

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)

Exkurs zu 4.1.4 Festhalten oder Schieben des Gegners

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 Wettkampfbregeln 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.