



# Wettkampffregeln

Taekwon-Do International Switzerland

Ausg. 12.2013

Taekwon-Do International ist verantwortlich für die Einhaltung dieses Regelwerkes.

태권도  
**Tae Kwon-Do  
Association of  
Great  
Britain**



# 2013

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. SEMIKONTAKT UND LIGHTKONTAKT (POINT STOPP UND RUNNINGTIME)</b>	<b>4</b>
<b>2. WETTKAMPFFLÄCHE</b>	<b>4</b>
<b>3. WETTKAMPFZEIT</b>	<b>4</b>
<b>4. MEDIZINISCHE KONTROLLEN</b>	<b>5</b>
<b>5. SCHIEDSRICHTER</b>	<b>5</b>
<b>KLEIDERVORSCHRIFTEN SCHIEDSRICHTER</b>	<b>5</b>
<b>OFFIZIELLE KOMMANDOS</b>	<b>5</b>
<b>6. TECHNIKEN IM WETTKAMPF</b>	<b>6</b>
<b>6.1 KAMPF</b>	<b>6</b>
<b>6.2 TEAM KAMPF:</b>	<b>6</b>
ERLAUBTE HANDTECHNIKEN:	6
VERBOTENE HANDTECHNIKEN:	6
ERLAUBTE FUSSTECHNIKEN:	6
VERBOTENE FUSSTECHNIKEN:	6
ERLAUBTE ANGRIFFSZIELE:	6
VERBOTENE ANGRIFFSZIELE:	7
<b>7. VERPFLICHTENDE VERHALTENSWEISEN:</b>	<b>7</b>
<b>8. VERBOTENE VERHALTENSWEISEN:</b>	<b>8</b>
<b>9. ANZÄHLEN</b>	<b>9</b>
<b>10. UNTERBRECHUNG DES WETTKAMPFES</b>	<b>9</b>
<b>11. REGELUNG DES VORZEITIGEN ENDES EINES KAMPFES DURCH VERLETZUNG</b>	<b>9</b>
<b>12. WERTUNGEN</b>	<b>10</b>
<b>13. KAMPFRICHTERENTSCHEIDUNGEN</b>	<b>10</b>
MINUSPUNKTE UND DIQUALIFIKATION	10
KONTAKT UND VERLETZUNGEN	11
<b>14. FORMEN</b>	<b>11</b>
SCHWARZ GURTE INDIVIDUELL (MÄNNER, FRAUEN, VETERANEN, KINDER)	11
FORMEN DER FARBIGEN GURTE	12
GILT FÜR ALLE DISZIPLINEN MÄNNER / FRAUEN / KINDER / VETERANEN	12
PUNKTPROZEDUR UND STANDARDS	12
SCHIEDSRICHTER	12
METHODE UND AUFZEICHNUNG DER PUNKTE	12
FLÄCHE	12
TEAM FORMEN	12
WAFFENFORMEN	12
<b>15. BRUCHTEST</b>	<b>13</b>
<b>15.1 SPEEDKICKING</b>	<b>13</b>

<b>16. SCHUTZBEKLEIDUNG</b>	<b>14</b>
<b>17. BEKLEIDUNG</b>	<b>14</b>
OFFICIALS	14
WETTKÄMPFER	14
<b>18. COACH</b>	<b>14</b>
<b>19. PROTESTE</b>	<b>15</b>
<b>20. HAFTUNG</b>	<b>15</b>
<b>ANHANG A, SCHIEDSRICHTERZEICHEN</b>	<b>16</b>

<b>ANHANG B</b>	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
-----------------	---

<b>KATEGORIEN</b>	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
LIGHT-KONTAKT KAMPF INDIVIDUELL (LIGHT KONTAKT = RUNNINGTIME)	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
NICHT DEFINIERT.	
SEMI-CONTACT KAMPF INDIVIDUELL	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
INDIVIDUELLE TRADITIONELLE FORMEN	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
TI + ITF TAEKWON-DO STYLE	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
INDIVIDUELLE TRADITIONELLE FORMEN	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
-ALLE KARATE UND KICKBOX STYLE-	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
BRUCHTEST	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
INDIVIDUELLE BRUCHTEST HANDTECHNIKEN	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
INDIVIDUELLE BRUCHTEST TECHNIKEN – KICKS	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>
INDIVIDUELLE BRUCHTEST TECHNIKEN – FLYING KICKS	<b>FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.</b>

# Wettkampfregelein

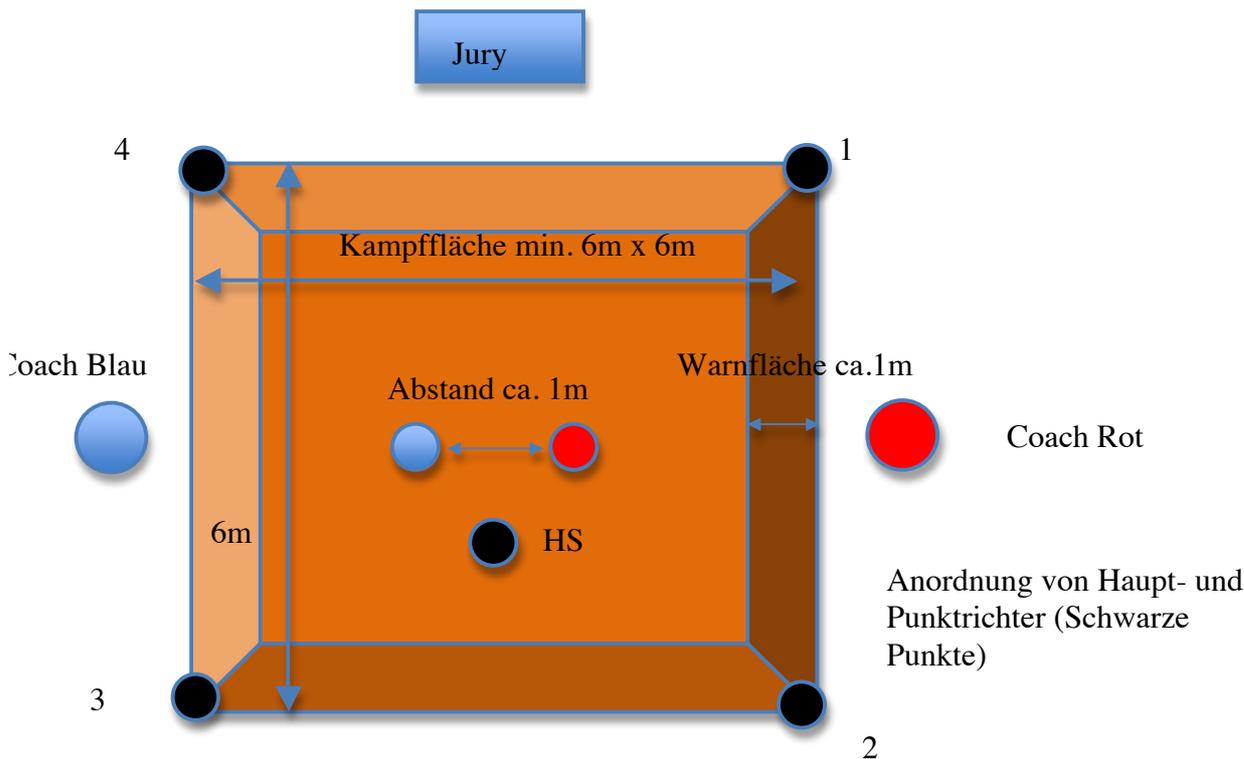
**!! Dieses Turnier wird ausschliesslich im Leicht- bis Semikontakt durchgeführt!**

## 1. Semikontakt und Lightkontakt (Point Stopp und Runningtime)

Die Techniken müssen gut kontrolliert und mit **leichtem Kontakt** ausgeführt werden. Die Techniken müssen zurückgezogen werden.

## 2. Wettkampffläche

Die Wettkämpfe werden auf einer Fläche von min. 6x6m bis max. 8x8m inklusive einer speziell markierten Schutzzone ausgetragen. Sie besteht aus einer glatten Oberfläche ohne überstehende Markierungen.



## 3. Wettkampfzeit

Ausscheidungskämpfe: 2 x 1 1/2 Min. (Schwarzgurt) 1x2 Min. (Farbige Gürtel)  
Finalkämpfe: 2 x 1 1/2 Min. mit 1 Minute Pause.

### Running time: (= Lightkontakt)

Endet der Kampf nach Ablauf der regulären Wettkampfzeit unentschieden, wird nach einer Minute Pause, eine Minute verlängert. Endet diese Verlängerung unentschieden, wird nochmals um eine Minute verlängert. Endet nach Ablauf dieser 2. Verlängerung der Kampf wiederum unentschieden, entscheidet der Hauptschiedsrichter zusammen mit den Punktrichtern einen Kämpfer als technischen Sieger.

Der Kampf wird ohne Unterbruch ausgetragen.

4 Punktrichter und ein Hauptschiedsrichter sind im Kampffeld.

### Point Stopp: (= Semikontakt)

Endet der Kampf nach Ablauf der regulären Wettkampfzeit unentschieden, wird nach einer Minute Pause, eine Minute verlängert. in der Verlängerung entscheidet der erste klare Punkt. (Sudden Death)

Hauptschiedsrichter und Punktrichter entscheiden durch einfachen Mehrheitsentscheid.

Bei jedem Punkt, wird der Kampf unterbrochen, und die Kämpfer müssen sich wieder auf ihrer Startposition aufstellen.

2 Punktrichter und ein Hauptschiedsrichter sind im Kampffeld.

### **Die Zeit läuft durch ohne Stopp !!**

Beim Running Time und Point Stopp- Modus wird die Wettkampfzeit nur angehalten, wenn der Hauptschiedsrichter (HS) das Kommando „Time-Stopp“ ruft.

Bei folgenden Situationen muss der HS die Wettkampfzeit anhalten:

- Verletzungen,
- In-Ordnung-bringen der Schutzausrüstung,
- Protest,
- aus medizinischen Gründen,
- Unterbrechung des Wettkampfinspektors,
- Verlassen des Ringes aus nicht eigener Schuld,
- Höhere Gewalt.

### **4. Medizinische Kontrollen**

- Die Einnahme und Verabreichung von Drogen und chemischen Mitteln, klassifiziert in den IOC-Doping-Regeln, ist verboten.
- Der Veranstalter ist für eine notfallmedizinische Betreuung während des Wettkampfes verantwortlich: diese besteht aus:
  1. Min. 1 Platzarzt
  2. 1 RettungssanitäterIn
  3. 1 Sanitätsposten mit 1-3 Laienhelfern
- Bandagen und Tapes müssen vom Hauptschiedsrichter vor dem Kampf begutachtet werden. Sollte es schwierig sein, festzustellen, ob eine Bandage erforderlich ist, kann die Meinung des offiziellen Platzarztes eingeholt werden.

### **5. Schiedsrichter**

*1 Hauptschiedsrichter und*

*4 Punktrichter (Running Time)*

*bzw. und 1 Spiegelschiedsrichter plus 1 Schiedsrichter an der Seitenlinie (Point Stop)*

*2-3 Kampfrichter am Jurytisch*

*pro Kampffläche.*

Vor Beginn des Kampfes hat eine Kontrolle der Schutzausrüstung durch den HS zu erfolgen. Der Hauptschiedsrichter sowie die Punktrichter müssen bei Erkennen eines Treffers, diesen durch sofortiges Aufzeigen zur Kenntnis bringen.

Treffer werden anerkannt bei Übereinstimmung der Punkt- und Hauptschiedsrichter oder bei einfacher Stimmenmehrheit.

Die Bewertung der Treffer wird durch den HS bekannt gegeben. (Point-Stop).

### **Kleidervorschriften Schiedsrichter**

Frauen bzw. Männer:      Offizielles Schiedsrichter T-Shirt  
Graue oder schwarze Hosen  
Indoorschuhe (weisse Sohle)

### **Offizielle Kommandos**

1. Cha ryot      -Achtung
2. Kyong ye     -Verbeugen
3. Chun bi      -Bereit, Kampfstellung
4. Si jak        -Start
5. Hye Chyo    -Unterbruch
6. Barro        -Retour zu Kampfstellung

## 6. Techniken im Wettkampf

### 6.1 Kampf

2 Wettkämpfer treten gegeneinander an.

### 6.2 Team Kampf:

- Männer: 5 Wettkämpfer (ab leichtester Gewichtsklasse aufwärts)
- Frauen: 3 Wettkämpferinnen (ab leichtester Gewichtsklasse aufwärts)
- TAG-Team: 3 Kämpfer aus verschiedenen Vereinen/Länder bilden zusammen ein TAG-Team. Keine Gewichtsklasseneinteilung!
- Männer, Frauen Knaben, Mädchen: 3 Wettkämpfer/innen pro Team (Senioren keine Gewichtsunterscheidung, Kinder Kat. ;unter 152cm und über 152 cm)
- Gurtunterscheidung in 3 Kategorien: Gelb/Grün, Blau/Rot und Schwarz

#### Erlaubte Handtechniken:

- **Gerader Fauststoss,**
- **Fausrückenschlag und Blöcke.**

#### Verbotene Handtechniken:

- Innenhand,
- Fausrückenschlag aus der Drehung (Blindtechnik),
- Hammerschlag,
- Handkantenschläge,
- Ellbogenstösse,
- Daumenstoss,
- Unterarmschläge,
- Würfe, mit beiden Armen gleichzeitig Fauststösse und Take downs
- mit den Armen schieben & klammern,
- mit gestrecktem Arm vorlaufen.

#### Erlaubte Fusstechniken:

- Fussstoss vorwärts, seitwärts und rückwärts aus der Drehung,
- Halbkreisfussstoss,
- Fussschlag von der Seite,
- Fusskantenschlag einwärts/auswärts,
- Fussschlag von oben,
- Unterschenkelblock,

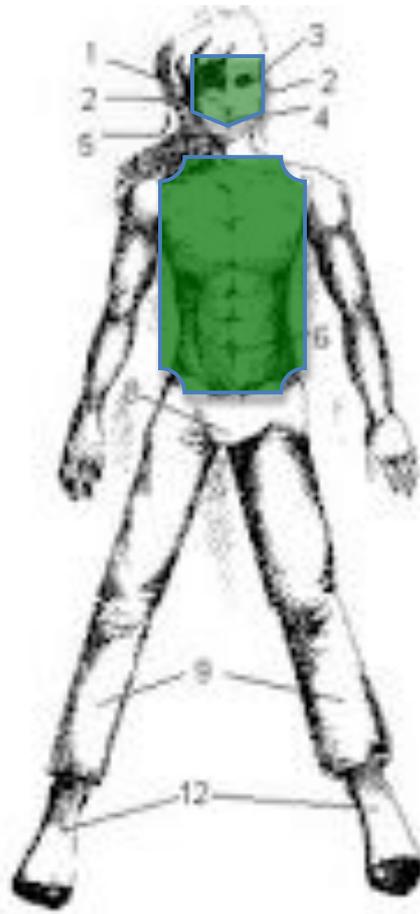
#### Verbotene Fusstechniken:

- Jegliche Tritte unter der Gürtellinie, Kniestösse, Low Kicks
- Unterschenkelschläge,
- Fussfeger mit anschliessender Technik,
- Fussfeger aus der Drehung,
- Fussfeger mit Rist, Ferse oder Fussaussenkante
- Fussfeger allgemein!

#### Erlaubte Angriffsziele:

- Kopf: vorne, seitlich und hinten.
- Oberkörper: vorne und seitlich.

- Die erlaubte Angriffsfläche wird durch folgende Linie umschlossen:
- **Von der Stirn (Linie des normalen Haaransatzes) vor den Ohren herunter entlang des Kiefers, vom Halsansatz zu den Achselhöhlen, abwärts über die Mitte der Körperseiten bis zur Gürtelhöhe. Die Horizontale in dieser Höhe bildet die untere Begrenzung.**



### **Verbotene Angriffsziele:**

- Angriffe gegen das Genick, Angriffe gegen Hals und Kehlkopf
- Angriffe gegen den Unterleib (unter der Gürtellinie).
- Angriffe gegen den Rücken insbesondere die Nieren.
- Angriffe gegen die Beine und Gelenke.
- Angriffe gegen die Arme.

### **7. Verpflichtende Verhaltensweisen:**

Innerhalb einer Minute nach Ende des letzten Kampfes haben die Sportler auf der Wettkampffläche wettkampfbereit (d.h. mit kompletter Schutzausrüstung) zu erscheinen.

Auf Kommando vor und nach dem Kampf hat einmalig eine Verbeugung und ein „Shake hands“ zu erfolgen.

Bei „Stopp“ (Hye cho) des HS ist der Wettkampf sofort zu unterbrechen.

Bei „Break“ (Hye cho) müssen beide Sportler einen Schritt zurücktreten und auf das Kommando „Fight“ (Si jak) weiterkämpfen.

Nach einer Verwarnung oder bei Vergabe eines Minuspunktes hat der Sportler durch ein Verbeugen in Richtung Hauptschiedsrichter anzuzeigen, dass er die Sanktion verstanden hat.

Wenn ein Sportler nicht wettkampfbereit ist (z.B. wegen verrutschter Schutzausrüstung, muss er einen Arm heben und einen Schritt zurücktreten.

Bei einer Verletzung muss der unverletzte Kämpfer in der neutralen Ecke mit dem Rücken zur Kampffläche niederknien und auf die Weiterführung des Kampfes warten.

Nach Beendigung des Wettkampfes hat sich der Sportler sofort neben den HS zu stellen, um die Urteilsverkündung abzuwarten.

Nach Urteilsverkündung hat ein „Shake hands“ mit dem Gegner und dessen Coach zu erfolgen.

Die Teilnehmer stellen sich auf die Ausgangsposition welche durch rote Markierungen gekennzeichnet sind in der Kampffläche auf. Ein Kämpfer wird mit einem roten und einer mit einem blauen Band versehen. Die Kämpfer drehen sich zum Schiedsrichter und verbeugen sich dann zueinander und verbeugen sich erneut.

Der Kampf beginnt mit dem Zeichen des Schiedsrichters **“si jak”**. (**Fight**) Der Kampf wird unterbrochen wenn der Schiedsrichter **“Hye cho”** (**Unterbruch**) ruft.

Der Zeitstopper wirft nach Ablauf der Zeit ein Gegenstand auf die Kampffläche und somit ist der Kampf beendet. Der HS ruft das Kommando **„Barro“** (**Stopp, Retour in Kampfposition**).

**Nur die betreffenden Kämpfer und Coaches dürfen sich in der Arena aufhalten (keine Betreuer und Masseur etc.). Kämpfer die ausgeschieden sind, haben auf der Tribüne Platz zu nehmen.**

## **8. Verbotene Verhaltensweisen:**

- Dem Gegner den Rücken ohne gleichzeitige Technik zudrehen oder andere Drehung ohne Technik.
- Den Gegner stossen oder schieben
- Weglaufen vor dem Gegner
- Ausspucken des Zahnschutzes
- Sich absichtlich fallen lassen
- Aktionen, bei denen die Hände den Boden berühren
- Offensichtliches Klammern/Festhalten des Gegners
- Vorlaufen mit gestrecktem Arm
- Blinde Techniken
- Ringen- bzw. Judoaktionen
- Beissen, Spucken oder Kratzen
- Fluchen
- Einen Gegner anzugreifen, der zu Boden geht oder auf dem Boden liegt, d.h. sobald der Boden mit der Hand oder dem Knie berührt wird, bzw. wenn der Kopf sich unter der Gürtellinie befindet.
- Jedes Verlassen des Ringes oder der Wettkampffläche während des Wettkampfes.

Offensichtliches hinausdrängen ausgenommen.

- Angriffe nach dem Kommando „Stopp“.
- Angriffe vor dem Kommando „Fight“.
- Jede Ausführung von Techniken mit vollem Kontakt; dies gilt auch, wenn der Schlag oder Stoss nicht trifft.
- Schiedsrichter insultieren oder beleidigen.
- Unsportliches Verhalten vor, während und nach dem Ende des Wettkampfes durch Sportler, Sportkameraden, Betreuer und Funktionäre.
- Alle erlaubten Techniken auf verbotene Angriffsziele
- Vor dem Gegner weglaufen und dadurch den Wettkampf vermeiden.
- Eigenmächtiges Abbrechen des Wettkampfes nach vermuteten Treffern, ohne dass der HS den Wettkampf unterbricht; heben der Hand, um einen vermuteten Treffer zu demonstrieren.

**Alle Regelverletzungen werden, bzw. können je nach Schwere des Verstosses zu Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikationen führen.**

## 9. Anzählen

Im Semikontakt gibt es **kein** Anzählen. Bei Wirkungstreffern ist der Schuldige zu bestrafen bzw. es tritt die Abbruchregelung in Kraft. Bei Konditionsschwäche ist RSC (Referee Stopps contest) zu geben.

## 10. Unterbrechung des Wettkampfes

Die Unterbrechung des Wettkampfes und der Wettkampfzeit darf nur vom HS angeordnet werden.

Auch der Kampfspektor oder der Arzt haben das Recht einen Kampf zu unterbrechen, wenn der dringende Verdacht eines nicht angezeigten Regelverstosses besteht.

Im Falle einer Verletzung darf die Wettkampfzeit nur solange unterbrochen werden, bis der Arzt festgestellt hat, wie schwer die Verletzung ist bzw. ob der Wettkampf fortgesetzt werden kann oder ob abgebrochen werden muss.

Die Zeit der Unterbrechung für die Entscheidung des Arztes darf **3 Minuten** nicht überschreiten. Ist eine Behandlung erforderlich, so muss diese durch den Coach ausserhalb der Kampffläche erfolgen, wenn dies der Zustand des Verletzten erlaubt.

Eine Behandlung durch den Arzt kann nur **nach Beendigung** des Kampfes erfolgen.

Bei Abbruch durch Verletzung muss vom Kampfgericht ein Protokoll erstellt werden; aus diesem muss folgendes ersichtlich sein:

1. Vorfall (Wer die Verletzung verursacht hat; ob sie absichtlich verursacht wurde; ob es sich um eine Eigenverletzung handelt.)
2. Diagnose des Arztes

## 11. Regelung des vorzeitigen Endes eines Kampfes durch Verletzung

Falls ein Wettkampf wegen einer Verletzung eines Sportlers nicht mehr fortgesetzt werden kann, ist folgendermaßen vorzugehen:

- Der Arzt stellt fest und entscheidet ob der Verletzte weiterkämpfen kann (3 Minuten Zeitspanne).
- Gleichzeitig ist vom Kampfgericht die Schuldfrage zu klären.

- Eine Behandlung des Verletzten in der 3 Minuten Zeitspanne durch den Arzt ist nicht regulär bzw. gilt als Entscheidung, dass er nicht weiterkämpfen kann.
- Falls die Schuld feststellbar ist und der Verletzte wettkampfunfähig sein sollte, wird der an der Verletzung unschuldige Kämpfer zum Sieger erklärt. Dabei ist nicht von Bedeutung, ob der Verletzte zum Sieger erklärt wird und dann nicht mehr weiterkämpfen kann.
- Ist die Schuldfrage ungeklärt, ist spartenspezifisch vorzugehen.

## 12. Wertungen

Jede saubere, kraftvolle und gut kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Ziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird je nach Schwierigkeitsgrad gewertet:

**1 Punkt für Handtechniken zum Kopf und Körper.**

**2 Punkte für Fusstechniken zum Körper.**

**3 Punkte für Fusstechniken zum Kopf.**

**Alle Regelverletzungen werden, bzw. können je nach Schwere des Verstosses zu Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikationen führen. Die ausgesprochenen Strafen liegen allein in der Kompetenz des Hauptschiedsrichters. Über eine allfällige Disqualifikation eines Kämpfers, muss sich der Hauptschiedsrichter mit den Punktrichtern absprechen.**

Gleichwertige (auch ungleichwertige) Treffer, die gleichzeitig auftreten und für beide Sportler angezeigt werden, müssen als solche angezeigt und auch so gewertet werden.

Bei einem Vorsprung von 10 Punkten in den Vorkämpfen ist der Wettkampf wegen technischer Überlegenheit schon vor Ablauf der Wettkampfzeit durch den HS abubrechen.

## 13. Kampfrichterentscheidungen

**RSC**= Referee Stopps contest

*Abandon* = Sieg durch Aufgabe. Der Kampf kann sowohl durch den Kämpfer als auch durch den Coach aufgegeben werden (werfen des Handtuchs)

**Walk over** = Der Kämpfer erscheint nicht zum Wettkampf. Sieger wird der Kämpfer, dessen Gegner nicht binnen **60 Sekunden** nach dem 3. Aufruf zum Kampf erscheint.

Die vier Schiedsrichter in den Ecken zählen mit den Clickern die jeweiligen Punkte die sie während dem Kampf sehen (Runningtime). Der Clicker in der linken Hand ist für den blauen Kämpfer, der Clicker in der rechten Hand für den roten Kämpfer. Nach Abschluss des Kampfes ruft der Hauptschiedsrichter alle Schiedsrichter auf ,um die Punkte zu zeigen ,wodurch die Schiedsrichter in den Ecken direkt ihre Clickers vorzeigen. Bei einem Unentschieden überkreuzen die Schiedsrichter in den Ecken die Arme.

Der Sieg kann auch durch Hochhalten der jeweiligen Fahne angezeigt werden.

An diesem Punkt trifft der Schiedsrichter selber eine Entscheidung und beurteilt den Kampf als gewonnen oder unentschieden. Ein Gewinn kann nur ausgewiesen werden, wenn 3 oder mehr von 5 Schiedsrichter inclusive dem Hauptschiedsrichter den Kampf so bewerten. Alles was weniger ist als dies, gilt als Unentschieden.

Sollte ein Kämpfer offensichtlich dominanter sein als sein Gegner, kann der Schiedsrichter nach Absprache mit den Schiedsrichter in den Ecken den Kampf stoppen und den Gewinner erküren. Das Resultat wird ausgewiesen unter "gewonnen durch Unausgeglichenheit".

### Minuspunkte und Diqualifikation

Ein Punkt wird vom Kämpfer abgezogen wenn folgendes geschieht:

- Zweimaliges Austreten aus der Kampffläche, (bei der 2.; 4.; 6.; ect. nachfolgenden Ereignis) Ein Austreten geschieht denn, wenn ein Kämpfer mit dem ganzen Körper über die angezeichnete Linie kommt.
- Verlieren der Balance bei einem Angriff (Die Balance ist verloren, wenn ein anderer Körperteil als die Füße mit dem Boden in Kontakt kommt).
- Reissen am Dobuk des Gegners nachdem der Schiedsrichter einer Verwarnung ausgesprochen hat.
- Trippeln oder "sweeping" der Beine bei einem Angriff.

Uneingeschränkte "Punktabzüge" oder "offizielle Verwarnungen" (gelbe Karte) können durch den Schiedsrichter nach einer Verwarnung wie folgt erfolgen:

- Lautes Sprechen
- Unsportliches Verhalten
- Übertriebenen Kontakt und/oder übermässige Aggressionen

Der Schiedsrichter zeigt mit der gelben Karte dem Kämpfer, den Schiedsrichtern in den Ecken und dem Schreiber am Jurytisch eine „offizielle Verwarnung“ an. Diese wird beim Kämpfer notiert.

Disqualifikation wird durch den Schiedsrichter mit der roten Karte angezeigt. Disqualifikation erfolgt gleich nach der 2. „offiziellen Verwarnung“.

Disqualifikationen erfolgen durch den Schiedsrichter wie folgt:

- Übertriebener Kontakt oder unnötige Aggressionen.
- Wiederholte "Punktverluste" durch Verstösse
- Respektlosigkeit und Entehrung eines Officials, Teilnehmer oder der Kampffläche/Halle.

\*\* MERKE: Wenn Punkte durch den Schiedsrichter abgezogen werden, müssen diese von den Schiedsrichtern in den Ecken von ihren Clickern abgezogen werden.

**Die Minuspunkte werden nicht in den nächsten Kampf übertragen !**

## Kontakt und Verletzungen

Durch die oben genannten Details kann ein Kontakt nach Meinung des Schiedsrichters bestraft werden obwohl der Teilnehmer weiter geht in seiner Technik, welche ansonsten korrekt ausgeführt wurde. Punkte werden dem Angreifer gegeben als "entscheidender Schlag" Wenn ein Teilnehmer in einer solchen Situation nicht mehr fähig ist weiter zu kämpfen wird der Kampf zu Gunsten des Angreifers entschieden. In allen anderen Fällen,wo ein Teilnehmer unfähig ist weiter zu kämpfen wird der Kampf durch Ermessen des Schiedsrichters entschieden.

## 14. Formen

### Schwarz Gurte individuell (Männer, Frauen, Veteranen, Kinder)

14 separate Gruppen, Dangrade werden unterteilt. Jeder Teilnehmer kann nach eigener Entscheidung eine Form der unten aufgelisteten Formen laufen. Der Gewinner wird der mit der höchsten Punktzahl sein.

WTF  
Koryo  
Geum gang  
Taebeck  
Pyongwon  
Sipjin  
Jitae

ITF  
Kwang Gae,  
Ge-Baek  
Ko-Dang  
Choi Yong  
Sam-II  
Ul-Ji  
Yong-Ge  
So San

ITF  
Po-Eun  
Choong Jang  
Eui-Am  
Yoo Sin  
Tong-II  
Se-Jong  
Moon-Moo  
Juche

Junioren Disziplin: Das höchste Alter der Junioren ist bis und mit 16 Jahre. (Das Geburtsdatum wird beim wägen nochmals kontrolliert.)

## Formen der Farbigen Gurte

gilt für alle Disziplinen Männer / Frauen / Kinder / Veteranen

21 separate Gruppen.Gurte werden geteilt in Gelb-Grün und Blau-rot.

Gelb bis Grün Gurt  
Blau bis Rot Gurt

Chon Ji, Dan Gun, Do-San oder Won Hyo  
Yul Gok, Joong Gun, Toi-Gye oder Hwa Rang

## Punktprozedur und Standards

Jeder Schiedsrichter reduziert 0.1 Punkte pro falsche Bewegung, von den erreichten Punkten wie folgt:

Versäumnis von einem oder mehreren Schritten

Vergessen der kompletten Form in einer fortlaufenden Vorführung (Unterbrechung, Zögern, Balance verlieren)

Unkorrekte Technik

Unkorrekter Ablauf

Wenn ein Teilnehmer die Form komplett misslingt kehrt er zurück zur Ausgangsposition und tritt weg.

Es werden keine Punkte von den Schiedsrichtern gezeigt.

## Schiedsrichter

Bei Formenwettkämpfen bewerten 3 oder 5 Schiedsrichter, inklusive ein Hauptschiedsrichter die Formen. Der Hauptschiedsrichter sitzt in der Mitte der Schiedsrichter.

## Methode und Aufzeichnung der Punkte

Jeder Schiedsrichter richtet seine Punkte auf der Punkttafel und auf das Kommando "zeigen" werden die Punkte dem Hauptschiedsrichter gezeigt. Die Punkte werden vom Jurytisch aufgeschrieben, solange wird die Punkttafel hochgehalten. Alle Punkte werden dann zusammen gezählt. Im Falle von einer Punktegleichheit von zwei oder mehreren Teilnehmern wird die Jury eine vorgeschriebene Form nochmals bewerten.(Nur von Rang 1 – 4)

Bewertung:

- Tiefste Note 9.0
- Mittlerere Note 9.5
- Beste 10.0

## Fläche

Die Fläche ist equivalent zu den Wettkampfflächen im Sparring, also min. 6x6 m bis max. 9x9xm, mit einem T in der Mitte für den Startpunkt.

## Team Formen

- Ein Team besteht aus 3 Personen. Kategorien siehe dort.
- Methode und Aufzeichnung der Punkte siehe Individuelle Formen.
- Es wird auf Genauigkeit, Speed, Rhythmus und Synchronizität der Kämpfer geachtet.

## Waffenformen

Es gibt 2 Kategorien mit Waffenformen:

1. Farbige Gürtel (Senioren)
2. Schwarzgürtel (Senioren)

Frauen und Männer treten in der gleichen Kategorie an. Als Waffen zählen alle traditionellen Holz- und Metallwaffen.

## 15. Bruchtest

Ist in zwei separate Gruppen geteilt – Männer und Frauen  
Alle Danggrade werden gemischt in einer Bruchtest-Disziplin starten  
Techniken: Die Technik kann variieren und kann durch den Kämpfer selber ausgewählt werden. Sie bestehen normal aus sechs Standard Techniken. Das Material kann Holz oder Kunststoff sein.

**Die Techniken werden immer mit beiden Händen oder Füßen, hintereinander ausgeführt. Nach dessen Erreichen wird ein weiteres Brett dazugefügt.**

### **Handtechniken: nur Schwarzgurte**

<b>K</b> = Handkante	- Material	Kunststoffbretter
<b>RK</b> = umgekehrte Handkante	- Material	Kunststoffbretter

### **Fusstechniken: Farbige- und Schwarzgurte**

<b>SK</b> = seitlicher Fusstritt	- Material	Kunststoffbretter
<b>TK</b> = retour Fusstritt <b>180 GRAD</b>	- Material	Kunststoffbretter

### **Gesprungene Fusstechniken: nur Schwarzgurte**

<b>FSK</b> = gesprungener seitlicher Fusskick <b>180 GRAD</b>	Material	Kunststoffbretter
<b>FBK</b> = gesprungener seitlicher Fusskick <b>360 GRAD</b>	Material	Kunststoffbretter

## 15.1 Speedkicking

Als Speedkicking wird das schnelle treten mit dem Fussballen auf ein Schlagpolster bezeichnet.

Die Kämpfer treten einzeln zum Speedkicking an.

Die Ausgangslage des Wettkämpfers ist die Gangstellung (Gunnun-Sogi) die Arme auf der Seite. Das Schlagpolster wird von einem Offiziellen in richtiger Höhe (Hüfthöhe od. Gürtelhöhe des Wettkämpfers), leicht schräg nach unten gehalten.

Der Wettkämpfer startet aus der Gangstellung und führt so schnell und so viele Kicks mit dem **hinteren Bein** (**nur Frontale Schnappkicks\***, **Ap-Chagi\***, **Mae –Geri\***) als möglich innerhalb von 30 Sekunden durch. Das hintere Bein startet aus der Gangstellung und muss nach jedem Tritt wieder in die Gangstellung, mit dem tretenden Bein hinter dem Standbein am Boden, gebracht werden. Das Schlagpolster muss jedes Mal getroffen werden.

Zwei Schiedsrichter zählen mit den Klicker die Anzahl sauberer Kicks. Nach Ende der 30 Sek. werden die Klicks der beiden Schiedsrichter zusammengezählt und durch 2 geteilt (Durchschnitt beider Schiedsrichter) und das Resultat in die Startliste eingetragen.

Am Jurytisch wird die Zeit von 30 Sekunden überwacht und durch Rufen von „Stopp“ nach der Zeit angehalten.

Haben zwei oder mehr Wettkämpfer, die gleiche Anzahl Kicks und kämpfen diese um Medaillenränge, so haben diese nochmals gegeneinander im Einzelwettkampf anzutreten, bis ein Sieger aus diesem Wettstreit hervorgeht.

*\*Bedeutet, es muss mit dem Unterschenkel eine Schnappbewegung aus dem Kniegelenk heraus gemacht werden.*



Beispiel eines Speddkicking

Kategorien:

- Kat.1 Kinder bis 10 Jahre
- Kat. 2 Kinder ab 10 Jahre bis 13 Jahre

## 16. Schutzbekleidung

**Das Tragen von Schutzausrüstung ist Pflicht!**

Dazu gehören:

- Handschutz Mindestens 8 -12oz
- Fusschutz
- Kopfschutz (Schädeldecke muss geschlossen sein)
- Schienbeinschutz ohne Hartplastik- oder Metalleinlagen (Mindestlänge vom oberen Ende des Fusssschutzes bis unter das Knie)
- Unterleibschutz mit Hartschale
- Zahnschutz
- Bei Frauen wird zusätzlich ein Unterleibschutz und ein Brustschutz empfohlen.

Die Schutzausrüstung muss von einem international anerkannten Institut (z.B. TÜF o.ä.) geprüft worden sein.

## 17. Bekleidung

### Officials

Die Sportler und Coaches müssen in sauberer ordentlicher Bekleidung (Vereinstrainer, Dobok, Vereins T-shirt) und sauberer Hose erscheinen.

### Wettkämpfer

#### Erlaubt ist für Kämpfer:

- T-Shirt mit Aufdruck (wenn dabei nicht gegen die guten Sitten verstossen wird)
- Kickboxhose, diese müssen bis zum Fuss reichen und keine Reissverschlüsse, Taschen oder Knöpfe aufweisen.
- Stoffgürtel oder Kung-Fu –Schärpen.
- Karateanzug, Dobok oder ähnliches ohne Knöpfe, Reissverschlüsse und Kapuzen. Dabei muss der halbe Oberarm mindestens bedeckt sein.

#### Verboten sind:

- Ringe, Kettchen, Uhren, Ohrringe etc.
- Stirnbänder u. ä.
- Lange Haare müssen zusammengebunden sein.
- Haarspangen sind verboten.
- Tiefschutz muss unter der Hose getragen werden.
- Die Siegerehrung auch der Drittplazierten hat ausschliesslich in Sportbekleidung zu erfolgen.

## 18. Coach

- Jeder Kämpfer muss beim Wettkampf einen Coach haben.
- Der Coach ist berechtigt vor dem Wettkampf und in der Pause zu beraten und zu betreuen.
- Der Coach ist mitverantwortlich, dass der Sportler alle geforderten Voraussetzungen erfüllt und das Reglement einhält.

- Während des Wettkampfes muss der Coach in seiner Ecke auf einem Stuhl sitzen, dabei ist ihm lautes Zurufen untersagt.
- Die Coaches haben bei der Betreuung alles zu unterlassen, was die Mitglieder des Kampfgerichts, die gegnerische Seite oder andere Beteiligte benachteiligen oder belästigen könnte.
- Bei Nichtbefolgung der Anordnungen des HS wird des Sportlers eines Coaches mit Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation bestraft.
- Coaches können bei unsportlichem Verhalten aus der Halle verwiesen werden.
- Der Coach muss saubere, ordentliche Sportbekleidung tragen. Keine Schuhe mit Verschmutzungen o.ä.
- Gerät ein Kämpfer in Bedrängnis, darf der Coach durch Werfen des **obligatorischen Handtuches**, seinen Kämpfer durch Aufgabe schützen.

## 19. Proteste

### **Die Wertungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar!**

Proteste gegen die Entscheidung des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn dieses Wettkampfglement nicht richtig angewendet wurde.

Proteste können nur gegen eine vorgängige Abgabe einer Protestgebühr von **100.- Sfr. (80 Euro) in Bar** angefochten werden.

Der Protest mit der Gebühr muss beim Wettkampfinspektor deponiert und entrichtet werden.

Ausserdem ist eine Begründung abzugeben. Der Kampf hat unverzüglich zu stoppen.

Die Entscheidung über den Protest trifft der Wettkampfinspektor nach Anhörung des Protestierenden und der eingesetzten Schiedsrichter.

Wird dem Protest stattgegeben wird die Gebühr zurückerstattet.

Videaufzeichnungen oder Fotos werden bei der Wertung nicht berücksichtigt

## 20. Haftung

**Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab, die Wettkämpfer haben sich selbst vollumfänglich gegen Unfälle/ Schäden zu versichern. Dies muss er in der Trainererklärung unterschreiben.**

Dieses Wettkampfglement ist seit dem 18. März 2006 in Kraft

Diese Version mit Änderungen seit 6.12 2013

Davos, den 06.03. 2014

Für die technische Kommission:

Renato Marni, 6. Dan

Präsident Taekwon-Do Interantional Switzerland

Fadri Erni 4.Dan

Technischer Leiter Taekwon-Do International Schweiz,

**Anhang A, Schiedsrichterzeichen**



**CHARYOT**



**KYONG YE**



**JUNBI / HYE CHYO**



**SI JAK**



**BARRO**



**TIME OUT**



**GRABBING**



**EXCESSIVE CONTACT**



**PRIVATE WARNING**



**MINUS ONE POINT**



**TALKING ON SQUARE**



**TURNING BACK ON OPPONENT**



**LOW KICKING**



**LOSS OF BALANCE**



**TRAVELLING**

**UNCONTROLLED  
TECHNIQUE**



**UNSIGHTED  
TECHNIQUE**



**CAN'T CONTINUE**



**WINNER**



**DRAW**





**JUDGE  
UNSIGHTED**



**1 POINT**



**2 POINTS**



**NO SCORE**



**3 POINTS**