

WORLD TAEKWONDO FEDERATION WETTKAMPFREGELN UND INTERPRETATION

In Kraft tretend zum 24. Juni 2017

Aus dem Englischen übersetzt am 31.01.2017

Paragraph 12 Gültige Punkte

- 3 Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:
 - 3.1 Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff mit der Faust auf die Kampfweste
 - 3.2 Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt auf die Kampfweste
 - 3.3 Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste
 - 3.4 Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Fußtritt zum Kopf
 - 3.5 Vier (4) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt zum Kopf
 - 3.6 Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen Wettkämpfer vergeben wird.

Paragraph 14 Verbotene Handlungen und Strafen

- 1 Strafen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.
- 2 Verbotene Handlungen, die in Paragraph 14.4 beschrieben sind, werden mit einem „Gam-jeom“ durch den Kampfleiter bestraft.
- 3 Ein „Gam-jeom“ wird als ein (1) zusätzlicher Punkt für den gegnerischen Wettkämpfer gezählt
- 4 Verbotene Handlungen
 - 4.1 Die im nachfolgenden aufgeführten Handlungen sind verbotene Handlungen und werden mit einem „Gam-jeom“ bestraft
 - 4.1.1 Übertreten der Grenzlinie
 - 4.1.2 Hinfallen
 - 4.1.3 Den Kampf vermeiden oder verzögern
 - 4.1.4 Festhalten oder Schieben des Gegners
 - 4.1.5 Anheben des Fußes zum Block, und/oder Wegtreten des gegnerischen Fußes, um einen gegnerischen Angriff zu verhindern, oder Anheben des Fußes oder Tritt in die Luft für mehr als 3 Sekunden, um mögliche gegnerische Angriffsbewegungen zu verhindern, oder Treten unterhalb der Hüfte
 - 4.1.6 Treten unterhalb der Hüfte
 - 4.1.7 Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)
 - 4.1.8 Schlagen ins Gesicht mit der Hand
 - 4.1.9 Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie
 - 4.1.10 Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
 - 4.1.11 Folgendes Fehlverhalten des Kämpfers oder Coach
 - a) Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgen
 - b) unangemessenes Protestverhalten gegen Entscheidungen von Offiziellen
 - c) unangemessene Aktionen, die den Wettkampf stören oder beeinflussen
 - d) Provokation oder Beschimpfen des gegnerischen Kämpfers oder Coach
 - e) Nicht anerkannte Ärzte oder andere Teamoffizielle, die sich auf der zugewiesenen Position des Arztes befinden
 - f) alle anderen schweren Verfehlungen oder unsportliches Verhalten des Kämpfers oder Coach
 - 4.2 Wenn Coach oder Kämpfer unangemessenes grobes Fehlverhalten begehen oder nicht den Anweisungen des Kampfleiters folgen, so kann der Kampfleiter durch Heben der gelben Karte eine Sanktion aussprechen. In diesem Fall soll die Schiedskommission das Verhalten des Coaches untersuchen und legt die angemessene Sanktion fest.
- 7 Wenn ein Kämpfer zehn (10) „Gam-jeom“ erhält, so soll der Kampfleiter diesen Kämpfer zum Verlierer erklären (PUN, Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters)

Dies umfasst das Festhalten irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Dobok oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines oder das Einhaken des Beines mit dem Unterarm.

Für das Schieben gelten folgende Strafmaßnahmen:

- a) Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus
- b) Schieben des Gegners, das eine Trittbewegung oder einen gegnerischen Angriff verhindert

Exkurs zu 4.1.5 Anheben des Fußes zum Block, und/oder Wegtreten des gegnerischen Fußes, um einen gegnerischen Angriff zu verhindern, oder Anheben des Fußes oder Tritt in die Luft für mehr als 3 Sekunden, um mögliche gegnerische Angriffsbewegungen zu verhindern, oder Treten unterhalb der Hüfte

Anheben des Beines oder „cut-kick“ Bewegungen können nicht bestraft werden, wenn ein Tritt in derselben Bewegung nachfolgt und ausgeführt wird.

Paragraph 15 4. Runde (“Golden Point - Runde”) und Entscheidung bei Überlegenheit

- 1 Steht nach 3 Runden kein Sieger fest, so wird eine 4. Runde („Golden Point-Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt.
- 2 Falls eine 4. Runde durchgeführt wird, werden alle Punkte aus den ersten drei (3) Runden gestrichen.
- 3 Der Kämpfer, der zuerst einen oder mehrere gültige Punkte erzielt oder dessen Gegner zwei “Gam-jeoms” erhält, wird zum Sieger erklärt.
- 4 Fällt in der 4. Runde kein gültiger Punkt, wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach folgenden Überlegenheitskriterien entschieden:
 - 4.1 Der Kämpfer, der die meisten Treffer auf der PSS Weste in der 4. Runde erzielen konnte
 - 4.2 Falls die Anzahl der Treffer auf der PSS Weste gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der die meisten Runden in den ersten drei Runden gewonnen hat
 - 4.3 Falls die Anzahl der gewonnen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger “Gam-jeoms” in allen vier Runden erhalten hat.
 - 4.4 Falls die drei oben aufgeführten Kriterien gleich sind, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit in der 4. Runde mit der Überlegenheitskarte. Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger.

Paragraph 16 Ergebnis des Wettkampfes

- 1 Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)
- 2 Sieg nach Punkten (PTF)
- 3 Sieg durch 20 Punkte Unterschied (PTG)
- 4 Sieg durch Golden Point (GDP)
- 5 Sieg durch Überlegenheit (SUP)
- 6 Sieg durch Aufgabe (WDR)
- 7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
- 8 Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)

Exkurs zu 3 Sieg durch 20 Punkte Unterschied (PTG)

Entstehen zwanzig (20) Punkte Unterschied zwischen zwei Kämpfern nach Beendigung der 2. Runde und/oder jederzeit in der 3. Runde, so unterbricht der Kampfleiter den Kampf und erklärt den Sieger durch 20 Punkte Unterschied. Diese Regelung soll nicht in Halbfinals und Finals der Senioren angewendet werden.

Exkurs zu 8 Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)

Der Kampfleiter erklärt PUN in folgenden Situationen:

- a) Falls ein Kämpfer zehn (10) “Gam-jeoms” erhalten hat
- b) Falls es sich herausstellt, dass ein Kämpfer die Sensoren oder das Punktesystem manipuliert hat

- c) Falls der Kämpfer oder Coach sich weigert, den Anweisungen des Kampfleiters oder der Wettkampfgeln zu folgen, oder weitere schweres, verletzendes und unangemessenes Protestverhalten zeigt

Paragraph 20 Technische Offizielle

3 Review Jury (RJ)

- 3.1 Qualifikation: RJ wird von dem Kampfrichterreferent oder der Wettkampfleitung benannt.
3.2 Struktur: Pro Kampffläche gibt es einen (1) RJ und einen (1) RJ-Assistent.
3.3 Aufgabe: RJ ist für den Videoreplay verantwortlich und kommuniziert seine Entscheidung an den Kampfleiter innerhalb von dreißig (30) Sekunden.

Paragraph 21 Video Replay

- 1 Falls es zu einem Einspruch über eine Kampfrichterentscheidung während des Kampfes kommt, so stellt der Coach die Anfrage an den Kampfleiter für eine sofortige Überprüfung durch Video Replay. Der Coach kann in folgenden Fällen einen Video Replay anfordern:
- a) "Gam-jeom"-Strafen für den gegnerischen Kämpfer für Hinfallen, Übertreten der Grenzlinie, Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“) oder Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
 - b) Technische Punkte
 - c) "Gam-jeom"-Strafen für eigenen Kämpfer
 - d) Technische Probleme oder Fehler in der Zeitmessung
- 2 Wenn der Coach die Anfrage zur Überprüfung stellt, so geht der Kampfleiter zum Coach um nach dem Grund des Antrages zu fragen. Es ist nicht zulässig Punkte zu überprüfen, die durch einen Tritt oder der Faust auf die Kampfweste, oder durch einen Tritt auf die PSS Kampfweste oder PSS Kopfschutz entstanden sind. Falls kein PSS Kopfschutz verwendet wird, dann darf der Coach einen Video Replay für Tritte zum Kopf anfragen. Der Umfang der Anfrage ist begrenzt auf die eine Aktion, die innerhalb von fünf (5) Sekunden nach der Anfrage des Coaches zu sehen ist. Sobald der Coach seine blaue oder rote Karte hebt, um einen Video Replay anzufordern, so wird davon ausgegangen, dass der Coach seine/ihre zugewiesene Überprüfungsanfragen aufgebraucht hat, jedoch nicht, falls der Video Replay akzeptiert wird.

Zusätzliche Hilfestellung in der Interpretationen – Informationen basierend des IRRS in Marokko Ende April:

- 1 Der Grund der Regelwerkänderung ist, offensivere Kämpfe durchzuführen. Der weniger aktivere Kämpfer kann nun öfter bestraft werden.
Der Kampfleiter soll den Kampf nur wenn notwendig unterbrechen, um die Kämpfer zum offensiven Kampf zu ermuntern.
- 2 Ein falsches Handsignal bei Vergabe eines Gam-Jeoms kann zur Annullierung des Gam-Jeoms führen.
Beispiel: KL zeigt das Handsignal „Treten unterhalb der Weste“ anstatt „Festhalten“ und der Coach hebt seine Karte und beantragt die Wegnahme des Gam-Jeoms für „Treten unterhalb der Weste“. Die Video Replay Jury muss diesem Antrag zustimmen, da kein Tritt unterhalb der Weste erfolgt ist.
- 3 Klärung von bestimmten Kampfsituationen
- a) Kämpfer hält fest, und erzielt Punkte durch einen legalen Kick.
KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom und annulliert die Punkte. Vergisst er eine der zwei Aktionen, sollen die Punktrichter ein Meeting verlangen, um den Kampfleiter zu erinnern. Falls kein Meeting erfolgt, kann der gegnerische Coach seine Video-Replay Karte benutzen, um den KL zu erinnern.
 - b) Blauer Kämpfer schiebt Rot aus der Kampffläche. KL entscheidet falsch und vergibt fälschlicherweise ein Gam-Jeom an Rot. Rote Coach kann VR verlangen, um den Gam-Jeom zu annullieren
 - c) Bein vom blauen Kämpfer bleibt auf der Schulter vom Rot. Der rote Kämpfer nutzt dieser Gelegenheit und bewegt sich schnell nach vorne damit Blau auf den Boden fällt. Der Kampfleiter entscheidet falsch und bestraft den blauen Kämpfer mit Gam-Jeom. Der blaue Coach kann ein Video Replay verlangen, um diesen Gam-Jeom zu annullieren. Das Gleiche passiert, wenn ein Kämpfer bestraft wird, weil der Gegner sein Bein gehalten hatte.
 - d) Der Kämpfer, der ständig den Clinch versucht, um Zeit zu gewinnen und dem Gegner keine Chance zu geben, weiter zu kämpfen, wird mit Gam-Jeom bestraft (mit dem Signal Fight!)
 - e) Kampfleiter muss **immer** nach dem Grund der Annullierung von einem Gam-Jeom gegen seinen eigenen Kämpfer fragen.

- f) Wenn die Punktrichter vergessen, einen technischen Punkt zu geben, und auch nicht aufgestanden sind, kann der KL ein „Meeting“ verlangen und nach der Bestätigung des technischen Punktes fragen.
- g) Fällt ein Kämpfer aufgrund eines legalen Angriffes hin, wird er mit Gam-Jeom bestraft („Hinfallen). Auch beim KNOCK DOWN, ANZÄHLEN und/oder KNOCK OUT (egal, ob Punkte vergeben wurden oder nicht)
- h) Beim Anzählen ist der Kämpfer hingefallen KNOCK DOWN Gam-Jeom bestrafen, auch wenn der Kämpfer wieder aufsteht. (Zeit Lläuft deswegen)
- i) Clinch Situation - Festhalten: Wenn entweder ein oder beide Hände oder Arme hinter dem gegnerischen Körper zu sehen sind, dann wird dies als „Festhalten“ bezeichnet und sofort mit einem Gam-Jeom bestraft werden. (egal, ob Arme angewinkelt sind oder nicht)
- j) KL zählt bei Gesichtstreffer an und da keine Punkte fragt er einen VR an. Die Video Replay Jury kann aufgrund des Kamerawinkels oder aufgrund dessen, dass der Kämpfer die Sicht verdeckt keinen Gesichtstreffer erkennen. Die Video Replay Jury wird den VR abweisen „rejected“. Falls bei 8 der Kämpfer wieder kampfbereit ist, dann weiterkämpft (aber kein Punkt), falls der Kämpfer ausgezählt wird, dann ist er somit Verlierer durch RSC (auch ohne Punkte).
- k) Sollte der Kampfleiter vergessen, einen VR nach dem Gesichtstreffer anzufragen, dann dürfen nur die Punktrichter den Kampfleiter daran erinnern, den VR anzufordern.
- l) Punktgewinn durch verbotene Handlung: Der erste Tritt trifft das gegnerische Bein und der zweite Tritt erzielt einen gültigen Kopftreffer. KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom (Treten unterhalb der Weste) und annulliert die 3 Punkte

3 Exkurs: „Anheben des Beines oder „cut-kick“ Bewegungen“

- a) Cut-Kick Bewegungen sind definiert als jegliche Tritt-Bewegungen unterhalb der Kampfweste
- b) Wenn nach EINER Tritt-Bewegung unterhalb der Weste eine legale Angriffstechnik in Kombination nachfolgt, dann wird kein Gam-Jeom vergeben
- c) Wenn nach ZWEI oder mehr Tritt-Bewegungen unterhalb der Kampfweste eine legale Angriffstechnik in Kombination nachfolgt, dann muss der KL ein Gam-Jeom aussprechen und gegebenenfalls Punkte annullieren.
- d) Wenn der erste Tritt auf dem gegnerischen Bein landet und der zweite Tritt ist eine legale Angriffstechnik (Kopf oder Weste), dann muss der KL ein Gam-Jeom aussprechen und die Punkte annullieren
- e) Vergisst er eine der zwei Aktionen, sollen die Punktrichter ein Meeting verlangen, um den Kampfleiter zu erinnern. Falls kein Meeting erfolgt, kann der Coach seine Video-Replay Karte benutzen, um den KL zu erinnern.

Wichtig: Die Angriffe unter der Weste müssen konsequent bestraft. Man muss darauf achten, ob der Kämpfer, der den Tritt unter der Gürtel bekommen hat, absichtlich springt, um die Tritte von dem Gegner auf den Beinen zu bekommen. Wenn es so ist, dann wird der mit Gam-Jeom bestraft, der springt (mit Handsignal „Fight“)

4 Exkurs: Golden Point Runde und Anfrage eines Video Replays durch einen Coach

Der Coach darf in folgendem Fall einen Video Replay anfragen, wenn er davon überzeugt ist, dass ein Punkt durch die Faust früher durch die Punktrichter bepunktet wurde als ein Westentreffer des Gegners. Die Video Replay Jury muss das Video sowie das Punkteprotokoll der PSS entsprechend untersuchen

5 Exkurs: Entscheidung nach Verletzung durch den Gegner, welches mit Gam-Jeom bestraft wurde

- a) Falls der Kampfleiter den Grad der Verletzung als nicht schlimm einstuft, kann der KL den Kämpfer durch „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen. Falls der Kämpfer dennoch den Kampf nach dreimaliger Aufforderung durch „Stand-Up“ nicht fortführen kann, erklärt der KL diesen Kämpfer zum Verlierer durch RSC.
- b) Falls der Kampfleiter die Verletzung als schlimm einstuft, kann der KL ein Zeitstopp durch „kye-shi“ verlangen und nach dem Turnierdoktor rufen.
- c) Der KL kann jederzeit im Verlauf des „Kye-Shi“ den Kämpfer durch das Kommando „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen, wenn der KL der Meinung ist, dass der Kämpfer kampfbereit ist.
- d) Es dürfen nur der Kampfleiter oder der Turnierdoktor bestimmen, ob der Kämpfer nicht mehr kampffähig/kampfbereit ist. Der KL kann gegebenenfalls den Rat des Turnierdoktors zur Verletzung des Kämpfers einholen.

6 Exkurs: Anzählen

- e) Der KL sollte den Kämpfer auch anzählen, sobald eine Verletzung oder Behinderung durch einen starken Tritt erfolgt und das Weiterkämpfen eingeschränkt ist.

Beispiel: Erhält der Kämpfer einen Tritt auf sein Auge und ist dadurch in seiner Sicht behindert, so muss der KL anzählen

7 Exkurs: Halsbereich ist Verletzungsbereich

- f) Bei einem absichtlichen Angriff auf den Hals (Trefferfläche ab Schlüsselbein) gibt der Kampfleiter eine Minute Verletzungspause. Kann der Wettkämpfer nach Ablauf der Minute nicht weiterkämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt.

8 Exkurs: Kopftreffer ohne Punktwertung bei PSS-Kopfschutz

- g) Bei einem starken Kopftreffer mit Wirkung (KL zählt an) erscheinen keine Punkte, der Kampfleiter muss Anzählen und anschließend einen VR anfordern, bei Accepted werden die Punkte vergeben. Gilt nur bei PSS-Kopfschutz, nicht bei PSS-Weste.

Interpretations: WM Muju 2017

Handsignal „Fist“:

wird (+ Gestik Punkteannullierung) ausschließlich in der 4.Runde angezeigt, um irreguläre Treffer mit Hitlevel aber ohne Scoring aus dem Logfile zu streichen. Beispiel: Angriff nach Kaleyo mit Fuß ... kein Scoring, Hitlevel wurde aber im Log registriert die Streichung im Logfile ist wichtig, um bei einem „Tie“ (Unentschieden) die Auswertung „nach registrierten Treffern“ nicht zu verfälschen.

Update 03/2017

WM / Sharm El-Sheikh / Egypt / Aug.2017

(1) Kopftreffer / Facekick (ohne Helm-Elektronik)

Kommen keine E-Helmen zum Einsatz ist die Frage (Videobeweis) nach „Kopftreffer“ oder „Facekick“ weiterhin erlaubt -> Grund: die Genauigkeit der Punkteregistrierung über elektronische Sensoren fehlt, daher ist der gesamte Kopf Trefferpunktfläche

(2) Kopftreffer -> Videobeweis (mit verbotener Handlung)

Sollte der Videobeweis für Kopftreffer angefordert werden, und im Replay zeigt sich diesem vorrausgehend eine verbotene Handlung (bspw. Grabbing), wird der Video-einspruch für Kopftreffer „Rejected“ und zusätzlich der Kämpfer mit „Gam-Jeom“ bestraft (für die verbotene Handlung)

(3) Knieblock / Kniestoß (Gestik)

Abweichend von der bisherigen Gestik-Regelung sind nun beide verbotenen Handlungen mit der „Gestik für Kniestoß“ zu sanktionieren (-> Bein hochheben, Hand in Richtung Knie führen).

(4) Helme mit Visier (Jug.B/C/D)

Ab 2018 werden Kämpfe der Jugend-B/C/D (Cadets) ausschließlich mit Helmen mit Visierschutz durchgeführt.