden.

6.1.2.2. Acht (8) Kämpfer/Kämpferin mit Gewichtseinteilung

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



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

## 6.2. Der Austragungsmodus wird wie folgt unterschieden:

### 6.2.1. Einzelausscheidungs-System

### 6.2.2. "Round Robin System"

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

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

## 7. Artikel 7 - KAMPFZEIT

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

Im Falle eines Unentschieden nach der dritten Runde, wird nach einer einminütigen Pause eine vierte Runde mit zwei Minuten durchgeführt. Gekämpft wird bis zum Sudden Death.

## 8. Artikel 8 - AUSLOSUNG

8.1. Die Auslosung sollte entweder **einen oder zwei Tage** vor dem Wettkampf in Gegenwart von Offiziellen der WTF und Vertretern der teilnehmenden Nationen stattfinden. **Die Methode und Reihenfolge wie gezogen wird, wird vom Technischen Delegierten bestimmt.**

8.2. Der **Technische Delegierte** hat die Aufgabe, in Vertretung für nicht anwesende Nationen die Lose zu ziehen.

## 9. Artikel 9 - WÄGEZEIT

9.1. Das Wiegen der Kämpfer/Kämpferin sollte am Vortag des Wettkampfes stattfinden. Alle Kämpfer/Kämpferin, welche auf der Kämpfer/Kämpferinliste des Organisationskomitees oder des WTF für einen bestimmten Kampftag angeführt sind, müssen sich am Tag vor diesem Kampftag abwiegen lassen.



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

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

Für die weiblichen Kämpfer/Kämpferin muss ein eigener Bereich eingerichtet sein und ein weiblicher Offizieller muss die Abwage durchführen.

9.3. Das Wiegen erfolgt einmalig. Wenn ein Kämpfer/Kämpferin sein Gewichtslimit nicht erbringt, kann ein abermaliges Abwiegen gewährt werden, wenn ein Zeitlimit eingehalten wird. Wenn ein Kämpfer/Kämpferin während der offiziellen Abwage disqualifiziert wird, kann sein Teilnahmepunkt für die Gesamtwertung nicht gezählt werden.

9.4. Um Disqualifikationen durch Wiegefehler zu vermeiden, sollte die gleiche Waage den Kämpfer/Kämpferin in den Unterkünften oder dem Vorraum des offiziellen Wiegens zur Verfügung gestellt werden. Die Übungswaage muss vom gleichen Typ sein wie die offizielle Waage und auch die gleiche Kalibrierung aufweisen. Dies muss das Organisationskomitee überprüfen.

## 10. Artikel 10 - WETTKAMPFVERFAHREN

### 10.1. Aufruf der Kämpfer/Kämpferin

Der Name des Kämpfer/Kämpferins wird drei Minuten vor Beginn des Kampfes dreimal aufgerufen. Kämpfer/Kämpferin, die eine Minute nach dem geplanten Beginn des Wettkampfes auf der Kampffläche nicht erscheinen, werden disqualifiziert.

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

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

Nach dem Aufruf muss sich der Kämpfer/Kämpferin am Kontrolltisch einer physischen Kämpfer/Kämpferin sollte keine Zeichen von Unmut von sich geben. Er darf keine Materialien tragen, die den anderen Kämpfer/Kämpferin verletzen könnten.

### 10.3. Betreten der Wettkampffläche

Nach der Überprüfung geht der Kämpfer/Kämpferin mit einem Coach und **wenn notwendig mit einem Teamdokter zusätzlich in die Coach-Zone.**

### 10.4. Wettkampfprozedere

**Bevor der Kampf beginnt, der Center Referee gibt das Kommando „Chung, Hong“. Beide Kämpfer/Kämpferin betreten die Kampffläche und nehmen ihren Kopfschutz unter dem linken Arm mit.**



Die Kämpfer/Kämpferin stehen sich Gesicht zu Gesicht gegenüber und verbeugen sich auf das Kommando des Referees „Charyeot“ (Achtung) und „Kyeong-re“ (verbeugen)

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

Anschließend setzen beide Kämpfer/Kämpferin den Kopfschutz auf.

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

Der Kampfbeginn jeder Runde erfolgt mit dem Kommando "Shi-jak" des Referees, der Kampf, bzw. die Runde endet sobald das Kommando „Keu-man“ (Stop) durch den Referee ausgesprochen wurde.

Der Kampf endet aber auf jeden Fall, sobald die Kampfzeit abgelaufen ist, obwohl der Referee das Kommando „Keu-man“ noch nicht ausgesprochen hat.

Am Ende der letzten Runde stehen die Kämpfer/Kämpferin auf ihren markierten Punkten mit dem Gesicht zu einander. Die Kämpfer/Kämpferin nehmen den Kopfschutz ab und verabschieden sich voneinander auf das Kommando des Referees „Cha-reyeot“, „Kyeong-re“. Die Kämpfer/Kämpferin warten nun auf die Entscheidung des Referees in stehender Position.

#### 10.5. Wettkampfvorschriften bei Mannschaftsbewerben

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

10.5.2. Beide Teams verlassen die Kampffläche und warten am gekennzeichneten Platz auf ihr Kommando.

10.5.3. Beide Mannschaften stellen sich nach Ende des Kampfs auf der Kampffläche in einer Reihe gegenüber auf.

10.5.4. Die Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung des Wettkampfes gelten wie unter Artikel 10.4. beschrieben.

10.5.5. Der Referee erklärt den Sieger durch Hochheben seiner Hand auf der Seite der siegenden Mannschaft.

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

#### 11.1. Erlaubte Techniken

##### 11.1.1. Fausttechniken:



Angriffstechnik durch Stoß mit der geballten Faust (Auftreff-Fläche: Knöchel des Zeige- und Mittelfingers). In der ursprünglichen koreanischen Terminologie kann der Ausdruck "parun jumok" als "korrekt geschlossene Faust" übersetzt werden. Demzufolge ist das Schlagen mit dem Vorderteil der Knöchel des Zeige- und Mittelfingers der korrekt geschlossenen Faust erlaubt, ohne Berücksichtigung des Winkels, des Schlagweges oder der Platzierung der Faust.

#### 11.1.2. Fusstechniken:

Laut Taekwondo-Standard (die Auftreff-Fläche ist der Fuss unterhalb des Knöchels). Alle Techniken, die mit dem unteren Teil des Fusses - unter den Knöcheln – ausgeführt werden, sind erlaubt. Hingegen sind alle Techniken, welche mit dem Schienbein, mit dem Knie usw. getreten werden, nicht gestattet.

#### 11.2. Erlaubte Angriffsflächen

##### 11.2.1. Mittelteil des Körpers:

Attacken mit Fäusten und Füßen auf die bezeichneten Flächen der Schutzweste sind erlaubt. Jedoch dürfen keine Attacken auf den ungeschützten Teil der Wirbelsäule gemacht werden.

##### 11.2.2. Kopf:

Als Kopf wird die gesamte Fläche oberhalb des Schlüsselbeins bezeichnet. Nur Fusstechniken sind erlaubt.

## 12. Artikel 12 – TREFFERPUNKTE

#### 12.1. Erlaubte Trefferfläche

##### 12.1.1. Körper:

Die blaue oder rote Fläche der Schutzweste (Hogus)

Je nach Gewichtsklasse und Körpertypus der Kämpfer/Kämpferin muss die Verwendung einer Schutzweste (Hogu) der richtigen Größe von den Offiziellen kontrolliert werden.

##### 12.1.2. Kopf:

Als Kopf gilt die gesamte Fläche oberhalb des Schlüsselbeins (z.B. das Gesicht inklusive beider Ohren und der Hinterkopf)

#### 12.2. Ausführung

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

##### 12.2.1. Genauigkeit:

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



12.2.2. Kraft:

Bei Verwendung einer elektronischen Schutzweste wird die Auftreffwucht des Schlages mit einem Sensor in der Weste gemessen. Abhängig von Gewichtsklasse und Geschlecht wird der Punkt angezeigt. Bei Verwendung einer normalen Schutzweste zeigt sich ausreichende Kraft dadurch, dass der Körper des Gegners durch den Treffer abrupt gestoppt bzw. versetzt wird.

12.3. Gültigen Punkte sind wie folgt eingeteilt:

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

12.3.2. Zwei (2) Punkte für einen erfolgreichen Angriff durch einen Drehkick auf den Körper.

12.3.3. Drei (3) Punkte für einen erfolgreichen Angriff auf den Kopf.

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

12.4.1. Ungültigkeit von Treffern

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

In dieser Situation muss der Referee die Ungültigkeit des Punktes durch ein Handsignal anzeigen und die entsprechende Strafe aussprechen.

### 13. Artikel 13 - TREFFERWERTUNG UND BEKANNTGABE

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

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

13.3. Bei Gebrauch von elektronischen Schutzwesten

13.3.1. Gültige Treffer im mittleren Bereich des Rumpfes (gekennzeichnet durch die rote oder blaue Fläche) werden automatisch durch den Sender der elektronischen Schutzweste angezeigt.

13.3.2. Gültige Treffer auf den Kopf werden von jedem Judges durch Gebrauch eines Druckknopfes angezeigt. Obige Punkte sind auch abhängig von der jeweils verwendeten technischen Ausrüstung.



- 13.4. Bei Verwendung von elektronischen Punktzählsystemen oder Judge Papers müssen die gültigen Punkte von **drei oder mehr** Judgesn gegeben werden.
- 13.4.1. Die elektronische Schutzweste muss auf ihre Funktion überprüft werden, um allen Teilnehmern eine faire Beurteilung zu sichern.
- 13.4.2. Es ist ein Prinzip dieser Regeln, dass ein Punkt sofort gegeben wird, wenn er erzielt wurde. Dieses Prinzip muss unabhängig von der verwendeten Punktevergabe-Methode beachtet werden. Punkte müssen augenblicklich festgehalten werden. Augenblickliche Punktevergabe bedeutet, dass der Punkt sofort angezeigt oder geschrieben wird, nachdem die Technik (die als Punkt gewertet werden kann) ausgeführt wurde. Punkte, welche erst nach einiger Zeit gegeben werden, sind nicht gültig und stellen eine Verletzung der Regeln dar.
- 13.4.3. Bei Verwendung des Computersystems werden die gegebenen Punkte mittels Druckknöpfen (Joystick) Sofort auf dem Bildschirm angezeigt) Jeder Judges gibt mittels „Joystick“ seine Punkte an den PC weiter. Dieser Joystick hat 4 Druckknöpfe, einen „Einpunker“ und einen „Zweipunker“ für BLAU „Chung“ und das gleiche für ROT „Hong“.
- 13.4.4. Das System zeigt Punkte nur dann, wenn mindestens drei der vier Judges gleichzeitig für ein und denselben Kämpfer/Kämpferin einen oder zwei Punkte\* geben bzw. drücken.  
"Gleichzeitig" bedeutet, dass den Judgesn ca. 1 ½ Sekunden Reaktionszeit zugestanden wird, nachdem der erste Judges einen Punkt bzw. zwei Punkte gedrückt hat.
- 13.4.5. Beide Punkt-Systeme (Einpunker bzw. Zweipunker) arbeiten voneinander unabhängig. Das heißt, wenn ein Judges einen Punkt vergibt, der zweite Judges einen Kopftreffer (Zweipunker) sieht und der dritte Judges wieder einen Punkt drückt und der vierte Judges keinen Punkt sieht, ist das Ergebnis null Punkte.
- 13.4.6. PC – Anzeige: Ziffern (Zahlen) in der jeweiligen Farbe (blau / rot) sind die erkämpften Pluspunkte Ganze weiße Punkte (max. 4) unter den jeweiligen Ziffern sind die Punkteabzüge (Strafpunkte) Halbe, weiße Punkte zeigen die Verwarnungen (kein Abzug, aber jede zweite Verwarnung bedeutet einen Strafpunkt).
- 13.4.7. Bei Verwendung von Schutzwesten ohne elektronische Sensoren: Alle Punkte müssen nach eigener Entscheidung der Judges gegeben werden. Es muss eine Ausrüstung vorhanden sein, die fähig ist, die gegebenen Punkte sofort auf eine Anzeigetafel zu übermitteln. Ist eine entsprechende Ausrüstung nicht vorhanden, ist der Punkt unmittelbar auf den Punktezetteln aufzuzeichnen und am Ende der Runde zu veröffentlichen.
- 13.4.8. Bei Verwendung von Schutzwesten mit elektronischen Sensoren: Ein entsprechend genauer und kräftiger Treffer auf die Schutzweste wird automatisch aufgezeichnet. Die Judges erkennen jene Punkte an, die das Gesicht treffen. Auch Trefferpunkte auf jene erlaubten Bereiche der Schutzweste, die jedoch außerhalb der Punktesensoren liegen, werden von den Judgesn gegeben.
- 13.4.9. Die Judges müssen sich an das Prinzip der unmittelbaren Punkteanzeige halten, ungeachtet des verwendeten Anzeigesystems.





#### 14. Artikel 14 - UNERLAUBTE AKTIONEN UND STRAFEN

Durch die Einführung verbotener Aktionen wurde beabsichtigt:

- die Kämpfer/Kämpferin zu schützen
- eine faire Kampfführung zu gewährleisten
- die passende oder ideale Technik zu fördern

##### 14.1. Strafen für Verfehlungen müssen vom Referee verkündet werden.

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

14.1.2. Im Fall, dass ein „Kyong-go“ und ein „Gam-jeom“ gleichzeitig passieren, wird der „Gam-jeom“ bestraft.

14.1.3. Falls beide Verstöße gleich schwer sind, entscheidet der Referee nach seinem Ermessen, welche Strafe er verhängt.

##### 14.2. Strafen werden nach Verwarnungen (Kyong-go) und Strafpunkte (Gam-jeom) unterschieden.

##### 14.3. Zwei Verwarnungen zählen als ein (1) Zusatzpunkt für den Gegner.

Eine einzelne Verwarnung wird bei der Gesamtwertung nicht berücksichtigt. Jedes zweite Verwarnung "kyong-go" wird als Zusatzpunkt für den Gegner gerechnet, egal, ob die begangenen Regelverstöße gleich oder verschieden sind und unabhängig von der Runde, in der sie verhängt wurden.

##### 14.4. Der Minuspunkt „Gam-jeom“ wird als Zusatzpunkt für den Gegner gewertet

##### 14.5. UNERLAUBTE AKTIONEN: VERWARNUNGEN (KYONG-GO)

14.5.1. Folgende unerlaubte Aktionen werden mit „kyong-go“ bestraft:

###### 14.5.1.1. Überschreiten der Kampfflächenbegrenzung

Eine Verwarnung muss ausgesprochen werden, wenn der Kämpfer/Kämpferin mit beiden Füßen die Grenzlinie „Boundary Line“ überschreitet. Keine Verwarnung darf gegeben werden, wenn die Grenzlinie „Boundary Line“ durch eine verbotene Aktion des Gegners überschritten wird.

###### 14.5.1.2. Dem Gegner ausweichen durch Rückenzeigen

Diese Aktion des Rückenzudrehens, um dem Angriff des Gegners auszuweichen ist deshalb zu bestrafen, weil dies ein deutliches Fehlen des „fair Play“ Geistes zeigt und zu ernsthaften Verletzungen führen kann. Dieselbe Bestrafung muss auch gegeben werden, wenn dem Angriff des Gegners durch Zusammenkauern oder Wegducken ausgewichen wird.





#### 14.5.1.3. Hinfallen

Im Fall, dass ein Kämpfer/Kämpferin durch eine verbotene Aktion des Gegners niederfällt, ist dem niedergefallenen Kämpfer/Kämpferin keine Verwarnung „Kyong-go“ zu geben, während der Gegner mit einem „Kyong-go“ zu bestrafen ist.

Fällt ein Kämpfer/Kämpferin bei der Ausführung einer Technik oder Angriffes, wird sofort eine Verwarnung gegeben. Wenn beide Kämpfer/Kämpferin niederfallen, wird jener, der absichtlich oder als erster fällt, bestraft.

#### 14.5.1.4. Behindern des Kampfes

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

#### 14.5.1.5. Halten, Schieben und Klammern des Gegners

- Dies beinhaltet das (Er)greifen des ganzen Körpers des Gegners, Doboks oder der Schutzausrüstung mit den Händen. Einbezogen sind Füße und Beine oder Einhaken am Unterarm.
- Drücken des Gegners Schulter mit Hand oder Arm.
- Den Körper des Gegners festhaken, mit der Absicht, ihn an einer Bewegung zu hindern.
- Wenn während des Kampfes der Arm über die Schulter oder unter die Achselhöhle des Gegners der mit Absicht des Festhaltens gelegt wird, muss ebenfalls eine Strafe ausgesprochen werden.
- Stoßen oder Schieben des Gegners mit der Hand, oder gestreckten Armen den Gegner niederdrücken.
- Wenn beide Kämpfer/Kämpferin den Kampf schließen (Infight), ist es erlaubt, den Gegner mit der Faust zu stoßen. Jedoch ist der Gebrauch der Hand mit der Absicht, den Gegner zu Fall zu bringen, verboten und wird bestraft.

#### 14.5.1.6. Angriff unterhalb der Taille

Dieser Artikel gilt für einen vorsätzlichen Angriff unterhalb der Taille.

Falls ein Tiefschlag durch den Getroffenen verursacht wurde oder im Verlauf des Austausches von Techniken erfolgt, so wird keine Verwarnung „Kyong-go“ ausgesprochen.

#### 14.5.1.7. Vortäuschen einer Verletzung

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

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



14.5.1.8. Stoß oder Angriff mit dem Knie oder mit dem Kopf

Dieser Paragraph bezieht sich auf absichtliches Angreifen mit dem Knie aus nächster Nähe zum Gegner.

Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht unter diese Artikel und können nicht bestraft werden:

- wenn der Gegner abrupt anstürmt, um einen Fussangriff durchzuführen.
- falls der Stoß unbeabsichtigt als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

14.5.1.9. Schlagen / Treffen mit der Hand oder Faust ins Gesicht des Gegners.

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

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

14.5.1.10. Unangemessene Äußerungen oder Benehmen seitens des Kämpfer/Kämpferins oder des Coaches

Dieser Fall beinhaltet das unerwünschte Benehmen und alle unerwünschten körperlichen Attacken oder Haltungen eines Kämpfer/Kämpferin oder Coaches, die im Sinne eines fairen Amateursportlers bzw. Taekwondosportlers nicht akzeptiert werden können. Im Einzelnen sind solche Aktionen:

- Jede Aktion, die den Wettkampf stört
- Jede Aktion oder jedes Benehmen, die eine Entscheidung des Referees oder eines Offiziellen kritisiert oder den Wettkampf durch unlautere Methoden beeinflusst.
- Körperliche oder verbale Attacken gegenüber den gegnerischen Kämpfer/Kämpferin oder Coach
- Lautes, übertriebenes coaching
- Jede unnötige oder nicht akzeptable Aktion hinsichtlich

14.5.1.11. Verbotene Aktionen, die mit einer Verwarnung „Kyong-go“ bestraft werden müssen:

Knieheben

Wird das Knie gehoben, um einer gültige Attacke des Gegners zu entkommen oder diese Attacke zu verhindern, muss in dieser Aktion eine verbotene Aktion gesehen werden.

Inaktivität

Wenn beide Kämpfer/Kämpferin nach fünf (5) Sekunden Kampfzeit immer noch inaktiv sind, muss der Center Referee das Handzeichen „Fight“ deutlich sichtbar anzeigen.

Eine Verwarnung „Kyong-go“ muss ausgesprochen werden, wenn:

- einer der beiden Kämpfer/Kämpferin ab dem Zeitpunkt des Handzeichens „Fight“ nach weiteren zehn (10) Sekunden immer noch inaktiv ist oder



- einer der beiden Kämpfer/Kämpferin sich von dem Punkt aus rückwärts bewegt, von dem das Handzeichen „Fight“ gegeben worden ist und zehn (10) Sekunden verstrichen sind.

14.5.2. Folgende unerlaubte Aktionen werden mit einem Minuspunkt „Gam-jeom“ bestraft:

14.5.2.1. Absichtliches Angreifen des Gegners nach dem Kommando „Kal-yeo“.

Diese Handlung ist extrem gefährlich wegen der hohen Wahrscheinlichkeit der Verletzung des Gegners.

14.5.2.2. Den am Boden liegenden Kämpfer/Kämpferin attackieren

14.5.2.3. Zu Boden werfen des Gegners

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

14.5.2.4. Absichtliches Angreifen des Gesichtes des Gegners mit der Hand.

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

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

14.5.2.5. Unterbrechung des Wettkampfs seitens des Kämpfer/Kämpferins oder des Betreuers.

14.5.2.6. Unangemessene Äußerungen oder Benehmen seitens des Kämpfer/Kämpferins oder des

Betreuers.

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

14.6. Wenn ein Kämpfer/Kämpferin sich absichtlich nicht an die Regeln oder an die Anweisungen des Referees hält, kann der Referee den Kämpfer/Kämpferin strafweise nach einer Minute Wartezeit zum Verlierer erklären.

- Der Referee kann einen Kämpfer/Kämpferin strafweise zum Verlierer erklären, bevor dieser vier (4) Minuspunkte oder acht (8) Verwarnungen



erhalten hat, falls er oder sein Coach die fundamentalen Prinzipien der Wettkampffregeln oder die generellen Verhaltensregeln, die sich daraus ergeben, oder die Anweisungen des Referees missachten.

- Besonders wenn ein Kämpfer/Kämpferin die Absicht erkennen lässt, dass er den Gegner verletzen will, oder trotz der Ermahnung des Referees einen schweren Regelverstoß vorhat, muss er sofort strafweise zum Verlierer erklärt werden.

14.7. Wenn ein Kämpfer/Kämpferin acht (8) Verwarnungen „Kyong-go“ oder vier (4) Minuspunkte „Gam-jeom“ erhalten hat (erreicht hat), dann erklärt der Referee den Kämpfer/Kämpferin auf Grund der Strafpunkte zum Verlierer.

- Sobald ein Kämpfer/Kämpferin vier (4) Minuspunkte bzw. acht (8) Verwarnungen angesammelt hat, ist er automatisch der Verlierer. In diesem Fall erklärt der Referee den anderen Kämpfer/Kämpferin zum Sieger.

14.8. Die Verwarnungen „Kyong-go“ und Minuspunkte „Gam-jeom“ werden als Gesamtsumme über die drei Runden gerechnet.

14.9. Wenn der Referee den Kampf unterbricht, um eine Verwarnung „Kyong-go“ oder einen Minuspunkt „Gam-jeom“ auszusprechen, wird die Wettkampfzeit ab dem Kommando „Shigan“ bis zum Kommando „Kye-sok“ unterbrochen.

## 15. Artikel 15 – SUDDEN DEATH UND ENTSCHEIDUNG BEI ÜBERLEGENHEIT

Im Falle eines Punktegleichstandes nach der vierten Runde, wird der Sieger durch Entscheidung wegen Überlegenheit durch die Kampfrichter (Referee und Judges) bestimmt. Die endgültige Entscheidung wird auf Grund der gezeigten Initiativen in der vierten Runde ermittelt.

Für die Superiority-Entscheidung werden nur die Techniken und das Kampfverhalten in der 4. Runde herangezogen. Bewertet wird:

- Technische Dominanz
- offensives Kampfmanagement
- die höhere Anzahl von durchgeführten Techniken, die aber zu keinen Punkt führten
- die komplexeren und schwierigeren Techniken im gesamten Kampfverhalten

15.1. Verfahren bei einer Superiority Entscheidung

15.1.1. Jeder Referee und Judge muss Superiority-Karten mit sich führen

15.1.2. Im Falle einer Superiority-Entscheidung ruft der Center Referee das Kommando „Woo-se-girok“ (Überlegenheit ermitteln)

15.1.3. Innerhalb von 10 Sekunden schreiben die Judges und der Center Referee auf ihre Superiority-Karte ihre Entscheidung (Chung oder Hong) auf und geben dem Center Referee die Karten ab.



- 15.1.4. Der Center Referee sammelt die Superioritykarten ab und macht auf seiner Karte die finale Entscheidung. Anschließend erklärt der Center Referee Chung oder Hong zum Sieger.
- 15.1.5. Nachdem die Wettkämpfer die Kampffläche verlassen haben bringt der Center Referee die Superioritykarten zum Recorder. Der Technische Assistent übernimmt die Karten und überprüft sie noch einmal auf ihre Richtigkeit.

## 16. Artikel 16 – ERGEBNISSE

### 16.1. Sieg durch K.O.

Der Referee erklärt dieses Resultat, wenn ein Kämpfer/Kämpferin der mit einer legitimen Technik niedergeschlagen wurde und bis zum „Yeo-dul“ (Acht) des Anzählens den Kampf nicht wieder aufnehmen kann. Der Referee zählt bis „Yeol“ (Zehn) fertig, beendet den Kampf und erklärt den Sieger.

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

### 16.2. Sieg durch Refereeabbruch (RSC)

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

### 16.3. Sieg durch Punkte oder Überlegenheit

- Sieg durch Punkte

### 16.4. Sieg durch Aufgabe

Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt:

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

### 16.5. Sieg durch Disqualifikation

Dies ist das Ergebnis des Ausschlusses eines Kämpfer/Kämpferin bei der Abwage oder falls ein Kämpfer/Kämpferin seinen Kämpfer/Kämpferin-Status vor Beginn des Turniers verliert.

### 16.6. Sieg durch Strafscheidung

Sieg durch Bestrafung durch den Referee. Dieses Ergebnis wird vom Referee erklärt, sobald einer der beiden Kämpfer/Kämpferin **acht (8) Verwarnungen** „Kyong-go“ oder vier (4) Minuspunkte „Gam-jeom“ erreicht hat oder wenn der Kampf durch eine Refereeentscheidung nach § 14.6. entschieden wird.



### 17. Artikel 17 – NIEDERSCHLAG

- 17.1. Wenn durch einen kraftvollen Angriff des Gegners ein Teil des Körpers, außer den Fusssohlen, den Boden berührt.
- 17.2. Wenn ein Kämpfer/Kämpferin taumelt und keine Absicht oder Fähigkeit zeigt den Kampf weiterzuführen.
- 17.3. Wenn der Referee befindet, dass der Wettkampf aufgrund eines kräftigen Treffers nicht mehr weitergeführt werden kann.  
Ein Niederschlag „knock down“ ist jene Situation, in welcher ein Kämpfer/Kämpferin wegen eines Schlages zu Boden geht oder taumelt oder unfähig ist, angemessen auf die Anforderung des Kampfes zu reagieren. Auch wenn diese Anzeichen fehlen, kann der Referee eine Situation als Niederschlag erklären, wenn die Folgen eines Schlages bei Weiterführung des Kampfes eine Gefährdung des Kämpfer/Kämpferins oder dessen Sicherheit darstellt.

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

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

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

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

- 18.1. Wird ein Kämpfer/Kämpferin durch einen regulären Angriff so getroffen, dass er zu Boden stürzt, hat der Referee folgende Maßnahmen zu ergreifen:
- 18.1.1. Der Referee unterbricht den Kampf mit dem Trennkommando "kalyeo" und hält damit den Angreifer von dem getroffenen Gegner fern.  
In dieser Situation soll derjenige Kämpfer/Kämpferin, der steht, zu seiner Startmarke zurückkehren. Wenn jedoch der niedergeschlagene Kämpfer/Kämpferin auf oder nahe dieser Startmarke liegt, so soll der andere Kämpfer/Kämpferin bei der Alarmlinie vor dem Sessel seines Coachs warten.
- 18.1.2. Der Referee beginnt mit Handzeichen beidhändig in Sekundenintervallen in Richtung des am Boden liegenden Kämpfer/Kämpferins laut von "ha-nah" (eins) bis "yeol" (zehn) zu zählen.





Der ursprüngliche Zweck des Zählens ist, den Kämpfer/Kämpferin zu schützen.  
Das Zählen bis "Yeo-dul" ist vorgeschrieben und kann vom Referee nicht geändert werden, auch wenn der Niedergeschlagene schon vorher kampfbereit ist.  
Gezählt wird von eins bis zehn: ha-nah, duhl, seht, neht, da-seot, yeo-seot, il-gop, yeo-dul, a-hop, yeol.

- 18.1.3. Im Falle, dass der niedergeschlagene Kämpfer/Kämpferin aufsteht, um weiterzukämpfen, hat der Referee ihn bis "yeo-dul" (acht. anzuzählen und dann zu entscheiden, ob der Kämpfer/Kämpferin wieder voll einsatzfähig ist, um den Kampf mit dem Kommando "Kye-sok" (weiterkämpfen) wieder freizugeben.  
Der Referee überzeugt sich, ob sich der Kämpfer/Kämpferin erholt hat. Wenn es so ist, gibt er mit dem Kommando „kye-sok“ die Anweisung, weiterzukämpfen.  
Der Referee muss sich gleichzeitig mit dem Zählen der Fähigkeit des Niedergeschlagenen versichern, weiterkämpfen zu können. Die endgültige Bestätigung des kampfbereiten Zustandes des Kämpfer/Kämpferins beim Erreichen der Zahl "Acht" ist rein formal und der Referee darf nicht grundlos Zeit vergehen lassen, bevor er den Kampf wieder freigibt.
- 18.1.4. Falls ein Kämpfer/Kämpferin, der niedergeschlagen wurde, bei "yeo-dul" (acht) nicht seine Bereitschaft zeigt, weiterzukämpfen, soll der Referee den anderen Kämpfer/Kämpferin zum Sieger durch „KO“ erklären, nachdem er fertig gezählt hat (neun - zehn bzw. "a-hop - yeol").  
Der Kämpfer/Kämpferin zeigt seine Kampfbereitschaft durch mehrmaliges Gestikulieren mit den geballten Fäusten in der Kampfposition. Wird die Kampfbereitschaft erst bei "neun" oder "zehn" gezeigt, wird dies nicht mehr berücksichtigt.  
Auch wenn der Kämpfer/Kämpferin seine Kampfbereitschaft bei "yeo-dul" (acht) zeigt, kann der Referee weiterzählen und den Kampf beenden, falls er der Meinung ist, der Kämpfer/Kämpferin sei nicht fähig, den Kampf weiterzuführen.
- 18.1.5. Das Anzählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde oder der Kampf beendet ist.
- 18.1.6. Sollten beide Kämpfer/Kämpferin einen Niederschlag erlitten haben, muss der Referee so lange zählen, bis sich beide Kämpfer/Kämpferin ausreichend erholt haben.
- 18.1.7. Wenn sich beide Kämpfer/Kämpferin bis "yeol" (zehn) nicht erholt haben, wird der Sieger anhand des Punktestandes vor dem Niederschlag ermittelt.
- 18.1.8. Wenn der Referee entscheidet, dass ein Kämpfer/Kämpferin den Kampf nicht mehr fortführen kann, darf er den Gegner ohne Anzählen, oder während des Zählens zum Sieger erklären.
- Fällt ein Kämpfer/Kämpferin nach einem offensichtlich harten Treffer schwer zu Boden, sodass dringende Erste Hilfe geboten scheint, kann der Referee das Anzählen unterbrechen und Erste Hilfe anfordern. Der Referee muss während des Zählens den Zustand des Kämpfer/Kämpferins beobachten darf nach der Zahl acht „yeo-dul“ nicht zusätzliche Zeit verstreichen lassen.



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

#### 18.2. Maßnahmen nach Wettkämpfen

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

Voraussetzung für die Sperre und Maßnahmen:

- Kontrolle durch den offiziellen Veranstaltungsarzt.
- Im Falle einer notwendigen Behandlung bzw. schweren Kopfverletzung, welche eine Heilungsdauer von mind. 30 Tagen bedarf, muss der Veranstaltungsarzt die Sperre aussprechen.
- Der Verletzte muss sich vor einer nächsten Meisterschaft kontrollieren lassen und wenn die medizinische Untersuchung diese Verletzung als geheilt bzw. als ungefährlich für die nächste Meisterschaft empfindet (welche durch eine Bestätigung des Arztes bewilligt wird), darf der Sportler bei der nächsten Meisterschaft teilnehmen.
- Wenn jedoch eine Kontrolle gleich nach der Verletzung durchgeführt wird und nicht als schwere Verletzung angesehen wird (Entscheidung des Arztes), ist eine 30-Tägige Sperre hinfällig bzw. wird nicht verhängt.

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

19.1. Falls der Wettkampf auf Grund von Verletzungen eines oder beider Kämpfer/Kämpferin unterbrochen werden muss, hat der Referee folgende Maßnahmen zu ergreifen:

19.1.1. Der Referee unterbricht den Kampf mit dem Kommando "Kal-yeo" und ordnet den einminütigen Zeitstopp durch das Kommando "Kye-shi" an.

19.1.2. Der Referee hat dem Kämpfer/Kämpferin "Erste Hilfe" innerhalb einer Minute zukommen zu lassen.

- Ist die Verletzung nicht schwer, kann der Kämpfer/Kämpferin innerhalb einer Minute nach dem „Kye-shi“ die nötige Behandlung erhalten.
- Erlaubnis für medizinische Behandlung: Wenn der Referee entscheidet, dass eine medizinische Behandlung notwendig ist, kann der/die Kämpfer/Kämpferin vom Wettkampfarzt behandelt werden.





- Anweisung zur Fortsetzung des Kampfes: Es ist die Entscheidung des **Center Referees**, **nachdem er den Wettkampfarzt befragt hat**, ob ein Kämpfer/Kämpferin den Kampf fortführen kann oder nicht. Er kann jederzeit den Kämpfer/Kämpferin auffordern, binnen einer Minute den Kampf fortzusetzen. Jeder Kämpfer/Kämpferin, der dieser Aufforderung nicht nachkommt, wird zum **Verlierer des Kampfes erklärt**.
- Während der Kämpfer/Kämpferin medizinische Versorgung bekommt oder sich wieder zu erholen versucht, beginnt der Referee 40 Sekunden nach der Erklärung von "Kye-shi" die restliche Zeit anzusagen, indem er in Fünf-Sekunden-Intervallen zählt. Falls der Kämpfer/Kämpferin nach Beendigung der vollen Minute nicht auf seine Startmarke zurückkehren kann, muss das Endergebnis verkündet werden.
- Nach der Erklärung von "Kye-shi" muss die Einhaltung der Minutenfrist strikt eingehalten werden, unabhängig davon, ob der Wettkampfarzt verfügbar ist, oder nicht. Falls jedoch die Behandlung des Arztes notwendig ist und der Arzt nicht anwesend ist, oder zusätzliche Behandlung nötig ist, kann die Ein-Minuten-Frist durch den Turnierleiter ausgesetzt werden
- Wenn eine Wiederaufnahme des Kampfes ist nach einer Minute nicht möglich ist, wird laut Artikel 19.1.4. entschieden.

19.1.3. Will der Kämpfer/Kämpferin nach Ablauf einer Minute, trotz nur leichter Verletzung den Kampf nicht aufnehmen, erklärt der Referee diesen zum Verlierer.

19.1.4. Sollte die Weiterführung des Kampfes nach einer Minute nicht möglich sein, wird der Kämpfer/Kämpferin, der die Verletzung durch eine mit „GAM-JEUM“ zu bestrafenden Aktion verursacht hat, zum Verlierer erklärt. Wenn der Referee entscheidet, dass der Kampf wegen Verletzung oder einer anderen Notlage nicht weitergeführt werden kann, soll er folgende Maßnahmen ergreifen:

- Wenn die Situation so kritisch ist, dass ein Kämpfer/Kämpferin das Bewusstsein verliert oder eine schwere Verletzung erleidet und die Zeit ist entscheidend, muss sofort Erste Hilfe geleistet und der Kampf beendet werden.
- Der Verursacher der Verletzung muss zum Verlierer erklärt werden, wenn diese das Ergebnis einer verbotenen Aktion ist, welche mit einem „Gam-jeom“ bestraft wird.
- Der kampfunfähige Kämpfer/Kämpferin wird zum Verlierer erklärt, wenn die Ursache der Verletzung aus einer erlaubten Aktion oder eines zufälligen, unvermeidlichen Kontaktes entstand.
- Falls die Verletzung mit dem Kampfverlauf nichts zu tun hatte, wird der Gewinner nach dem Punktestand zum Zeitpunkt der Kampfunterbrechung bestimmt. Wenn sich die Unterbrechung vor dem Ende der ersten Runde ereignet, wird der Kampf ungültig.

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

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



- Wenn dieser Zustand das Ergebnis einer verbotenen Aktion war, für die einer der beiden Kämpfer/Kämpferin einen Minuspunkt „Gam-jeom“ erhält, wird diese Person zum Verlierer erklärt.
- Wenn dieser Zustand nicht das Ergebnis einer verbotenen oder ähnlichen, zu bestrafenden Aktion war, wird nach dem Punktestand zum Zeitpunkt des Kampfabbruchs entschieden. Wird jedoch der Kampf vor dem Ende der ersten Runde abgebrochen, wird der Kampf ungültig erklärt und das Organisationskomitee setzt eine passende Zeit für eine Wiederholung an. Wenn zu diesem Zeitpunkt ein Kämpfer/Kämpferin noch immer nicht in der Lage ist, den Kampf auszutragen, so gilt dies als Aufgabe dieses Kampfes.
- Haben beide Kämpfer/Kämpferin mit einer verbotenen, zu bestrafenden Aktion den Kampfabbruch verursacht, so werden beide zum Verlierer erklärt.

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

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

- Falls unkontrollierbare Umstände eine Kampfunterbrechung erfordern, so unterbricht der Turnierleiter den Kampf und befolgt die Anweisungen des Organisationskomitees.
- Wenn der Kampf nach der vollständigen zweiten Runde abgebrochen und nicht beendet werden kann, so wird nach dem Punktestand zum Zeitpunkt des Abbruchs entschieden.
- Wenn der Kampf vor Ende der zweiten Runde abgebrochen wird, muss eine Wiederholung des Kampfes über drei Runden stattfinden.

## 20. Artikel 20 - OFFIZIELLE KAMPFRICHTER

### 20.1. Voraussetzungen:

Inhaber des internationalen Kampfrichterzertifikates, registriert durch die WTF bzw.  
Inhaber des nationalen Kampfrichterzertifikates, registriert durch den Fachverband

### 20.2. Pflichten:

#### 20.2.1. Referee

20.2.1.1. Der Referee hat die Aufsicht über den Kampf.

20.2.1.2. Der Referee erklärt die Kommandos "Shi-jak", "Keu-man", "Kal-yeo", "Kye-sok" und "Kye-shi", Gewinner und Verlierer, Punkteabzüge, Verwarnungen und Ruhepausen. Alle Erklärungen des Referees werden nach Bestätigung der Ergebnisse bekannt gegeben.

20.2.1.3. Der Referee hat das Recht, unabhängig Entscheidungen gemäß den vorgeschriebenen Regeln zu fällen.



20.2.1.4. Prinzipiell gibt der Center Referee keine Punkte, außer einer der Corner Judges hebt seine Hand, da ein vermeintlicher Punkt nicht gegeben wurde. In diesem Fall ruft der Center Referee alle Judges zu sich und befragt sie. Wenn zwei Judges einen Punkt gedrückt haben und zwei Judges keinen Punkt gedrückt haben hat der Center Referee die Autorität, den Punkt zu geben.

20.2.1.5. Im Falle eines Gleichstandes oder punktelosen Kampfes erklärt der Referee nach Ablauf der vierten Runde den überlegenen Kämpfer/Kämpferin zum Sieger.

20.2.1.6. Der Center Referee hat die Autorität einen Zusatzpunkt zu geben, wenn durch einen Drehkick ein Punkt gepunktet wurde.

#### 20.2.2. Judges

20.2.2.1. Die Judges haben die Trefferpunkte sofort festzuhalten.

20.2.2.2. Die Judges haben ihre Meinung auf Wunsch des Referees offen zu äußern.

20.3. Die Verantwortung des Kampfgerichts  
Entscheidungen durch den Referee und Judges sind gültig, die gegenüber dem Protestkomitee verantwortet werden müssen.

#### 20.4. Die Uniform der Referee und Judges

20.4.1. Referee und Judges haben die von der WTF vorgeschriebene Uniform zu tragen.

20.4.2. Referee und Judges dürfen keine Materialien tragen, die den Ablauf des Wettkampfes stören könnten.

### 21. Artikel 21 – LISTENFÜHRER (RECORDER)

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

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

22.1. Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus:

22.1.1. Falls kein elektronischen Hogus benutzt werden:  
Ein (1) Referee und vier (4) Judges.

22.1.2. Falls elektronische Hogus benutzt werden:  
Ein (1) Referee und zwei (2) Judges.



## 22.2. Zusammensetzung des Kampfgerichtes

22.2.1. Die Zusammensetzung des Kampfgerichtes (Referee und Judges) wird nach Fertigstellung des Wettkampfplanes festgelegt.

22.2.2. Referee und Judges mit gleicher Nationalität eines Kämpfer/Kämpferins dürfen an diesem Wettkampf nicht fungieren. Bei Judgesn kann es jedoch Ausnahmen geben, falls nicht genügend Referee und Judges zur Verfügung stehen. Die Details der Qualifikation, Pflichten, Organisation, etc. sollen sich nach den "Verwaltungsregeln für internationale Kampfrichter" der WTF richten.

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

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

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

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

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

## 24. **Artikel 24 - EINSPRUCH ( PROTEST) UND SANKTIONEN**

### 24.1. Zusammensetzung der Wettkampfoberaufsicht

#### 24.1.1. Qualifikation der Mitglieder:

Die Wettkampfoberaufsicht (Competition Supervisory Board) setzt sich aus einen Vorsitzenden und nicht mehr als sechs (6) Mitgliedern zusammen. Im Protestkomitee sollen der Vorsitzende, sein Stellvertreter und Mitglieder vom Technischen, Referee, Education und Games Komitee sitzen, oder Personen mit großer Erfahrung in Taekwondo, die vom WTF Präsidenten oder vom WTF Generalsekretär bestellt worden sind.

#### 24.1.2. Der Technische Delegierte ist der Vorsitzende der Wettkampfoberaufsicht

24.1.3. Der Vorsitzende des Technischen Komitees der WTF ist bei den Olympischen Spielen und bei den offiziellen Meisterschaften der WTF (Weltmeisterschaft, Junioren Weltmeisterschaft, Weltcup Team Meisterschaft, Poomsae Weltmeisterschaft) als Technischer Delegierter eingesetzt. Im Falle der Abwesenheit bestimmt der Präsident der WTF für diese Meisterschaft einen Technischen Delegierten.



**24.1.4. Der Präsident bestellt den Technischen Delegierten und die Mitglieder der Wettkampfoberaufsicht (Competition Supervisory Board)**

24.2. Verantwortung der Wettkampfoberaufsicht:

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

Die Wettkampfoberaufsicht muss auch den Außerordentlichen Strafausschuss ermächtigen, die Angelegenheit bezüglich der Übereinstimmung zur Wettkampfverwaltung zu prüfen

24.3. Verfahrensweise bei Einspruch

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

24.3.2. Mitglieder der Wettkampfoberaufsicht gleicher Nationalität wie die des betroffenen Kämpfer/Kämpferin können von den Beratungen durch Mehrheitsbeschluss ausgeschlossen werden.

Wenn davon der Vorsitzende betroffen ist, muss aus den verbleibenden Mitgliedern vorübergehend ein Ersatzvorsitzender gewählt werden. Um die Entscheidungsfähigkeit bzw. die ungerade Anzahl der Wettkampfoberaufsicht aufrechtzuerhalten, muss logischerweise ein weiteres Mitglied ausgeschlossen oder dazu gewählt werden.

24.3.3. Die Mitglieder der Wettkampfoberaufsicht können den zuständigen Vorsitzenden, sowie die betroffenen Offiziellen zu gerechterer Urteilsfindung auffordern.

Der Vorsitzende der Wettkampfoberaufsicht kann dem Technischen Delegierten empfehlen, einen offiziellen Kampfrichter auszutauschen:

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

24.3.4. Die Entscheidung der Wettkampfoberaufsicht ist endgültig.  
Weitere Einsprüche werden abgelehnt.

24.4. Verfahrensweise bei Strafen

24.4.1. Der WTF Präsident oder der Generalsekretär (im Fall derer Abwesenheit, der



technische Delegierte) kann den Außerordentlichen Strafausschuss zur Beratung zusammenrufen, wenn ein Betreuer oder ein Kämpfer/Kämpferin ein der folgenden Verhalten gezeigt hat:

- Einmischung in die Durchführung des Wettkampfes oder im Publikum Unruhe stiften zu selben Zweck.
- Verbreitung falscher Gerüchte in der Absicht, ungerechtfertigt das Urteil eines Kampfes zu beeinflussen.

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

24.4.3. Der Außerordentliche Strafausschuss kann die beteiligte Person auffordern, zu Aufklärung des Falles beizutragen.  
Das Beratungsverfahren des Außerordentlichen Strafausschusses muss mit der Wettkampfoberaufsicht übereinstimmen und die Einzelheiten der Sanktion müssen die Regelungen für Strafen befolgen.

Weitere Vorgangsweise – wie wird ein Protest eingereicht?

1. Im Falle eines Einspruchs während eines Kampfes muss innerhalb von 15 Minuten das Protestformular durch den Head of Team oder Technischen Delegierten, der den Wettkämpfer repräsentiert zusammen mit 200 US\$ bei der Wettkampfoberaufsicht eingebracht worden sein.
2. Nachdem der Protest empfangen wurde, muss der Inhalt nach den Kriterien "Annehmbar" oder "Unannehmbar" geprüft werden.
3. Falls nötig, kann die Wettkampfoberaufsicht die Meinungen des Kampfgerichtes anhören
4. Das Komitee kann ebenfalls die Grundlagen der Entscheidung, wie z.B.: schriftliches Material oder Videoaufzeichnungen begutachten.
5. Nach der Behandlung des Protestes entscheidet das die Wettkampfoberaufsicht durch eine geheime Abstimmung mit Stimmenmehrheit.
6. Der Vorsitzende verfasst einen Bericht über das Ergebnis der Protestbehandlung und veröffentlicht diesen.
7. Kriterien der Entscheidungsfindung:
  - 7.1. Fehler bei der Entscheidung des Kampfresultates, Fehler beim Zusammenzählen des Ergebnisses oder Verwechslung eines Kämpfer/Kämpferins haben die Korrektur der Entscheidung zur Folge.
  - 7.2. Fehler bei der Anwendung der Kampffregeln: Wenn das Komitee entscheidet, dass der Referee einen eindeutigen Fehler bei der Anwendung der Wettkampffregeln begangen hat, so wird das Resultat dieses Fehlers korrigiert und der Referee bestraft.
  - 7.3. Fehler bei Tatsachenentscheidungen: Wenn die Wettkampfoberaufsicht einen klaren Fehler in der Entscheidung findet, zum Beispiel bei einem Entscheidungs-schlag, groben oder absichtlich unsportlichen Aktionen, Missachtung der Kampfdauer oder der Größe der Kampffläche, usw. so bleibt die Entscheidung bestehen. Der Referee bzw. Punktrichter wird jedoch bestraft.



b. Anweisung zur Ausführung:

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

- Absichtliches Fallenlassen nach einem Angriff:

Falls ein Kämpfer/Kämpferin nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, dem Gegenangriff des Gegners dadurch zu entkommen versucht, dass er sich absichtlich fallen lässt, wird der Punkt ungültig erklärt.

- Regelverfehlung durch einen Kämpfer/Kämpferin nach einer legitimen Technik:

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

c. Erkennungszeichen für „Standing down“

Wenn ein Kämpfer/Kämpferin auf Grund der Schlagwirkung stark schwankend steht oder zusammensinkt,

Wenn ein Kämpfer/Kämpferin aufgrund eines der folgenden Zustände die Fähigkeit verliert, den Kampf fortzuführen, so muss der Referee zu zählen beginnen,

- Der Kämpfer/Kämpferin wird durch die Kraft der Technik niedergeschlagen.
- Der Kämpfer/Kämpferin gerät durch die Wucht des Treffers aus dem Gleichgewicht.
- In dieser Situation, wenn ein Kämpfer/Kämpferin schwer zu Boden fällt als Resultat des Auftreffens einer Technik, kann kein Trefferpunkt gegeben werden, wenn das Niederfallen teilweise darauf zurückzuführen ist, dass beide Kämpfer/Kämpferin ihr Gleichgewicht verloren haben oder der Gefallene in einem Austausch von Techniken mit dem anderen Kämpfer/Kämpferin verstrickt war.