



**International Taekwon-Do Federation  
Deutschland e.V.**

**Wettkampfordnung  
(WO)**



**Inhaltsangabe**

<b>§ 1 Geltungsbereich</b>	2	<b>5 Bewertungsstruktur</b>	10
<b>§ 2 Allgemeines</b>	2	1 Positive Wertung	10
1 Wettkampfdisziplinen	2	2 Negative Wertung	10
2 Teilnehmer	2	1 Verwarnungskriterien	10
3 Teilnehmerstruktur	2	2 Minuspunkte	11
4 Kleiderordnung	3	3 Disqualifikation	11
1 Bekleidung der Kampfrichter	3	4 Besonderheiten	11
2 Bekleidung der Teilnehmer	3	<b>6 Wettkampfzeiten</b>	11
5 Haftungsausschluss	3	1 Kampfzeit	11
<b>§ 3 Wettkampfsystem</b>	3	1 Einzelkampf	12
1 Einfaches K.O.-System	3	2 Mannschaftskampf	12
2 Doppeltes K.O.-System	3	2 Behandlungszeit	12
3 Poolssystem	4	<b>7 Kampfklasseneinteilung</b>	12
4 Punktwertung mit K.O.-System ab Viertel-(Halb-)finale	4	1 Gürtelklassen	12
5 Punktwertung	6	2 Gewichtsklassen	12
<b>§ 4 Formenwettkampf (TUL)</b>	6	<b>8 Schutzausrüstung</b>	13
1 Kampfgericht	6	<b>§ 6 Bruchtest (KYOK-PA)</b>	13
2 Wettkampfstruktur	6	1 Kraftbruchtest	13
1 Tulklassen	6	1 Disziplinen und Anzahl der Bretter	13
3 Wettkampfverlauf	6	2 Ablauf	14
4 Bewertungsstruktur	7	2 Spezialbruchtest	14
1 Bewertungskriterien	7	1 Disziplinen und Höhen bzw. Weiten	14
<b>§ 5 Freikampf (JAYU MATSOGI)</b>	8	2 Ablauf	14
1 Kampfgericht	8	<b>§ 7 Aufruf</b>	15
2 Wettkampfstruktur	8	1 Aufrufzeit	15
3 Wettkampfmodi	8	2 Nachbesserungszeit	15
1 Durchkämpfen-Modus	8	<b>§ 8 Verletzungen</b>	15
2 Punkt-Stopp-Modus	9	<b>§ 9 Terminologie</b>	16
4 Wettkampfverlauf	9	<b>§ 10 Ausschreibung</b>	16
1 Einzelwettkampf	9	<b>§ 11 Protestverfahren</b>	16
2 Mannschaftswettkampf	9	<b>§ 12 Kampfrichter</b>	17

**Anmerkung:** Aus Gründen der Lesbarkeit wird nachfolgend auf die Verwendung beider Geschlechtsformen verzichtet. Wenn im Text die männliche Sprachform verwendet wird, ist selbstverständlich auch die weibliche Form mit gemeint. Für Schule/Verein wird nur der Begriff Verein verwendet.

## § 1 Geltungsbereich

Der ITF-D e.V. führt die von ihm veranstalteten Turniere nach den in dieser Wettkampfordnung (WO) verfassten technischen und organisatorischen Regeln durch. Dabei beinhaltet sie die Bestimmungen für Junioren und Senioren.

Die Wettkampfregeln des ITF-D e.V. sind den Regeln des Weltverbandes (ITF e.V.) angeglichen.

Alle in dieser Wettkampfordnung getroffenen Regelungen finden Anwendung, soweit nichts Anderslautendes in der Ausschreibung steht. In diesem Fall wäre die Ausschreibung bindend.

## § 2 Allgemeines

### 1 Wettkampfdisziplinen

Die Wettkämpfe werden in den Disziplinen „Formenkampf“ (TUL), „Freikampf“ (JAYU MATSOGI), „Bruchtest“ (KYOK-PA) und „vorarrangierter Kampf“ angeboten.

### 2 Teilnehmer

Jeder Teilnehmer eines ITF-D Turniers muss ordentliches Mitglied des ITF-D e.V. sein. Diese Mitgliedschaft muss durch den gültigen ITF-D Pass nachgewiesen werden.

Für die Teilnahme an einem sogenannten "Offenen Turnier" kann eine hiervon abweichende Regelung vereinbart werden.

Jeder Teilnehmer eines ITF-D Turniers hat selbst dafür Sorge zu tragen, dass er sporttauglich ist.

Jeder Teilnehmer eines ITF-D - Turniers der Altersgruppe bis einschließlich 17 Jahre muss eine schriftliche "Einverständniserklärung" des Erziehungsberechtigten vorlegen.

Aus versicherungstechnischen Gründen verlangt der Veranstalter bzw. der Ausrichter auch von erwachsenen Teilnehmern eine schriftliche Erklärung, dass die Teilnahme auf eigenes Risiko erfolgt und sie sportgesund und frei von ansteckenden Krankheiten sind.

Sollte das gemeldete Gewicht (bei C-Jugend die gemeldete Größe) oder aber die gemeldete Graduierung falsch sein, erfolgt eine Disqualifikation des Wettkämpfers. Nur wenn in der Ausschreibung geregelt, dürfen Änderungen der Meldeliste nach Meldeschluss vorgenommen werden.

### 3 Teilnehmerstruktur

Die Teilnehmer werden nach Geschlecht und Altersklassen unterteilt.

Die Altersklassen setzen sich wie folgt zusammen:

D-Jugend	6 bis 8 Jahre
C-Jugend	9 bis 11 Jahre
B-Jugend	12 bis 14 Jahre
A-Jugend	15 bis 17 Jahre
Junioren (nur bei DM)	13 bis 17 Jahre
Senioren	ab 18 Jahre

## 4 Kleiderordnung

### 1 Bekleidung der Kampfrichter

Jeder Kampfrichter eines ITF-D Turniers hat folgende Kleidungsstücke zu tragen:

- weißes langärmeliges Hemd
- marineblaue Krawatte
- marineblaue Hose
- marineblaues Jacket
- weiße Sportschuhe
- weiße Socken

Alternativ hierzu, eine einheitlich ausgegebene Kampfrichterbekleidung durch den ITF-D e.V.

### 2 Bekleidung der Teilnehmer

Jeder Wettkämpfer eines ITF-D Turniers muss den seiner Graduierung entsprechenden ITF-Dobok tragen. Für die Teilnahme an einem sogenannten "Offenen Turnier" kann eine hiervon abweichende Regelung vereinbart werden. Ergänzend hierzu dürfen weibliche Teilnehmer ein weißes T-Shirt unter der Dobokjacke tragen. Weitere sichtbare Kleidungsstücke sind nicht erlaubt. Das Tragen von Schmuck, Uhren u.ä. ist nicht gestattet. Das Tragen einer Brille (auch einer Sportbrille!) ist für den Freikampfwettbewerb nicht zulässig. Wettkämpfer dürfen nur im Dobok an der Siegerehrung teilnehmen.

Betreuer dürfen nur in Sportbekleidung (keine kurze Hose oder Dobokhose) und hallentauglichen Sportschuhen ihre Funktion wahrnehmen. Beim Freikampfwettbewerb müssen sie bei der Betreuung von Wettkämpfern zusätzlich ein Handtuch bei sich führen.

### 5 Haftungsausschluss

Weder Veranstalter noch Ausrichter von Turnieren übernehmen irgendeine Haftung für Personen-, Vermögens- und/oder Sachschäden.

Die Absicherung durch einen privaten Versicherungsschutz wird von dem ITF-D e.V. nachdrücklich empfohlen.

## § 3 Wettkampfsystem

Auf den Turnieren des ITF-D e.V. sind folgende Wettkampfsysteme möglich

- |  |                    |
|--|--------------------|
| - Einfaches K.O.-System                                    | (Formen und Kampf) |
| - Doppeltes K.O.-System                                    | (Formen und Kampf) |
| - Poolsystem   | (Formen und Kampf) |
| - Punktwertung mit K.O.-System<br>ab Viertel-(Halb-)finale | (Formen)           |
| - Punktwertung   | (Bruchtest)        |

### 1 Einfaches K.O.-System

Es wird eine Liste auf der Basis 2<sup>x</sup> erstellt. Der Gewinner erreicht die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus.

Bei mehr als drei Teilnehmern gibt es zwei dritte Plätze

### 2 Doppeltes K.O.-System

Dieses System wird erst ab fünf Teilnehmern durchgeführt.

Jedoch gibt es bei einer Teilnehmerzahl von fünf eine abweichende Verfahrensweise.

Die übliche Verfahrensweise (ab sechs Teilnehmern):

Es wird eine Liste auf der Basis  $2^x$  erstellt. Der Gewinner erreicht die nächste Runde und der Verlierer den Trostrundenpool.

Auch im Trostrundenpool wird eine Liste auf der Basis  $2^x$  erstellt.

Der Gewinner erreicht die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus.

Der Gewinner des Hauptpoolfinals belegt den ersten Platz.

Der Verlierer des Hauptpoolfinals belegt den zweiten Platz.

Das Trostrundenpoolfinale wird nicht ausgetragen.

Die beiden Trostrundenpoolfinalisten belegen den dritten Platz.

Die abweichende Verfahrensweise (nur bei fünf Teilnehmern):

Es wird eine Liste auf der Basis  $2^x$  erstellt. Der Gewinner erreicht die nächste Runde und der Verlierer den Trostrundenpool.

Die drei Trostrundenteilnehmer kämpfen dann im Poolsystem weiter.

Die beiden ersten des Pools belegen den dritten Platz.

Der Gewinner des Hauptpoolfinals belegt den ersten Platz.

Der Verlierer des Hauptpoolfinals belegt den zweiten Platz.

### 3 Poolsystem

Dieses System wird erst ab drei Teilnehmern durchgeführt.

Es werden Pools gebildet, in denen Jeder gegen Jeden antreten muss.

Der Sieger einer Begegnung bekommt 1 Punkt und der Verlierer -1 Punkt. Bei Unentschieden bekommen beide 0 Punkte.

Die Höhe der Siege oder Niederlagen werden in Unterpunkten gewertet.

Nur bei Punktgleichheit entscheiden die Unterpunkte.

Sollten auch die Unterpunkte gleich sein, kommt es zum Stechen.

Drei bis fünf Teilnehmer kämpfen in einem Pool.

Das Ergebnis der Poolliste entscheidet über die Platzierung.

Bei mehr als drei Teilnehmern gibt es zwei dritte Plätze

Sechs bis acht Teilnehmer kämpfen in zwei Pools.

Die Erst- und Zweitplatzierten der beiden Pools kommen ins Halbfinale.

Das Halbfinale wird nach dem Prinzip „Einfaches K.O.-System“ durchgeführt.

Neun bis elf Teilnehmer kämpfen in drei Pools.

Die Erstplatzierten der drei Pools kommen ins Halbfinale.

Die Zweitplatzierten der drei Pools müssen in einen Zwischenpool.

Der Sieger des Zwischenpools kommt ebenfalls ins Halbfinale.

Das Halbfinale wird nach dem Prinzip „Einfaches K.O.-System“ ausgetragen.

Zwölf bis Sechzehn Teilnehmer kämpfen in vier Pools.

Die Erstplatzierten der vier Pools kommen ins Halbfinale.

Das Halbfinale wird nach dem Prinzip „Einfaches K.O.-System“ ausgetragen.

### 4 Punktwertung mit K.O.-System ab Viertel-(Halb-)finale

Dieses System wird erst ab drei Teilnehmern durchgeführt.

In der Punkterunde treten die Teilnehmer einzeln an und werden nach Punkten bewertet, um innerhalb der Gruppe eine Vorplatzierung zu erhalten.

Es wird eine Tul vorgegeben (siehe §4.3). Die Tul wird vor Beginn angezeigt und muss von allen Teilnehmern dieser Gruppe präsentiert werden.

Die von den fünf Punktrichtern abgegebenen Wertungen - möglich sind Zahlen zwischen 0 und 10 in Zweizehntel-Intervallen - werden vom Schriftführer in die Wertungsliste eingetragen.

Zwei dieser fünf Wertungspunkte - die höchsten und die niedrigsten - werden gestrichen und aus den drei verbliebenen wird die Quersumme gebildet, die dann als Gesamtpunktzahl in das entsprechende Feld der Liste eingetragen wird. Die Streichwertungen werden als Unterpunkte notiert und kommen nur bei

Punktgleichheit zur Anwendung.

Falls auch über die Unterpunkte eine Entscheidung nicht getroffen werden kann, so müssen die betreffenden Teilnehmer erneut eine Tul vorführen, die wiederum mit Punkten bewertet wird. Bei erneutem Gleichstand wiederholt sich das Verfahren so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Die Einstiegsbewertung für die Tul ist entsprechend der Gürtelstufe festgelegt, so dass ein Spielraum für die Bewertung bleibt. Außerdem wird der Leistungsstand bzw. die Gürtelstufe angemessen eingeordnet. Im Einzelnen sieht dies wie folgt aus:

8. + 7. Kup	Einstiegsbewertung	3,0 Punkte
6. + 5. Kup	Einstiegsbewertung	4,0 Punkte
4. + 3. Kup	Einstiegsbewertung	5,0 Punkte
2. + 1. Kup	Einstiegsbewertung	6,0 Punkte
1. Dan	Einstiegsbewertung	7,0 Punkte
2. Dan	Einstiegsbewertung	7,0 Punkte
3. Dan	Einstiegsbewertung	8,0 Punkte
4.-6. Dan	Einstiegsbewertung	8,0 Punkte

Wenn für alle Teilnehmer so die Gesamtpunktzahl ermittelt ist, werden den Punktbesten die Platzziffern von 1 - 8 für das Viertelfinale bzw. die Platzziffern 1 - 4 für das Halbfinale zugeteilt.

Besteht das Teilnehmerfeld aus drei (3) bis sechs (6) Teilnehmern, so setzen die vier (4) Punktbesten den Wettkampf entsprechend der unten angegebenen Setzliste fort.

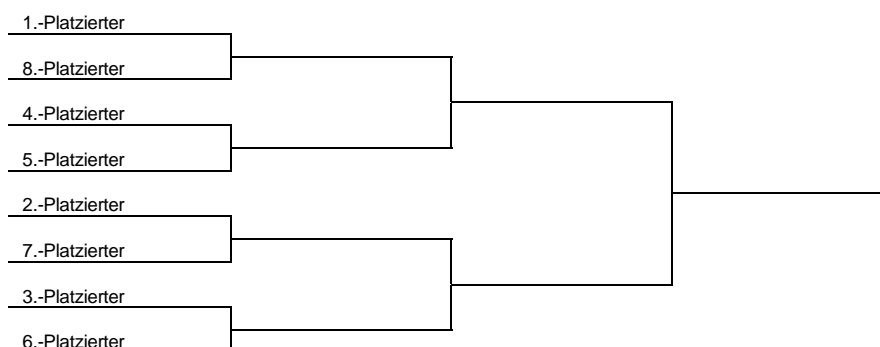
Besteht das Teilnehmerfeld aus sieben (7) bis zehn (10) Teilnehmern, so setzen die fünf (5) Punktbesten den Wettkampf entsprechend der unten angegebenen Setzliste fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus elf (11) bis vierzehn (14) Teilnehmern, so setzen die sechs (6) Punktbesten den Wettkampf entsprechend der unten angegebenen Setzliste fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus fünfzehn (15) bis achtzehn (18) Teilnehmern, so setzen die sieben (7) Punktbesten den Wettkampf entsprechend der unten angegebenen Setzliste fort.

Besteht das Teilnehmerfeld der Punkterunde aus mehr als achtzehn (18) Teilnehmern, so setzen die acht (8) Punktbesten den Wettkampf entsprechend der unten angegebenen Setzliste fort.

Ab dem Viertel-(Halb-)finale wird nach dem Prinzip „Einfaches K.O.-System“ weiter verfahren. Die Liste wird nach folgendem Schema erstellt:



## 5 Punktwertung

Die Punktwertung kommt nur beim Bruchtest zur Anwendung.

Kraftbruchtest: Für jedes komplett gebrochene Brett werden drei (3) Punkte und für jedes angebrochene Brett wird ein (1) Punkt vergeben.

Spezialbruchtest: Jedes um 90° umgeklappte Brett werden drei (3) Punkte und für jedes zwischen 0° und 90° umgeklappte Brett wird ein (1) Punkt vergeben.

Die Punkte der einzelnen Bruchteste ergeben die Gesamtpunkte.

Durch Vergleichen der Gesamtpunkte erhält man die Platzierungen.

Belegt ein Teilnehmer den dritten Platz mit mehr Punkten als die folgenden Teilnehmer, dann gibt es nur einen dritten Platz. Belegen zwei Teilnehmer punktgleich den dritten Platz, dann gibt es zwei dritte Plätze.

Sollten mehr als ein Teilnehmer den ersten Platz, den zweiten Platz, oder mehr als zwei Teilnehmer den dritten Platz belegen, dann wird ein Stechen durchgeführt (siehe Bruchtest). Wettkämpfer, die nach der ersten Runde eine Gesamtpunktzahl von null (0) haben, können keine Platzierung erreichen oder in die zweite Runde einziehen.

## § 4 Formenwettkampf (TUL)

### 1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM), (ITF-D KR-Lizenz C)
- 1 Kampfleiter (JUSIM), (ITF-D KR-Lizenz C)
- 4 Punktrichtern (BUSIM), (ITF-D KR-Lizenz D2)
- 1 Schriftführer (ITF-D KR-Lizenz D1).

Im Ausnahmefall kann die Zusammensetzung des Kampfgerichtes hiervon abweichen, z.B. kann der Hauptkampfrichter als Kampfleiter eingesetzt werden.

### 2 Wettkampfstruktur

Der Formenwettbewerb kann als Einzelwettkampf und/oder als Mannschaftswettkampf angeboten werden.

Eine Tul-Mannschaft kann aus drei (3) bis fünf (5) Mitgliedern bestehen. Diese Mitglieder müssen demselben Verein angehören.

#### 1 Tulklassen

D-Jugend	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / ab 2. Kup
C-Jugend	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / 1. Dan / 2. Dan
B-Jugend	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / 1. Dan / 2. Dan / 3. Dan
A-Jugend	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / 1. Dan / 2. Dan / 3. Dan
Junioren	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / 1. Dan / 2. Dan / 3. Dan
Senioren	8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / 1. Dan / 2. Dan / 3. Dan / 4. - 6. Dan

Bei weniger als drei Teilnehmern oder bei Bedarf können am Turniertag Klassen geändert werden.

### 3 Wettkampfverlauf

Es wird unterschieden zwischen der Vorrunde und der Finalrunde.

Alle Begegnungen vor dem Halbfinale gehören zur Vorrunde.

Ab dem Halbfinale beginnt die Finalrunde.

In der Vorrunde wird eine der folgenden Tuls vorgegeben und muss von jedem Wettkämpfer einzeln vorgeführt werden.

- 8.-7. Kup → Chon-Ji bis Dan-Gun
- 6.-5. Kup → Chon-Ji bis Won-Hyo
- 4.-3. Kup → Do-San bis Joong-Gun
- 2.-1. Kup → Yul-Gok bis Hwa Rang
- 1. Dan → Toi-Gye bis Ge-Baek
- 2. Dan → Hwa-Rang bis Juche
- 3. Dan → Kwang-Gae bis Choi-Yong
- 4. Dan → Po-Eun bis Moon-Moo

In der Finalrunde werden folgende Tuls vorgegeben.

- 8. Kup → Chon-Ji bis Dan-Gun
- 7. Kup → Chon-Ji bis Do-San
- 6. Kup → Chon-Ji bis Won-Hyo
- 5. Kup → Chon-Ji bis Yul-Gok
- 4. Kup → Chon-Ji bis Joong-Gun
- 3. Kup → Chon-Ji bis Toi-Gye
- 2. Kup → Chon-Ji bis Hwa Rang
- 1. Kup → Chon-Ji bis Choong-Moo
- 1. Dan → Kwang-Gae bis Ge-Baek  
→ Chon-Ji bis Ge-Baek (ausgenommen die vorherige Tul)
- 2. Dan → Eui-Am bis Juche  
→ Chon-Ji bis Juche (ausgenommen die vorherige Tul)
- 3. Dan → Sam-Il bis Choi-Yong  
→ Chon-Ji bis Choi-Yong (ausgenommen die vorherige Tul)
- 4. Dan → Yong-Gae bis Moon-Moo  
→ Chon-Ji bis Moon-Moo (ausgenommen die vorherige Tul)

In der Vorrunde führen die Teilnehmer ihre Tul einzeln vor, ab der Finalrunde werden die Tuls der gegeneinander laufenden Teilnehmer gleichzeitig vorgeführt. Das Ergebnis wird sofort nach der Bewertung angezeigt.

In der Mannschaftstul führen die Mannschaften unabhängig vom Wettkampfsystem die Tuls einzeln vor.

Wenn das K.O-System praktiziert wird, beginnt die Mannschaft auf der roten Seite. Die Mannschaften stellen sich nach Beendigung der zweiten Vorführung nebeneinander auf. Dann wird das Ergebnis angezeigt.

Bei der Mannschaftstul kann man die Tul in der Vorrunde frei wählen. Ab der Finalrunde wird die Tul vorgegeben. Die in Mannschaftstul höchst zulässige Tul ist Ge-Baek.

Die Auswahl der Pflichttul im Mannschaftswettbewerb muss sich zusätzlich am niedrigstgraduierten Mannschaftsmitglied orientieren.

Im Falle eines Stechens wird eine weitere Pflichttul vorgeführt.

#### **4 Bewertungsstruktur**

##### **1 Bewertungskriterien**

Die Bewertungskriterien sind im Anhang Tulbewertung niedergelegt.

## § 5 Freikampf (JAYU MATSOGI)

### 1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM), (ITF-D KR-Lizenz C)
- 1 Kampfleiter (JUSIM), (ITF-D KR-Lizenz C)
- 4 Punktrichtern (BUSIM), (ITF-D KR-Lizenz D2)
- 1 Schriftführer (ITF-D KR-Lizenz D1)

Im Ausnahmefall kann von dieser regulären Zusammensetzung des Kampfgerichtes abgewichen werden.

### 2 Wettkampfstruktur

Der Freikampf kann als Einzelwettkampf und/oder als Mannschaftswettkampf angeboten werden. Eine Mannschaft kann aus 3+1 oder 5+1 Mitgliedern bestehen. Diese Mitglieder müssen demselben Verein angehören. Die Klassen werden nach Geschlecht getrennt.

### 3 Wettkampfmodi

Der ITF-D e.V. bietet den Freikampfwettbewerb im Durchkämpfen-Modus und im Punkt-Stopp-Modus an.

In der Regel werden die Wettkampfmodi wie folgt angewandt:

D-Jugend	Punkt-Stopp
C-Jugend	Punkt-Stopp
B-Jugend 8.-1. Kup	Punkt-Stopp
B-Jugend 1.- 2. Dan	Durchkämpfen
A-Jugend 8.-5. Kup	Punkt-Stopp
A-Jugend 4. Kup - 3. Dan	Durchkämpfen
Junioren	siehe A-Jugend
Senioren 8.-5. Kup	Punkt-Stopp
Senioren 4. Kup - 6. Dan	Durchkämpfen

#### 1 Durchkämpfen-Modus

Der Kampf wird nur dann unterbrochen, wenn gegen die Kampfregeln verstoßen wurde oder andere Ereignisse das Kampfgeschehen derart beeinflussen, dass ein fairer Wettkampf nicht möglich ist. Nur der Kampfleiter ist berechtigt, den Kampf zu unterbrechen bzw. zu beenden.

Positive Wertungspunkte werden nur durch die Punktrichter vergeben; der Kampfleiter ist hinsichtlich der positiven Wertungspunkte nicht stimmberechtigt.

Negative Wertungspunkte wie Verwarnungen und Minuspunkte werden auf Veranlassung des Kampfleiters auf einer Anzeige am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.



## 2 Punkt-Stopp-Modus

Der Kampf wird bei jeder Wertung - sei sie positiv oder negativ - vom Kampfleiter unterbrochen. Positive Wertungspunkte werden auf Veranlassung des Kampfleiters hin auf einer Anzeige am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.

Die Punktrichter sind mit je einer roten und einer blauen Fahne (Signalkelle) ausgestattet. Mit dem Kommando des Kampfleiters heben die Punktrichter die Fahne mit der Farbe des Kämpfers. Gleichzeitig zeigt der Kampfleiter mit ausgestrecktem Arm in Richtung des Kämpfers, der den Punkt erzielt hat. Da der Kampfleiter hier stimmberechtigt ist, zählt er die von den Punktrichtern zur Wertung emporgehaltenen Fahnen bzw. Farben und vergibt unter Einbeziehung seiner eigenen Wertung nach dem Prinzip der absoluten Mehrheit die Punkte. Dabei trifft er die Entscheidung, ob die Wertung aus einem Punkt, zwei oder drei Punkten besteht.

Bei Unklarheiten bei der Punktevergabe kann der Kampfleiter die Punktrichter befragen. Es ist aber mindestens die niedrigst mögliche Wertung zu vergeben. Es ist nicht erlaubt, beide Fahnen zu heben.

Negative Wertungspunkte, wie Verwarnungen und Minuspunkte, werden ausschließlich auf Veranlassung des Kampfleiters auf einer Anzeigetafel am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.

## 4 Wettkampfverlauf

### 1 Einzelwettkampf

Abgesehen vom „Poolssystem“ muss jede Begegnung eindeutig entschieden werden. Wenn nach der normalen Kampfzeit der Kampf unentschieden steht, so wird um eine Minute verlängert. Wird auch durch diese erste Verlängerung der Kampf nicht entschieden, so erfolgt eine zweite Verlängerung nach der Methode „Sudden Death“, das heißt, dass der erste wertbare Treffer den Kampf entscheidet.

Hierbei kann der Kampf auch durch drei Verwarnungen, einen Minuspunkt oder Disqualifikation entschieden werden.

Beim „Poolssystem“ ist auch ein Unentschieden möglich.

Die „Sudden Death“-Methode wird immer im Kampfmodus „Punkt-Stopp“ durchgeführt. Die Punktevergabe erfolgt jedoch wie im Durchkämpfen-Modus.

### 2 Mannschaftswettkampf

Per Losentscheid wird bestimmt, welche Mannschaft den ersten Kämpfer stellen muss; diese „Stellpflicht“ wird abwechselnd von beiden Mannschaften wahrgenommen.

Jedes Mitglied der Mannschaft darf pro Begegnung nur einmal zum Einsatz kommen.

Die einzelnen Kämpfe innerhalb eines Mannschaftskampfes enden immer mit Ablauf der vorgesehenen Kampfzeit, unabhängig vom erzielten Ergebnis.

Die vier Punktrichterstimmen über die Vergabe der Punkte, die für den jeweiligen Kampf erzielt wurden. Für jeden Kampfrichter, der den Kampf für Rot gewertet hat, bekommt die Mannschaft Rot einen Punkt. Für jeden Kampfrichter, der den Kampf für Blau gewertet hat, bekommt die Mannschaft Blau einen Punkt. Für jeden Kampfrichter, der den Kampf unentschieden gewertet hat, bekommt keine Mannschaft Rot Punkt.

Für Kämpfer, die aus eigenem Antrieb den Kampf beenden (aufgeben), oder die vom Coach zurückgezogen werden, bekommt die gegnerische Mannschaft 15 Punkte.

Wenn ein Kämpfer disqualifiziert wird, oder aus Verletzungsgründen den Kampf nicht weiterführen kann, dann bekommt die gegnerische Mannschaft 4 Punkte. Es ist alleine dem beim Wettkampf anwesenden medizinischen Personal vorbehalten, zu entscheiden, ob ein Kampf verletzungsbedingt beendet wird. Wenn der Coach oder der Wettkämpfer diese Entscheidung treffen, wird dieses als zurückziehen gewertet.

Wenn das Mannschaftsergebnis nach dem letzten Teilkampf unentschieden lautet, so muss ein Entscheidungskampf über den Mannschaftssieg entscheiden.

Jetzt darf wieder jedes Mitglied der Mannschaft zum Einsatz kommen.

Falls dieser Entscheidungskampf verlängert werden muss, so wird bezüglich der Verlängerung wie im Einzelwettkampf verfahren. Der im Entscheidungskampf eingesetzte Wettkämpfer darf hierbei nicht mehr ausgetauscht werden.

## 5 Bewertungsstruktur

### 1 Positive Wertung

Positive Punkte werden vergeben, wenn mit korrekter Technik im korrekten Zielbereich des Gegners getroffen wird.

Es können alle definierten Fußtechniken angewandt werden, sofern die entsprechenden Zonen des Fußes als Technikwerkzeug benutzt werden. Angriffe mit Schienbein oder Knie sind nicht zulässig.

Zulässige Handtechniken sind die Techniken, die die Vorderfaust (AP JOOMUK), die Rückfaust (DUNG JOOMUK), die Handkante (SONKAL) und die Innenhandkante (SONKAL DUNG) als Technikwerkzeug benutzen.

Unabhängig vom Kampfmodus können 1-Punkt-Wertungen, 2-Punkt-Wertungen und 3-Punkt-Wertungen vergeben werden.

1 Punkt	Handtechnik im Sprung oder Stand zur mittleren oder oberen Stufe
2 Punkte	Fußtechnik im Sprung oder Stand zur mittleren Stufe
3 Punkte	Fußtechnik im Sprung oder Stand zur oberen Stufe

Die erlaubte Trefferzone ist bezüglich der mittleren Stufe die Vorderseite des Rumpfes, begrenzt von der Gürtellinie und der Schulterlinie einerseits und den lotrechten Linien von den Achselhöhlen zur Gürtellinie andererseits und bezgl. der oberen Stufe der gesamte Kopf und Hals mit Ausnahme der Rückseite.

Angriffe auf alle anderen Körperzonen sind nicht erlaubt und ziehen in der Regel negative Wertungen (Verwarnungen, Minuspunkte, ...) nach sich.

### 2 Negative Wertung

Je nach Art des Regelverstoßes werden durch den Kampfleiter „Verwarnungen“ und/oder „Minuspunkte“ ausgesprochen. Unabhängig vom Wettkampfmodus werden diese auf der Anzeigetafel am Kampfrichtertisch optisch dargestellt. Diese negativen Wertungen werden mit den positiven Wertungen verrechnet und beeinflussen so das Endergebnis.

Dabei wird bei je drei „Verwarnungen“ ein Punkt abgezogen.

#### 1 Verwarnungskriterien

Verwarnungen werden durch den Kampfleiter ausgesprochen für

- Verlassen der Kampffläche
- Bodenberührung mit einem anderen Körperteil als den Füßen
- Drücken
- Wegdrehen während eines gegnerischen Angriffes

- Weglaufen/Passivität
- Angreifen nach Trenn- oder Stoppkommando
- unsportliches Verhalten (in gemäßigter Form)
- Unabsichtliches angreifen auf nicht erlaubte Körperzonen (ohne Verletzung des Angegriffenen)
- Signalisieren von Treffern bzw. Nichttreffern
- Beeinflussung der Punktrichter
- Kampfunterbrechung durch den Wettkämpfer oder den Betreuer

## 2 Minuspunkte

Minuspunkte werden durch den Kampfleiter ausgesprochen für

- Angreifen eines am Boden liegenden Gegners
- unsportliches Verhalten (in massiver Form)
- Beleidigen des Gegners
- Beißen/Kratzen
- Angreifen mit Knie/Ellenbogen/Stirn
- zu harter Kontakt (ohne Verletzung des Angegriffenen)
- Festhalten und greifen
- Absichtliches angreifen eines verbotenen Ziels
- Fußfeger

## 3 Disqualifikation

Disqualifikationen werden durch den Hauptkampfrichter ausgesprochen bei:

- dem dritten Minuspunkt innerhalb eines Kampfes.
- Missfallensäußerungen gegen den Kampfleiter
- wiederholtem Ignorieren von Kampfleiteranweisungen
- zu hartem Kontakt (mit Verletzung des Angegriffenen)
- Konsum von Alkohol, Drogen oder ähnlichem durch den Wettkämpfer

## 4 Besonderheiten

Die Ermittlung des Ergebnisses eines Kampfes geschieht nach Ablauf der normalen Kampfzeit, außer im Falle einer Aufgabe, Verletzung bzw. Disqualifikation.

Wenn ein Kampf über mehrere Runden angesetzt ist, so werden sowohl die positiven als auch die negativen Wertungen von Runde zu Runde weitergeführt.

Endet ein Kampf unentschieden und wird verlängert, dann werden zu Beginn der Verlängerung alle Wertungen aus der normalen Kampfzeit gelöscht. (Dies gilt auch für Verwarnungen und Minuspunkte.)

Ebenso wird verfahren, wenn ein Kampf in die zweite (und damit letzte) Verlängerung geht.

## 6 Wettkampfzeiten

### 1 Kampfzeit

Die hier aufgeführten Kampfzeiten sind als Richtwerte zu verstehen. Von diesen Richtwerten kann in der Ausschreibung abgewichen werden. Letztlich ist die in der Ausschreibung genannte Kampfzeit verbindlich.

Weiterhin verbindlich sind:

Pausenzeit vor der ersten Verlängerung:	keine Pause
Dauer der ersten Verlängerung:	1 Minute
Pausenzeit vor der zweiten Verlängerung:	keine Pause
Pausenzeit zwischen zwei Kämpfen (vom Zeitpunkt des Verkündens des Ergebnisses bis zum nächsten Start (Sijak)):	2 Minuten

### 1 Einzelkampf

Punkt-Stopp:	2x1,5 Minuten, 1x2 Minuten oder 1x3 Minuten
Durchkämpfen:	2x1,5 Minuten, 2x2 Minuten, 1x2 Minuten, 1x3 Minuten
Pausenzeit:	30 oder 60 Sekunden

### 2 Mannschaftskampf

Dauer eines jeden Teilkampfes:	1x2 Minuten
Dauer des Entscheidungskampfes:	1x2 Minuten (1. Verlängerung)

Falls der Entscheidungskampf verlängert werden muss, wird nach der Methode „Sudden Death“ verfahren.

### 2 Behandlungszeit

Muss sich ein Teilnehmer während des Kampfes infolge einer Verletzung behandeln lassen, so darf dazu eine Zeit von drei Minuten nicht überschritten werden. Danach muss der Wettkämpfer weiterkämpfen oder aufgeben.

### 7 Kampfklasseneinteilung

Die hier aufgeführten Einteilungen sind als Richtwerte zu verstehen. Von diesen kann in der Ausschreibung abgewichen werden. Letztlich sind die in der Ausschreibung genannten Einteilungen verbindlich, sofern nicht hierin darauf hingewiesen wird, dass Einteilungen verändert werden können.

#### 1 Gürtelklassen

Klasse 1	8. Kup bis 5. Kup
Klasse 2	4. Kup bis 1. Kup
Klasse 3	ab 1. Dan (unter 18 Jahre bis maximal 3. Dan und über 18 Jahre bis maximal 6. Dan)

In der D- und C-Jugend gibt es nur die Klassen 1 + 2. Sollte es in diesen Altersklassen Teilnehmer geben die der Klasse 3 angehören, dann werden diese automatisch der Klasse 2 zugeordnet.

#### 2 Gewichtsklassen

D-Jugend männlich	- werden am Wettkampftag in bis zu maximal 3 verschiedenen Klassen der Größe nach eingeteilt
D-Jugend weiblich	- werden am Wettkampftag in bis zu maximal 3 verschiedenen Klassen der Größe nach eingeteilt
C-Jugend männlich	- werden am Wettkampftag in bis zu maximal 4 verschiedenen Klassen der Größe nach eingeteilt
C-Jugend weiblich	- werden am Wettkampftag in bis zu maximal 4 verschiedenen Klassen der Größe nach eingeteilt
B-Jugend männlich	-45 Kg, -51 Kg, -57 Kg, -63 Kg, -70 Kg, +70 Kg
B-Jugend weiblich	-40 Kg, -45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, +60 Kg
A-Jugend männlich	-50 Kg, -56 Kg, -62 Kg, -68 Kg, -75 Kg, +75 Kg
A-Jugend weiblich	-45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, -65 Kg, +65 Kg
Junioren männlich	-50 Kg, -56 Kg, -62 Kg, -68 Kg, -75 Kg, +75 Kg
Junioren weiblich	-45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, -65 Kg, +65 Kg
Senioren männlich	-57 Kg, -63 Kg, -70 Kg, -78 Kg, -85 Kg, +85 Kg
Senioren weiblich	-50 Kg, -56 Kg, -62 Kg, -68 Kg, -75 Kg, +75 Kg

Bei weniger als drei Teilnehmern oder bei Bedarf können Klassen geändert werden. Wenn die gemeldete Graduierung nicht der tatsächlichen Graduierung entspricht (dabei spielt es keine Rolle wenn die Prüfung einen Tag vor dem Turnier war), oder das gemeldete Gewicht (bei C-Jugend die Größe) überschritten wird, erfolgt eine Disqualifikation. Nur wenn es in der Ausschreibung angegeben ist, kann bei Zahlung der in der Ausschreibung angegebenen Gebühr, der Wettkämpfer mit den korrekten Angaben wieder in den Wettkampf aufgenommen werden.

## 8 Schutzausrüstung

Für die Teilnahme am Freikampfwettbewerb sind zwingend vorgeschrieben.

- Handschutz
- Fußschutz
- Kopfschutz
- Unterleibschutz (männliche Wettkämpfer)
- transparenter Mundschutz

Der Handschutz muss entsprechend der Listenvorgabe rot oder blau sein.

Der Unterleibschutz muss grundsätzlich unter der Dobokhose getragen werden.

Als zusätzliche Schutzausrüstung sind zugelassen:

- Schienbeinschutz
- Brustschutz (weibliche Wettkämpfer)
- Unterleibschutz (weibliche Wettkämpfer)

Schienbeinschützer müssen elastisch und gepolstert sein und dürfen keine harten Bestandteile enthalten.

Die Verwendung von Bandagen (Hände, Füße) ist ausschließlich in Verbindung mit medizinischer Indikation (ärztliches Attest) gestattet. Dieser Sachverhalt ist vom Teilnehmer vor dem Wettkampf dem Oberkampfrichter darzulegen.

Welche Schutzausrüstung erlaubt ist, ist im Anhang Bekleidung und Wettkampfausstattung (BWA) geregelt.

## § 6 Bruchtest (KYOK-PA)

Der Bruchtest unterteilt sich in Kraftbruchtest und Spezialbruchtest.

### 1 Kraftbruchtest

#### 1 Disziplinen und Anzahl der Bretter

männlich	Junioren	Senioren
ap joomuk jirugi	1 Brett	2 Bretter
sonkal taerigi	1 Brett	2 Bretter
yop cha jirugi	2 Bretter	3 Bretter
dollyo chagi	1 Brett	2 Bretter
bandae dollyo chagi	1 Brett	2 Bretter
weiblich	Junioren	Senioren
sonkal taerigi	1 Brett	1 Brett
yop cha jirugi	1 Brett	2 Bretter
dollyo chagi	1 Brett	1 Brett

Die Anzahl der Bretter sind nur Richtwerte und finden Anwendung, wenn in der Ausschreibung nichts Anderslautendes steht. Die Anzahl der in der Ausschreibung angegebenen Bretter ist bindend.

## 2 Ablauf

Der Kraftbruchtest wird auf wieder verwendbare Plastikbretter, die in einer dafür vorgesehenen Maschine eingespannt sind, ausgeführt.

Es ist erlaubt einen Schritt auszuführen, zu gleiten und/oder zu springen. Der sonkal taerigi kann als anuro- (nach innen) oder bakuro- (nach außen) Technik ausgeführt werden.

Nach dem Startzeichen des Kampfrichters hat der Wettkämpfer 50 Sekunden Zeit, die Distanz zu messen und die Technik auszuführen.

Beim Messen ist es erlaubt, das Brett einmal zu berühren. Mehrmaliges Berühren wird als Misserfolg gewertet.

Zu Beginn und vor nach dem Versuch ist unbedingt ein Unterarmschutzblock (palmok daebi makgi) einzunehmen. Nichteinnehmen dieser Haltung zu Beginn oder vor oder nach dem Versuch wird als Misserfolg gewertet.

Stellt der Kampfrichter den Verlust der Balance, das falsche Werkzeug oder eine falsch ausgeführte Technik fest, wird der Versuch als Misserfolg gewertet.

Die Kampfrichter müssen vor jedem Versuch die Bretter überprüfen.

Die Punktevergabe erfolgt wie in §3 Punkt 5 beschrieben.

Im Falle eines Gleichstandes gibt es ein Stechen.

Dazu wird am Kampfrichtertisch per Losverfahren eine Technik ausgewählt.

Hierbei kann die Anzahl der Bretter verringert, erhöht oder beibehalten werden.

Im Falle eines erneuten Gleichstandes wiederholt sich die Prozedur, wobei die bereits im Stechen benutzte Technik ausgeschlossen wird.

## 2 Spezialbruchtest

### 1 Disziplinen und Höhen bzw. Weiten

männlich	B-Jugend	Junioren o. A-Jugend	Senioren
twimyo nopi ap cha busigi	230 cm	250 cm	260 cm
twimyo dollyo chagi	210 cm	230 cm	240 cm
twimyo bandae dollyo chagi (180°)	190 cm	200 cm	210 cm
twio dolmyo yop cha jirugi (360°)	190 cm	200 cm	210 cm
twimyo yop cha jirugi	120 cm	130 cm	140 cm
weiblich	B-Jugend	Junioren o. A-Jugend	Senioren
twimyo nopi ap cha busigi	190 cm	200 cm	210 cm
twimyo dollyo chagi	180 cm	190 cm	200 cm
twimyo yop cha jirugi	100 cm	110 cm	120 cm

Die Höhen sind nur Richtwerte und finden Anwendung, wenn in der Ausschreibung nichts Anderslautendes steht. Die in der Ausschreibung angegebenen Höhen sind bindend.

## 2 Ablauf

Beim Spezialbruchtest wird eine Maschine, bei der das Brett umklappt, eingesetzt.

Nach dem Startzeichen des Kampfrichters hat der Wettkämpfer 60 Sekunden Zeit, die Distanz zu messen und die Technik auszuführen.  
Beim notwendigen Messen ist es nicht erlaubt, das Brett zu berühren. Das Berühren des Brettes beim Messen wird als Misserfolg gewertet.  
Zu Beginn und vor nach dem Versuch ist unbedingt ein Unterarmschutzblock (palmok daebi makgi) einzunehmen. Nichteinnehmen dieser Haltung zu Beginn oder vor oder nach dem Versuch wird als Misserfolg gewertet.

Stellt der Kampfrichter den Verlust der Balance, das falsche Werkzeug oder eine falsch ausgeführte Technik fest, wird der Versuch als Misserfolg gewertet.

Die Punktevergabe erfolgt wie in §3 Punkt 5 beschrieben.

Im Falle eines Gleichstandes gibt es ein Stechen.

Dazu wird am Kampfrichtertisch per Losverfahren eine Technik ausgewählt.

Hierbei kann die Höhe oder Weite verringert, erhöht oder beibehalten werden.

Im Falle eines erneuten Gleichstandes wiederholt sich die Prozedur, wobei die bereits im Stechen benutzte Technik ausgeschlossen wird.

## **§ 7 Aufruf**

### **1 Aufrufzeit**

Es liegt in der Verantwortung der Betreuer, die Anzeige während eines Turniers zu beachten.

Jeder Teilnehmer wird an der Wettkampffläche höchstens dreimal aufgerufen; erscheint er nach dem letzten Aufruf nicht innerhalb einer Minute, so erfolgt eine Disqualifikation.

### **2 Nachbesserungszeit**

Wird ein Teilnehmer von der Wettkampffläche gewiesen, um seine Kleidung und/oder Ausrüstung etc. in Ordnung zu bringen, so muss er innerhalb drei Minuten wettkampfbereit zurück sein. Wird diese Zeit überschritten, so wird er disqualifiziert.

## **§ 8 Verletzungen**

Setzt ein Teilnehmer wegen Verletzung den aktuellen Wettkampf nicht mehr fort, so darf er, falls er sich wieder erholen sollte, am laufenden Wettbewerb nicht mehr teilnehmen.

Können beide Kämpfer wegen Verletzung den aktuellen Kampf nicht mehr fortführen und ist keiner von beiden disqualifiziert worden, so wird der Wettkämpfer, der zum Zeitpunkt des Abbruches in Führung lag, zum Sieger erklärt.

Der so ermittelte Sieger behält die Platzierung, die er mit diesem Sieg erreicht hat; er darf aber später, falls er sich wieder erholt haben sollte, nicht mehr in diesen Wettbewerb eingreifen.

Steht der Kampf zum Zeitpunkt der Verletzung unentschieden, so behalten beide Kämpfer die Platzierung, die sie bis zum Erreichen dieses Kampfes erzielt haben.

Keiner der beiden Kämpfer darf jedoch zu einem späteren Zeitpunkt in das Kampfgeschehen wieder eingreifen.

## § 9 Terminologie

CHA-RYOT	Achtung!
KYONG-YE	Verbeugen
JUNBI	Fertig
SHIJAK	Los
HAECHYO	Trennen
GAESOK	Weiter
GOMAN	Ende
JU UI	Verwarnung
GAM JUM	Minuspunkt
SIL KYUK	Disqualifikation
HONG SUNG	Sieger rot
CHONG SUNG	Sieger blau
DONG CHON	Unentschieden
JWAWUHYANGWU	Zueinanderdrehen
JUNG JI	Zeit Stopp
IL HUE JONG	Erste Runde
I HUE JONG	Zweite Runde
SAM HUE JONG	Dritte Runde

## § 10 Ausschreibung

Die Ausschreibung einer Veranstaltung muss die folgenden Angaben enthalten:

- Datum der Ausschreibung
- Name des Veranstalters
- Name des Ausrichters
- Art der Veranstaltung
- Datum und Ort der Veranstaltung
- Zeitplan für Registrierung, Waage, Wettkampfbeginn
- Teilnehmerstruktur
- Wettkampfteile
- Gebühren
- Meldeschluss
- Meldeadresse

Hinzugefügt werden sollte die Meldeliste, Vordrucke (Einverständniserklärung).

Falls Abweichungen von der WO während eines Turnieres gelten sollen, so müssen diese in der Ausschreibung genannt werden.

## § 11 Protestverfahren

Proteste können nur schriftlich bei der Wettkampfleitung bzw. dem Oberkampfrichter eingereicht werden.

Der Protest ist grundsätzlich sofort nach Beendigung des Kampfes nur durch den Betreuer einzureichen. Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Wettkampfleitung ist nicht möglich, sie ist endgültig.

Die Wettkampffregeln sind von der Wettkampfleitung bzw. dem Oberkampfrichter auszulegen. Treten während eines Turniers Probleme auf (z. B. offizielle Proteste), die nicht nach der Wettkampfordnung gelöst werden können, trifft der Oberkampfrichter in Absprache mit der Turnierleitung die Entscheidung. Gegen die so getroffene Entscheidung ist ein Protestverfahren nicht zulässig.



**§ 12 Kampfrichter**

Kampfrichter müssen im Besitz einer gültigen ITF-D Kampfrichterlizenz sein.

Über Ausnahmen entscheiden der Kampfrichterobmann und die Turnierleitung in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter.