



International Taekwon-Do Federation Deutschland e.V.

Wettkampfordnung (WO)

Inhaltsangabe

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

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.

§ 2 Allgemeines

1 Wettkampfdisziplinen

Die Wettkämpfe werden in den Disziplinen „Formenkampf“ (TUL), „Freikampf“ (JAYU MATSOGI) und bei der Deutschen Meisterschaft auch in der Disziplin „Bruchtest“ (KYOK-PA) 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.

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
- dunkle Krawatte (dunkelblau oder schwarz)
- dunkle Hose (dunkelblau oder schwarz)
- dunkles Jacket (dunkelblau oder schwarz)
- helle Sportschuhe

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) 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 (Formen)
ab Viertel-(Halb-)finale
- Punktwertung (Bruchtest)

1 Einfaches K.O.-System

Es wird eine Liste auf der Basis 2^x 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 ausgekämpft.

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“ ausgekämpft.

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“ ausgekämpft.

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.

Die von den fünf Punktrichtern abgegebenen Wertungen - möglich sind Zahlen zwischen "6,0" und "9,8" 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 Körtul 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 einerseits der Schwierigkeitsgrad der Tul berücksichtigt wird und andererseits 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	7,2 Punkte
6. + 5. Kup	Einstiegsbewertung	7,4 Punkte
4. + 3. Kup	Einstiegsbewertung	7,6 Punkte
2. + 1. Kup	Einstiegsbewertung	7,8 Punkte
I. + II. Dan	Einstiegsbewertung	8,0 Punkte
III. - VI. Dan	Einstiegsbewertung	8,2 Punkte

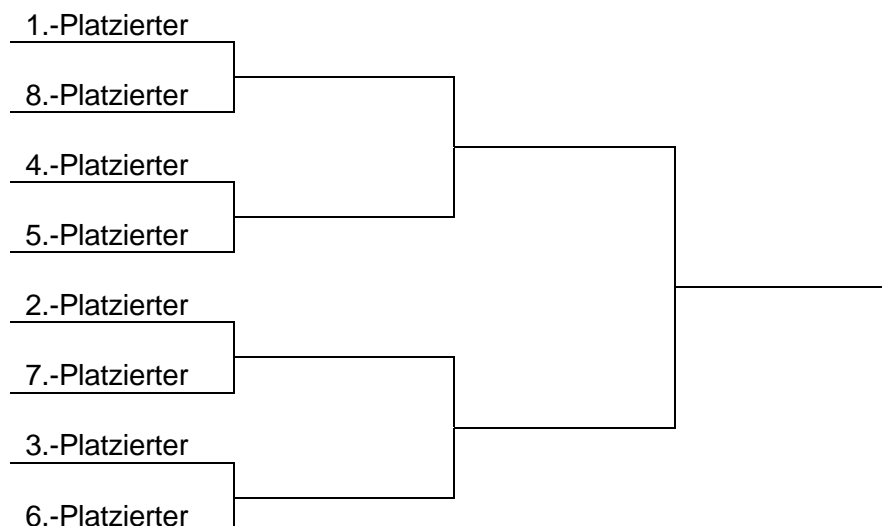
Wenn für alle Teilnehmer so die Gesamtpunktzahl ermittelt ist, werden den Punktbesten die Platzziffern von 1 - 8 für das Viertelfinale bzw. die Platzziffern 1 - 4 für das Halbfinale zugeteilt

Besteht das Teilnehmerfeld der Punkterunde aus mehr als sechzehn (16) Teilnehmern, so setzen die acht (8) Punktbesten den Wettkampf über ein Viertelfinale fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus vier (4) bis sechzehn (16) Teilnehmern, so setzen die vier (4) Punktbesten den Wettkampf über ein Halbfinale fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus drei (3) Teilnehmern, so erreicht der Punktbeste direkt das Finale und die beiden Nächstplatzierten ermitteln den zweiten Finalteilnehmer über ein Halbfinale.

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.

Für jedes angebrochene Brett wird ein Punkt und für jedes komplett gebrochene Brett zwei Punkte vergeben. Die Punkte werden in die Wertungsliste eingetragen. 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).

§ 4 Formenwettkampf (TUL)

1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM),
- 5 Punktrichtern (BUSIM),
- 1 Schriftführer (eine am ITF-D Wettkampfprogramm geschulte Person).

Im Ausnahmefall kann die Zusammensetzung des Kampfgerichtes hiervon abweichen, z.B. kann der Hauptkampfrichter als Punktrichter 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 dem selben Verein angehören.

1 Tulklassen

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

3 Wettkampfverlauf

Es wird unterschieden zwischen Pflicht- und Kürtul.

Die Kürtul ist vom Wettkämpfer frei zu wählen. Sie darf aber höchstens die Tul sein, die für den nächst höheren Grad erforderlich ist.

Die Pflichttul wird vom Wettkampfgericht vorgegeben und darf höchstens die Tul sein, die für die letzte Prüfung erforderlich war.

Beispiel: I. Dan

Kürtul: Chon-Ji bis Ge-Baek

Pflichttul: Chon-Ji bis Choong-Moo

Anmerkung: Die letzte im Wettkampf zugelassene Tul ist Moon-Moo.

Es wird unterschieden zwischen der Vorrunde und der Finalrunde.

Alle Begegnungen vor dem Halbfinale gehören zur Vorrunde.

Ab dem Halbfinale beginnt die Finalrunde.

In den Vorrunden wird nur eine Kürtul vorgeführt.

In den Finalrunden der Dan-Träger werden eine Pflicht- und eine Kürtul vorgeführt.

In allen anderen Gürtelklassen werden nur Pflichttuls vorgeführt. Die Pflichttul wird vom Hauptkampfrichter benannt. Sofern es möglich ist, sollte die Pflichttul von der Kürtul der jeweils beteiligten Wettkämpfer abweichen

In der Einzeltul führen die Teilnehmer nur in der Punkterunde der „Punktewertung mit K.O.-System ab Viertel-(Halb-)finale“ die Tuls einzeln vor. In allen anderen Fällen 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. Die Mannschaft auf der roten Seite beginnt.

Die Mannschaften stellen sich nach Beendigung der zweiten Vorführung nebeneinander auf. Dann wird das Ergebnis angezeigt.

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

Im Falle eines Stechens wird eine Pflichttul vorgeführt. Die Pflichttul wird vom Hauptkampfrichter benannt. Sofern es möglich ist, sollte die Pflichttul von den bisher gezeigten Tuls der jeweils beteiligten Wettkämpfer abweichen.

4 Bewertungsstruktur

1 Bewertungskriterien

Der Entscheidung der Punktrichter liegt der folgende Kriterienkatalog zugrunde:

- Mannschaftsleistung (nur bei Mannschaftstul)
- technischer Inhalt
- Kraft
- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Rhythmus

2 Besondere Bewertungsvorgänge

Es erfolgt keine Bewertung der Tul, wenn

- die Tulvorführung um mehr als drei (3) Sekunden unterbrochen wird,
- der Wettkämpfer eine Technikfolge einer anderen Tul zeigt, d.h., wenn er mehrere Tuls mischt,
- der Vortrag der Tul abgebrochen wird.

§ 5 Freikampf (JAYU MATSOGI)

1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM),
- 1 Kampfleiter (JUSIM)
- 4 Punktrichtern (BUSIM),
- 1 Zeitnehmer (eine am ITF-D Wettkampfprogramm geschulte Person)
- 1 Schriftführer (eine am ITF-D Wettkampfprogramm geschulte Person)

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 dem selben 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:

C-Jugend	Punkt-Stopp
B-Jugend 8.-3. Kup	Punkt-Stopp
B-Jugend 2. Kup - 2. Dan	Durchkämpfen
A-Jugend 8.-7. Kup	Punkt-Stopp
A-Jugend 6. Kup - 3. Dan	Durchkämpfen
Junioren	siehe A-Jugend
Senioren 8.-7. Kup	Punkt-Stopp
Senioren 6. 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 Anzeigetafel 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 Anzeigetafel 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 Majoritätsprinzip 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 oder einen Minuspunkt entschieden werden.

Beim „Poolssystem“ ist auch ein Unentschieden möglich.

Die „Sudden Death“-Methode wird immer im Kampfmodus „Punkt-Stopp“ durchgeführt.

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.

Dabei erzielt der Sieger für seine Mannschaft zwei Punkte, der Verlierer null Punkte und bei unentschiedenem Ausgang erzielen beide Kämpfer je einen Punkt.

Wenn das Teilnehmerfeld aus zwei, vier oder mehr Mannschaften besteht, dann wird, wenn eine Mannschaft nach Teilsiegen uneinholbar in Führung liegt, die Begegnung beendet und die in Führung liegende Mannschaft zum Sieger erklärt.

Besteht das Teilnehmerfeld aus drei Mannschaften, so kämpft jede Mannschaft gegen jede. In diesem Fall darf ein Mannschaftskampf **nicht** abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft nach Teilsiegen uneinholbar in Führung liegt.

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 die Vorderseite von Hals und Kopf mit der seitlichen Begrenzung der lotrechten Linie entlang des Ohransatzes.

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
- Halten/Drücken/Greifen/Klammern
- Fußfeger
- Wegdrehen während eines gegnerischen Angriffes
- Weglaufen/Passivität
- Angreifen nach Trenn- oder Stoppkommando
- unsportliches Verhalten (in gemäßigter Form)
- Angriffe auf nicht erlaubte Körperzonen (ohne Verletzung des Angegriffenen)
- Signalisieren von Treffern bzw. Nichttreffern
- Beeinflussung der Punktrichter

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)

3 Disqualifikation

Die Disqualifikation eines Wettkämpfers ist die einschneidendste Maßnahme nach einem Regelverstoß.

Eine Disqualifikation erfolgt automatisch dann, wenn innerhalb eines Kampfes der dritte Minuspunkt ausgesprochen wird.

Eine sofortige Disqualifikation kann durch den Kampfleiter ausgesprochen werden bei

- 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 ausschließlich - falls wegen Verletzung bzw. Disqualifikation der Kampf nicht vorzeitig beendet wurde - nach Ablauf der normalen Kampfzeit.

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

1 Einzelkampf

Punkt-Stopp:	2x1,5 Minuten, 1x2 Minuten oder 1x3 Minuten
Durchkämpfen:	2x1,5 Minuten, 2x2 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 fünf Minuten nicht überschritten werden.

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

- 8. Kup bis 7. Kup
- 6. Kup bis 3. Kup
- 2. Kup bis 2, 3 oder 6. Dan

2 Gewichtsklassen

C-Jugend männlich	-130 cm, -140 cm, -150 cm, +150 cm
C-Jugend weiblich	-130 cm, -140 cm, -150 cm, +150 cm
B-Jugend männlich	-47 Kg, -53 Kg, -58 Kg, -65 Kg, +65 Kg
B-Jugend weiblich	-40 Kg, -45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, +55 Kg
A-Jugend männlich	-52 Kg, -58 Kg, -63 Kg, -70 Kg, +70 Kg
A-Jugend weiblich	-45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, +60 Kg
Junioren männlich	-52 Kg, -58 Kg, -63 Kg, -70 Kg, +70 Kg
Junioren weiblich	-45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, +60 Kg
Senioren männlich	-56 Kg, -65 Kg, -73 Kg, -82 Kg, +82 Kg
Senioren weiblich	-54 Kg, -60 Kg, -65 Kg, -72 Kg, +72 Kg

8 Schutzausrüstung

Für die Teilnahme am Freikampfwettbewerb sind zwingend vorgeschrieben.

- Handschutz
- Fußschutz
- Unterleibschutz (männliche Wettkämpfer)

Hand- und Fußschutz müssen aus elastischem und gepolstertem Material bestehen und dürfen weder harte Teile wie Metall, Hartplastik, Reißverschlüsse, Knöpfe enthalten, noch mit Schnüren versehen sein.

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)
- Mundschutz
- Kopfschutz
- Unterleibschutz (weibliche Wettkämpfer)

Schienbein- und Kopfschutz müssen ebenfalls 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.

§ 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.

Vor und nach dem Versuch ist unbedingt eine L-Stellung mit Unterarmschutzblock (niunja so palmok daebi makgi) einzunehmen. Nichteinnehmen dieser Stellung vor und/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.

Jedes komplett gebrochene Brett zählt zwei Punkte, jedes angebrochene Brett zählt einen Punkt.

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 Spezialbruchttest

1 Disziplinen und Höhen bzw. Weiten

Die Höhen und Weiten sind in cm angegeben.

Wird nur eine Zahl angegeben, z.B. 240, dann ist nur eine Höhe von 240 cm vorgegeben. Werden zwei Zahlen angegeben, z.B. 70 / 250, dann steht die erste Zahl für eine Höhe von 70 cm und die zweite Zahl für eine Weite von 250 cm.

männlich	Junioren	Senioren
twimyo nopi ap cha busigi	240	250
twimyo nomo yop cha jirugi	70 / 250	70 / 300
twio dolmyo yop cha jirugi (360°)	200	210
twimyo dollyo chagi	220	230
twimyo bandae dollyo chagi (180°)	200	210

weiblich	Junioren	Senioren
twimyo nopi ap cha busigi	200	210
twimyo nomo yop cha jirugi	70 / 160	70 / 200
twimyo dollyo chagi	190	200

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

Beim Spezialbruchttest 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.

Vor und nach dem Versuch ist unbedingt eine L-Stellung mit Unterarmschutzblock (niunja so palmok daebi makgi) einzunehmen.

Nichteinnehmen dieser Stellung vor und/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.

Jedes um 90° umgeklappte Brett zählt zwei Punkte, jedes zwischen 0° und 90° umgeklappte Brett zählt einen Punkt.

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 jedes einzelnen Teilnehmers, die Aufrufe während eines Turniers zu beachten.

Jede Teilveranstaltung eines Turniers muss angesagt werden (z.B.: Tul → Damen/Herren → Klasse → Kampffläche). Jeder Teilnehmer wird höchstens dreimal aufgerufen; erscheint er nach dem letzten Aufruf nicht innerhalb einer Minute, so kann eine Disqualifikation erfolgen.

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

§ 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 (TUL, JAYU MATSOGI, KYOK-PA)
- Kategorien (Damen/Herren, Einzel/Mannschaft)
- Klassen (Gewicht)
- Stufen (Graduierung)
- Wettkampfmodus
- Wettkampfsystem
- Ehrengaben
- Gebühren
- Meldeschluss
- Meldeadresse
- welche Graduierungsstufen in Gruppen zusammengefasst sind
- welche Altersklassen in Gruppen zusammengefasst sind
- ob die Gruppen nach Geschlecht getrennt werden
- ob Gruppen zusammengelegt werden

Hinzugefügt werden sollte die Meldeliste, Vordrucke (Einverständniserklärung), Wegbeschreibung.

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

Das Mindestalter, um an ITF-D Wettkämpfen als Kampfrichter eingesetzt zu werden, beträgt 16 Jahre.

Es werden grundsätzlich die internationalen Kampfrichterlizenzen (A + B) des ITF anerkannt.

Kampfrichter ohne internationale Lizenz, müssen mindestens an zwei Kampfrichterlehrgängen des ITF-D e.V. teilgenommen haben.

Über Ausnahmen entscheiden der Kampfrichterobmann in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter