

Wettkampfordnung der Independent Taekwondo Organisation



Stand: November 2023

Regelwerk:

Point Fighting
Leichtkontakt
Vollkontakt (Weste)
ITO Formenwettkampf

Internationale Richtlinie: Point Fighting und Leichtkontakt

Allgemeine Wettkampffregeln:

Wettkampfsprache

Als Wettkampfsprache dient die Landessprache. Bei internationalen Turnieren die englische Sprache. Taekwondo Turniere bedienen sich der Koreanischen Sprache.

Ärztliche Untersuchung

1. Die Sport- und Wettkampftauglichkeit ist jährlich durch den Sportarzt zu überprüfen und erneut zu bestätigen. Die Jahresuntersuchung muss zum Jahresbeginn erfolgen und sollte im Sportpass eingetragen oder diesem beigefügt sein. Sie gilt nur für das aktuelle Jahr in dem sie ausgestellt wurde.

Schutzbestimmungen

1. Wenn ein Kämpfer ausgezählt ist, muss er vom Sanitätsdienst / Arzt untersucht werden. Dieser hat über weitere ärztliche Folgemaßnahmen zu entscheiden. Die ärztliche Betreuung hat den Zweck, Schädigungsfolgen abzuwenden und nicht die Kampfunfähigkeit nachzuweisen.

2. Alle Kämpfer, die nach Kopftreffern ausgezählt werden, unterliegen automatisch einer Schutzsperre, gleichgültig ob die Kampfunfähigkeit durch reguläre Treffer oder durch Regelwidrigkeiten entstanden ist.

Besonderer Hinweis:

Erhält ein Kämpfer im Vorbereitungstraining einen Kopf – K.o., so gelten die gleichen Schutzbestimmungen wie beim Wettkampf. Es darf kein Kämpfer gemeldet werden, der im Training 4 Wochen vor dem Kampf einen Kopf – K.o. erlitten hat. Jeder Trainer ist verpflichtet, seinen Kämpfer sofort einer ärztlichen Untersuchung zuzuführen.

5. Schutzsperren müssen im Sportpass und im Wettkampfprotokoll vermerkt werden. Die Sperre ist sofort nach dem K.o. vom Hauptkampfrichter, der diesen Kampf geleitet hat, im Sportpass einzutragen und in der Wettkampfliste zu vermerken.

6. Der Kämpfer muss seine Sporttauglichkeit nach Ablauf der Schutzsperre durch ein erneutes ärztliches Attest wieder bestätigen.

7. Alle im Sportbereich tätigen Offiziellen sind verpflichtet, jene Kämpfer zu melden, die mit einer Schutzsperre belegt wurden oder wegen überstandener schwerer Krankheit oder Unfällen aller Art nicht geeignet erscheinen, an Wettkämpfen teilzunehmen.

8. Erhält der Kämpfer im Kampf ein schweres foul, und zeigt danach seine Kampfbereitschaft, kann jedoch nach Auffassung des Hauptkampfrichters nicht sofort ohne Einschränkung weiterkämpfen, kann ihm der Hauptkampfrichter eine Pause bis zu einer Minute gewähren.

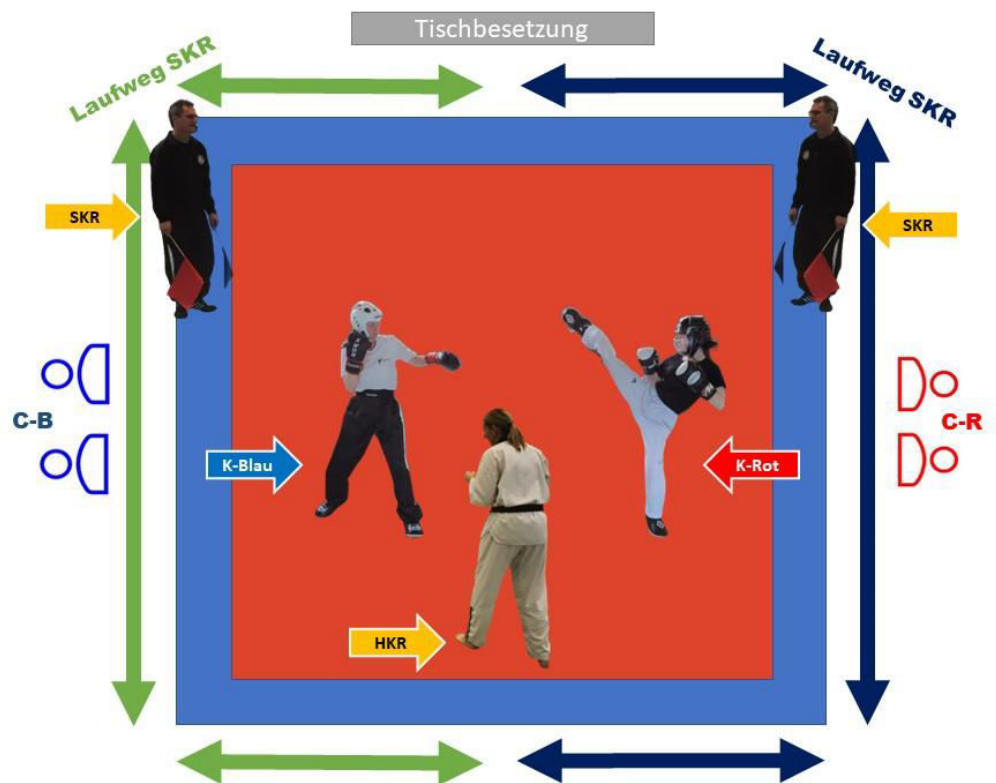
Die Kampffläche

Alle Kämpfe im Pointfighting- und Leichtkontakt können auf dem Hallenboden, einer Mattenfläche oder einem Boxingring ausgetragen werden. Es ist jedoch auf die aufgeführten Besonderheiten in den verschiedenen Disziplinen und Turnierformen zu achten. Diese sind wie folgt.

Pointfighting

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Point Fighting können auf Landesebene auf einer Wettkampffläche, die eine Größe von 6 x 6 oder 8 x 8 Metern im Quadrat haben muss, ausgetragen werden. Diese müssen auf einem Hallenboden mittels sichtbarer Markierung aufgeklebt werden.
2. Im Kampffeld ist eine Markierung der Ausgangspositionen für die Kämpfer im Abstand von zwei Metern anzubringen.
3. Bodenmatten (Puzzlematten) sollten (wenn Vorhanden) verwendet werden.

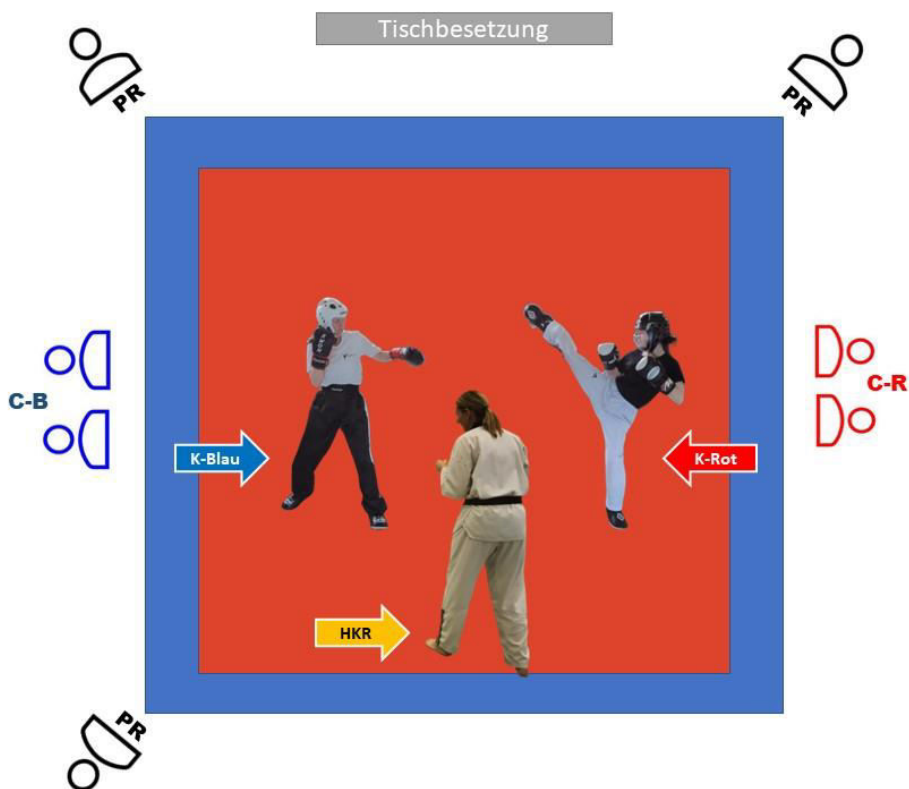
HKR = Hauptkampfrichter
SKR = Seitenkampfrichter
K-Blau = Kämpfer/in blau
K-Rot = Kämpfer/in rot
C-B = Coaches Blau
C-R = Coaches Rot



Leichtkontakt

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Leichtkontakt sind auf einer Wettkampffläche die eine Größe von 6 x 6 oder 8 x 8 Metern im Quadrat haben auszutragen. Regionalturniere, Freundschafts- und kleinere Pokalturniere im Leichtkontakt - können auch auf Hallenböden ausgetragen werden.

HKR = Hauptkampfrichter
PR = Punktrichter
K-Blau = Kämpfer/in blau
K-Rot = Kämpfer/in rot
C-B = Coaches Blau
C-R = Coaches Rot



Betreuer

1. Jeder Kämpfer darf maximal zwei Betreuer in seiner Ecke haben. Er muss mindestens einen Betreuer, der für ihn verantwortlich ist, in seiner Ecke haben.
2. Der Kämpfer muss für seinen Betreuer selbst sorgen.
3. Nur die Betreuer (Coach und Second) dürfen an die Kampffläche. Ein Coach kann im Namen eines Kämpfers einen Kampf aufgeben, oder – wenn der Kämpfer in großen Schwierigkeiten ist- das Handtuch auf die Wettkampffläche werfen, außer während des Anzählens. Jeder Coach oder Offizielle ist angehalten die sportliche Fairness zu wahren.
4. Betreuer müssen in Trainingsanzügen gekleidet sein und jeweils ein Handtuch besitzen. Sie achten auf die Kämpfer.
5. Wettkämpfer welche als Betreuer fungieren, haben während des Coachings eine Trainingsjacke über der Wettkampfuniform zu tragen
6. Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.
7. Betreuer werden bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Betreuer des Kämpfers den Platz einzunehmen.
8. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Hauptkampfrichter kann als äußerste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.

Kampfrichter / Kampfgericht

- 1.** Alle Kampfrichter müssen folgendermaßen gekleidet sein: Saubere schwarze Hose, weißes Hemd, Turnschuhe.
- 3.** Die Kampfrichter dürfen in ihrer Funktion keine Gegenstände tragen, die bei den Kämpfern bei notwendigem Eingreifen zu Verletzungen führen können, z.B. große kantige Uhren, Gürtel mit großen Schnallen und dergleichen.

Handzeichen der Kampfrichter

Punktanzeige
Ermahnung
Offizielle Ermahnung
Verwarnung = Minuspunkt
Disqualifikation
Keine Wertung

Wettkampfkommmandos

Point Fighting

shake hands: Handgeben zum Beginn eines Kampfes. Kämpft/fight: kämpft, zu Beginn oder nach Unterbrechung des Kampfes. Stopp: halt, der Kampf ist sofort zu unterbrechen und darf erst wieder nach der erneuten Aufforderung des Hauptkampfrichters weitergeführt werden. -Zeit: der Hauptkampfrichter formt ein T mit seinen Händen, um dem Zeitnehmer anzuzeigen die Zeit anzuhalten, bis er wieder das Kommando „kämpft“ gibt.

Leichtkontakt

wie unter PF jedoch zusätzlich break: trennen, zum erforderlichen Lösen bei Umklammerung. Die Kämpfer müssen sich ohne weitere Schläge oder Tritte auszuführen mit einem Schritt nach hinten voneinander lösen und können danach ohne erneute Aufforderung den Kampf fortsetzen.

Zeitstopp

Die Zeit wird in allen Disziplinen nur gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter das Zeitzeichen zum Kontrolltisch gibt. Die Zeit wird während der Punkte- und Ermahnungsvergabe nicht gestoppt, außer der Hauptkampfrichter hält dies für nötig. Der Hauptkampfrichter muss die Zeit zur Vergabe von Verwarnungen anhalten. Der Hauptkampfrichter ist der Einzige, der die Zeit anhalten kann. Ein Kämpfer kann einen Zeitstopp erbeten, um seine Ausrüstung zu richten oder eine Verletzung zu untersuchen. Der Hauptkampfrichter muss die Zeit nicht anhalten, wenn er das Gefühl hat, dass dies zum Nachteil des anderen Kämpfers wäre. Zeitstopps müssen auf ein Minimum beschränkt sein. Wenn ein Hauptkampfrichter das Gefühl hat ein Kämpfer nutzt Zeitstopps, um sich zu erholen oder den Gegner am Punkten zu hindern, erhält dieser eine Verwarnung, und der Kämpfer kann- im Falle der Diskussion mit den Kampfrichtern- wegen Kampfverzögerung oder Passivität disqualifiziert werden.

Gründe für das Zeitstopp Zeichen

- Verletzung
- Besprechung der Kampfrichter untereinander
- Besprechung des Hauptkampfrichters mit Kämpfer/ Betreuer
- Hauptkampfrichter, die den Kampf nicht zügig und kompetent leiten können, können vom zuständigen Kampfrichterreferenten ausgewechselt werden.

Exit- Regeln (im Point Fighting, Leichtkontakt):

1. Exit offizielle Ermahnung
2. Exit offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)
3. Exit offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)
4. Exit Disqualifikation (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)

Regelverletzungen (außer Exit):

1. Regelverletzung verbale Ermahnung
1. offizielle Regelverletzung offizielle Ermahnung
2. offizielle Regelverletzung offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)
3. offizielle Regelverletzung offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)
4. offizielle Regelverletzung Disqualifikation (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)

Verlassen der Kampffläche:

Wenn ein Kämpfer die Kampffläche verlässt ohne geschoben, gekickt oder hinaus gedrückt worden zu sein, wird der Exit als freiwillig angesehen und hat eine Ermahnung durch den Hauptkampfrichter zur Folge. Beim 2. Exit erhält der Kämpfer den 1. Minuspunkt, beim 3. Exit den 2. Minuspunkt und beim 4. Exit soll er disqualifiziert werden.

Exit bedeutet: Verlassen der Kampffläche auch mit nur einem Fuß. Der komplette Fuß muss außerhalb der Fläche sein. Auf der Linie wird nicht als außerhalb betrachtet. Hier muss differenziert werden, ob der Kämpfer sich dem Kampf entzieht oder ob er sich im Verlauf einer Kampfhandlung (z.B. Seitschritt) kurzfristig außerhalb der Kampffläche befindet. Exit wird durch Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter entschieden. Verwarnungen für Exit werden getrennt von denen für andere Regelverletzungen gezählt. Alle Exits werden dem Kämpfer und dem offiziellen Tisch angezeigt.

Das Kampfgericht

1. Das Kampfgericht besteht aus: Kampfflächenleiter / Hauptkampfrichter in der Mitte der Kampffläche und zwei bis vier Seitenkampfrichtern im Point Fighting. Im Leicht- und Vollkontakt besteht es aus einen Kampfflächenleiter, einen Hauptkampfrichter in der Mitte und Kampffläche drei Seitenkampfrichtern, welche auf Stühlen sitzen dürfen.

Das erweiterte Kampfgericht besteht aus:

Turnierleitung
Zeitnehmer
Punktezähler
Listenführer
Ringarzt bzw. das Sanitätsteam

Der Kampfflächenleiter

Ihre Hauptverantwortung liegt darin die Kampf- und Punktrichter passend zu den Landesverbänden und Vereinen der Kämpfer einzuteilen und jeden Kampf zu beobachten, um Kampf- und Punktrichter im Falle von Fehlern zu belehren und Proteste abhandeln zu können. Sie können sich in der Aufgabenverteilung abwechseln.

Sie

- können Kämpfe unterbrechen, um Proteste abzuhandeln
- können bei Regelverstößen den Kampf unterbrechen
- sollen sich als Schiedsrichter für die Ringflächen betrachten
- können Kampf/Punktrichter auswechseln/entfernen, die keine akzeptable Leistung erbringen
- können einen Assistenten ernennen, um ein Mitglied zu ersetzen (falls notwendig)

Aufgaben des Kampfflächenleiters

1. Die Tischbesetzungen sind vom Kampfflächenleiter vor Beginn der Kämpfe in ihre Aufgaben einzuweisen.
2. Die Kampfflächenleiter – der vom Kampfrichterreferenten für dieses Turnier benannt wurden sind verantwortlich für den normalen Ablauf auf ihrer Kampffläche.
3. Sie setzen Kampf- und Punktrichter für jede Kampfpaarung unter Berücksichtigung ihrer Fähigkeiten und unter Wahrung der Neutralität ein.
4. Sie sind für die korrekte Erstellung der Poollisten zuständig, unterzeichnen diese und übergeben sie der Turnierleitung.
5. Im Falle eines Protests treffen sie die Erstentscheidung. Falls der Protestierende mit dieser Entscheidung nicht zufrieden ist, erklären Kampfflächenleiter und Kampfrichterreferent alle Protestdetails dem Präsidium.
6. Sie beaufsichtigen Kampf- und Punktrichter und können Entscheidungen nur im Falle eines technischen Fehlers ändern.
7. Bei den Musikformen gibt der Hauptkampfrichter für den Kämpfer das Zeichen zum Beginn und koordiniert die Arbeit der Punktrichter.

Der Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter ist absoluter Souverän auf der Kampffläche/im Ring, der fair und gerecht, jedoch mit Verständnis für nicht absichtliche Verstöße die gültigen Regeln interpretieren muss. Er muss dies durch eindeutiges, klares Verhalten mit deutlicher Sprache und Gestik zum Ausdruck bringen. Er ist für den Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

Der Hauptkampfrichter hat das Recht:

- einen Kampf zu jeder Zeit wegen Einseitigkeit zu Gunsten der Gesundheit und Sicherheit abubrechen
- einen Kampf zu jeder Zeit abubrechen, wenn ein Kämpfer regelwidrige Treffer nehmen muss, verletzt ist, oder wenn er ihn für unfähig den Kampf weiterzuführen erachtet
- einen Kampf jederzeit abbrechen, wenn sich der/ die Sportler unsportlich verhalten. In diesem Fall kann er einen oder beide Sportler disqualifizieren
- einen Kämpfer zu warnen oder den Kampf zu unterbrechen um eine Ermahnung oder Verwarnung (=Minuspunkt) wegen eines Regelverstößes zu vergeben. In diesem und folgenden Fällen gibt der Hauptkampfrichter das **Zeitzeichen**:

- bei Vergabe einer Verwarnung (Gegner muss sich auf seiner Ausgangsposition befinden)
- wenn ein Kämpfer durch Heben der rechten Hand darum bittet (Gegner muss sofort in die neutrale Ecke)
- wenn der Kampfrichter es für nötig hält die Ausrüstung eines Kämpfers richten zu lassen
- wenn der Kampfrichter eine Verletzung feststellt (Behandlungszeit durch den Arzt max. 1 Minute)
- einen Betreuer zu disqualifizieren, der die Regeln verletzt oder dessen Kämpfer, falls der Betreuer sich den Anordnungen widersetzt
- einen Kämpfer zu disqualifizieren (mit oder ohne vorherige Verwarnung), der ein Vergehen begangen hat
- im Falle eines K.O.s beim Zählen innezuhalten, wenn der andere Kämpfer absichtlich nicht in die neutrale Ecke geht
- die Regeln auszulegen, solange sie für den Kampf anwendbar und vereinbar sind. Wenn ein Kämpfer gegen Regeln verstößt, was nicht notwendigerweise zur Disqualifikation führen muss, muss der Ringrichter den Kampf unterbrechen und den Kämpfer verwarnen (Foul). Vor der Verwarnung (= Minuspunkt) muss der Ringrichter den Kampf stoppen. Die Verwarnung muss klar und deutlich sein, so dass der Kämpfer den Grund dafür versteht. Der Ringrichter muss mittels Handzeichen jedem Punktrichter die Verwarnung anzeigen und deutlich machen, welcher Kämpfer gemeint ist. Danach gibt er den Kampf wieder frei. Wenn ein Kämpfer 3 offizielle Verwarnungen innerhalb eines Kampfes erhält, ist er disqualifiziert. Ein Ringrichter kann auch Ermahnungen erteilen. Dafür muss er den Kampf nicht unterbrechen- der Kämpfer wird verbal während des Kämpfens auf den Regelverstoß hingewiesen

Weitere Aufgaben des Hauptkampfrichters

1. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die Seitenkampfrichter und die Zeitnehmer auf ihren Plätzen bereit sind.
2. Er hat sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäß mit sauberer Kleidung und der kompletten zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind.
3. Er hat zu kontrollieren, dass die Kämpfer keinen Schmuck tragen und die Fußnägel kurz geschnitten sind (außer im Point Fighting – Aufgabe der Seitenkampfrichter).
4. Der Hauptkampfrichter hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen (bis auf zwei Betreuer) oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf Ausschließen, d.h. der Kämpfer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.
5. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit der Aufforderung zum „shake Hands“ an beide Kämpfer eröffnen. Jeder weitere Handgruß während des Kampfes ist wegen der hiermit verbundenen Gefahr verboten.
6. Seine Kommandos lauten allgemein „kämpft und stop“. Im Leichtkontakt zusätzlich „break“. Im Falle, dass die Kämpfenden die Trennkommandos nicht gehört haben und nicht sofort beachten, muss der Hauptkampfrichter dazwischen gehen und jede weitere Kampfhandlung unterbinden oder die Kämpfer mit einem Klaps auf die Schulter ermahnen, seine Kommandos zu respektieren.
7. Wenn ein Hauptkampfrichter / Ringrichter (nach Mehrheitsbeschluss mit den 3 Punktrichtern) einen Kämpfer disqualifiziert oder den Kampf abbricht, muss er erst dem Kampfflächenleiter anzeigen wer disqualifiziert wurde und / oder die Gründe für den Kampfabbruch erläutern. Danach wird das Urteil offiziell verkündet.

8. Um einen engen Kampf nicht zu stören, sollte der Ringrichter nicht im Weg stehen oder zu früh eingreifen. Er muss den Kämpfern durch bestimmte Zeichen / Gestik Regelverletzungen anzeigen.
9. Der Hauptkampfrichter ist verantwortlich, dass der Kampf nur dann geführt oder weitergeführt wird, wenn die Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim geringsten Verdacht oder Anhaltspunkt einer verminderten Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung muss der Kampf entweder unterbrochen oder mit dem Anzählen begonnen werden. Hierzu zählt auch Konditionsschwäche.
10. Um die Kampffähigkeit eines Kämpfers zu prüfen ist dieser anzuzählen (dies gilt für alle Disziplinen).
11. Im Falle des Anzählens muss der andere Kämpfer sofort in die neutrale Ecke geschickt werden. Erst wenn dieser sich dort befindet, wird mit dem Anzählen fortgefahren.
12. Ist die Verletzung durch einen Regelverstoß verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren. Ebenso bei offensichtlichem zu hartem Kontakt zum Kopf beim Point Fighting, Leichtkontakt.
13. Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
14. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst/Arzt an die Kampffläche oder den Ring zu holen, um die Schwere festzustellen.
15. Das An- und Auszählen geschieht im Sekunden-Rhythmus von eins bis zehn. Die Zahl 10 bedeutet das Aus, d.h. der Kampf ist damit beendet. Während des Anzählens kann der Betreuer den Kampf **nicht** durch Werfen des Handtuches aufgeben. Dies ist erst möglich, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf wieder freigibt.
16. Wird der Kämpfer angezählt muss er bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft anzeigen, ansonsten wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.
17. Kommt während des Anzählens der Runden- oder Schlussgong, so ist in jedem Fall über die Kampfzeit hinaus weiter zu zählen, um die Schwere eines Niederschlags oder der Schlageinwirkung festzustellen.
18. Leichtkontakt-Kämpfe soll der Hauptkampfrichter nur Unterbrechen bei Knockout, bei Regelverstößen, zu hartem Kontakt, bei Verletzungen, oder wenn ein Kämpfer am Boden ist, die Kampffläche verlassen wird, in den Ringseilen verwickelt ist, wenn die Sicherheitsausrüstung nicht in Ordnung ist, oder wenn ein Kämpfer, der Coach oder der Ringarzt den Kampf beenden will.
19. Der Hauptkampfrichter muss sich im Leichtkontakt ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung, wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen Nachdruck zu verleihen.
20. Der Hauptkampfrichter muss im Point Fighting seine Wertung ebenfalls wie die Seitenkampfrichter mit anzeigen. Er muss die Punktwertung deutlich zum Ausdruck bringen und darauf achten, dass die Punkte am Kampfrichtertisch registriert wurden.
21. Der Hauptkampfrichter muss darauf achten, dass der Kampf rechtzeitig abgebrochen wird. Er muss darauf achten, dass nach einem Stop-kommando, beim Ende des Kampfes, bei Verlassen der Kampffläche oder Verwicklung in den Seilen jede Kampfhandlung sofort gestoppt wird. Damit können unvorhergesehene Treffer oder unzulässige Niederschläge und evtl. Verletzungen verhindert werden, die sonst evtl. mit Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet werden müssten, denn jeder Kämpfer kann davon ausgehen, dass nach einer Unterbrechung der Kampf auch tatsächlich ruht. Er muss darauf achten, dass beim Kommando „break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten, ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.
22. Der Hauptkampfrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie ermahnen. Bei groben Verstößen muss er verwarnen und dabei zu erkennen geben, dass weitere

Unsportlichkeiten in der Folge geahndet werden. Nach einer verbalen Ermahnung soll er danach mit den Fingern die 1. Ermahnung deutlich machen. Ein 2. Regelverstoß ist gleichzeitig ein Minuspunkt. Bei grob unsportlichen Verhalten oder groben Regelverstößen kann er auch sofort einen Minuspunkt aussprechen

- 23.** Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstoßes, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Für jede Regelverletzung, die durch einen Betreuer begangen wird, erhält dessen Kämpfer eine Verwarnung. Schwere und ernste Regelverstöße werden mit der sofortigen Gabe eines Minuspunktes oder der Disqualifikation geahndet. Für den Fall, dass ein Hauptkampfrichter es für nötig hält eine Disqualifikation auszusprechen, soll er sich vorher mit seinen Seitenkampfrichtern und dem Kampfflächenleiter besprechen, um sicherzustellen, dass alles regelkonform abläuft.
- 24.** Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und einen Punkt erhalten.
- 25.** Minuspunkte sollten in der Regel nur nach vorangehenden Ermahnungen ausgesprochen werden. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.
Beispiel: Verbale Ermahnung, offizielle Ermahnung, 1. Minuspunkt, 2. Minuspunkt, Disqualifikation.
- 26.** Ein Minuspunkt muss deutlich mit erhobenem Finger und einer folgenden Halbkreisbewegung nach unten direkt vor dem Kämpfer klar zum Ausdruck gebracht und ebenfalls auch jedem Punktrichter angezeigt werden. Außerdem ist im Point Fighting darauf zu achten, dass dieser am Kampfrichtertisch auch in der Bewertung berücksichtigt wird.
- 27.** Beim erstmaligen absichtlichen Verlassen der Kampffläche ist sofort eine Ermahnung auszusprechen. Danach ist wie folgt zu verfahren: Ermahnung - Minuspunkt (1. Verwarnung) - Minuspunkt (2. Verwarnung) - Disqualifikation. Die Ermahnungen für das Verlassen der Kampffläche sind gesondert von den anderen Ermahnungen zu werten, jedoch nicht die Minuspunkte.
- 28.** Wird ein Kämpfer durch eine Kampfhandlung aus dem Ring gekickt/gestoßen, so muss der Hauptkampfrichter mit dem Anzählen beginnen. Kommt der betreffende Kämpfer nicht sofort wieder in den Ring und signalisiert bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft, so wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.
- 29.** Der Hauptkampfrichter sammelt im Leicht Ende des Kampfes die Punktezetteln/Ticker ein und soll sich von deren Auffassung über die Kampfbeurteilung ein Bild machen. Er soll auch feststellen, ob die von ihm ausgesprochenen Minuspunkte in der Beurteilung berücksichtigt wurden. Stellt er fest, dass Punktrichter den notwendigen Anforderungen einer gerechten Beurteilung nicht genügen, so muss er dem Kampfrichterreferent Mitteilung machen.
- 30.** Falls Fehler beim Ausfüllen der Punktezetteln festgestellt werden, darf nur der zuständige Punktrichter Änderungen vornehmen.
- 31.** Der Hauptkampfrichter übergibt die Wertungsprotokolle nach seiner Einsicht dem Kampfgericht, das die Ergebnisse überprüft und den Sieger ausruft.
- 32.** Zur Siegereverkündung ruft der Hauptkampfrichter beide Kämpfer in die Mitte, erfasst die ihm zugewandten Arme und hebt den Arm des Siegers Richtung Publikum in die Höhe. Danach veranlasst er die Kämpfer, sich sportlich zu verabschieden.

Die Seitenkampfrichter

Im Point Fighting

1. Jeder Kampf im Point Fighting wird geleitet von einem Hauptkampfrichter und mind. zwei assistierenden Seitenkampfrichtern. Die assistierenden Seitenkampfrichter müssen sich auf der Kampffläche so mit den Kämpfern bewegen, dass sie das Kampfgeschehen deutlich überblicken.
2. Sie haben sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäß mit sauberer Kleidung und einer kompletten zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind.
3. Sie haben zu kontrollieren, dass die Kämpfer keinen Schmuck tragen und die Fußnägel kurz geschnitten sind.
4. Bei Erkennen eines Treffers ist dieser sofort anzuzeigen und der Kampf durch den Hauptkampfrichter mit dem Kommando „Stopp“ zu unterbrechen. Entweder hat der Hauptkampfrichter Treffer selbst erkannt oder einer der Seitenkampfrichter durch ein Signal (Trillerpfeife), eine Wertung signalisiert.
5. Es sind jedoch zwei Kampfrichter nötig, welche beide die gleiche Technik gesehen haben müssen, um eine Wertung zu vergeben. Treffer werden anerkannt bei Stimmenmehrheit der Kampfrichter. Bei Bewertung der Technik wird diese durch den Hauptkampfrichter bekannt gegeben. Gleichzeitige Treffer müssen für beide Kämpfer anerkannt und nach den ausgeführten Techniken bewertet werden.
6. Sieht ein Kampfrichter einen Punkt, der andere jedoch zwei, so ist der Kampf zu unterbrechen. Der Hauptkampfrichter hat die Seitenkampfrichter nach deren Wertung zu befragen. Haben beide die gleiche Technik gesehen – einer jedoch zum Kopf und der andere zum Körper – wird die niedrigere Wertung gegeben. Ebenso verhält es sich z. B. bei einem Sprungkick.
7. Bei deutschen Meisterschaften wird grundsätzlich mit Fahnen und Pfeifen gewertet.

Beispiel: KR 1: keine Wertung

KR 2: 1 Punkt (Körpertreffer)

KR 3: 2 Punkte (Kopftreffer)

Es ist folgende Entscheidung zu treffen: Die niedrigere Wertung löst die Mehrheitsentscheidung ab und der Kämpfer erhält die geringere Punktwertung.

8. Die Treffer sind auch vom Hauptkampfrichter anzuzeigen. Sollte nur ein Seitenrichter einen Treffer anzeigen und der Haupt- oder ein kein weiterer Kampfrichter nicht, kann er keine Wertung geben.
9. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Treffer der Kämpfer bewerten. Treffer sind sofort und deutlich von allen anzuzeigen.
10. Der Kampf soll nur gestoppt werden bei erkennbaren Treffern zur evtl. Bewertung bzw. beim Clinch oder bei Regelverstößen.
11. Den Seitenkampfrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.

Im Leichtkontakt

1. Ein Kampf soll durch drei Punktrichter bewertet werden. Diese sitzen um den Ring/die Kampffläche bzw. am Kampfrichtertisch.
2. Die Punktrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen.
3. Der Punktrichter benutzt das manuelle System. Wenn manuell gewertet wird sind Clickers verpflichtend.
4. Die Ergebnisse ihrer Bewertung sind nach jeder Runde einzutragen. Verwarnungen (Minuspunkte), Anzahlen im Stand und nach Niederschlägen sind zu notieren. Während der Runde kann der Punktrichter keine Regelverstöße ahnden. Er kann den Ringrichter darauf aufmerksam machen. Wenn der Ringrichter eine offizielle Ermahnung erteilt, muss dies vom Punktrichter notiert werden, indem er „W“ in die Foul- Spalte einträgt. Wenn 1 Minuspunkt vergeben wird, wird ein „-1“ in der entsprechenden Spalte notiert. Für einen Minuspunkt werden am Rundenende von den erzielten Trefferpunkten 3 Trefferpunkte abgezogen.
5. Das Gesamtergebnis der Runden ist zu addieren.
6. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.
7. Jede Runde muss mit mechanischen Zählern einzeln bewertet werden. Am Ende jeder Runde werden die Trefferpunkte in den Punktezettel eingetragen. Am Ende des Kampfes werden die Trefferpunkte addiert. Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat.
8. Kriterien für Ermahnungen und Minuspunkte, welche nur dem Hauptkampfrichter vorbehalten sind:
 - a) zu harter Kontakt (nur im Leichtkontakt)
 - b) unsauberer Kampfstil / unsaubere Techniken
 - c) ständiges Klammern
 - d) ständiges und wiederholtes Abducken/Wegdrehen
 - e) zu wenig Fuß- oder Handtechniken
 - f) unerlaubte Techniken
 - g) grobe Unsportlichkeit
 - h) Mattenflucht
9. Erhält ein Kämpfer einen Minuspunkt, so haben die Kampfrichter auf ihren Punktezetteln 3 Trefferpunkte abzuziehen.
10. Jeder Nahkampf ist ohne Berücksichtigung von Einzeltreffern nach seinem Gesamteindruck zu bewerten, falls Einzeltreffer nicht mehr erkennbar sind. Um den besseren Nahkämpfer nicht zu benachteiligen, soll der Ringrichter einen sich entwickelnden Nahkampf nicht behindern oder vorzeitig unterbinden.
11. Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat. Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkten mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/ Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger, indem sie ihm –auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt geben. Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen
-aktiver

- mehr Kicks
- bessere Verteidigung
- besserer Stil und Technik

- 12.** Ein Unentschieden ist nur zulässig bei Einzel-, Freundschafts- und Mannschaftskämpfen.
- 13.** Den Punktrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.
- 14.** Die Entscheidungen der einzelnen Punktrichter können öffentlich bekannt gegeben werden.
- 15.** Die Wertungen der Punktrichter dürfen nur von den zuständigen Verbandsorganen eingesehen werden.

Die Turnierleitung

- befasst sich mit dem offiziellen Wiegen, Auslosung, Anordnung der Kampfflächen
- ist für den Turnierablauf verantwortlich
- entscheidet mit den Kampfrichtern und Präsidium bei Protesten
- erstellt einen Zeitplan, der jedoch jederzeit geändert werden kann Der Turnierleiter ist für die Sammlung der gesamten Registrierungsdaten verantwortlich und gibt diese in den Computer ein um Poollisten vorzubereiten. Zusammen mit dem Turnierausschuss erstellt er die Poollisten und verteilt sie an die offiziellen Tische. Er sammelt vollständige Listen wieder ein und überträgt die Ergebnisse in den Computer oder Listen.

Der Hallen und Kampfplächensprecher

Er ruft die Kämpfer auf- zuerst nennt er den Kämpfer in der roten Ecke, danach den in der blauen Ecke. Bei Galakämpfen ist der Heimkämpfer in der roten Ecke. Daher wird dort erst der Gastkämpfer in die blaue Ecke gerufen und danach der Heimkämpfer in die rote Ecke. Auf Meisterschaften und Cups ruft der Sprecher die Kämpfer für die nächste Kampfpaarung und zur Vorbereitung für den Kampf danach auf. Bei Nichterscheinen eines Kämpfers nach drei-maligem Aufruf gibt er dem Zeitnehmer das Zeichen zum Start der Uhr. Wenn der Kämpfer innerhalb von 2 min. nicht anwesend ist, gibt der Sprecher dem Kampfrichter ein Zeichen den Sieger durch Nichtantreten des Gegners (w.o.) zu erklären. Bei den Musikformen/Formen liest er laut jede Wertungsnote der Punktrichter vor. Zeitnehmer werden vom Hauptkampfrichter oder Ausrichter eingesetzt.

Der Zeitnehmer

- 1.** Der Zeitnehmer hat die vorgesehene Kampfdauer zu kontrollieren. Er stoppt die Zeit eines Kampfes wie vom Kampfrichter angezeigt.
- 2.** Zum Ablauf der Kampfzeit soll er den Gong schlagen, ein Zeitzeichen auf die Kampffläche werfen oder den Kampf mit dem Ruf „Zeit“ beenden.
- 3.** Bei mehreren Runden hat er darauf zu achten, dass die Pausenzeit von 1 Minute genau eingehalten wird. Er muss 10 Sekunden vor dem Ende der Pause dem Hauptkampfrichter durch das Kommando „seconds out“/ „ Ring frei“ ein Zeichen geben.
- 4.** Die Stoppuhr darf erst bei der Vorstellung des nächsten Kampfes zurückgestellt werden.
- 5.** Er beobachtet Extra-Zeit mit einer Uhr oder Stoppuhr
- 6.** Wenn, am Rundenende, ein Kämpfer am Boden ist, und der Ringrichter diesen anzählt, muss der Gong trotzdem nach 2 min. ertönen, auch wenn der Ringrichter noch zu Ende zählen muss
- 7.** Der Zeitnehmer muss in seiner Tätigkeit vom Hauptkampfrichter unterwiesen werden.

8. Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein.
9. Die Zeit muss jederzeit für die Betreuer sichtbar sein.
10. Wenn es unklar ist ob ein Treffer oder eine Regelverletzung vor oder nach dem Zeitzeichen passierte, entscheidet die Mehrheit der Kampfrichter

Der Punktezähler

Der Punktezähler notiert alle Punkte, Verwarnungen und Strafen, die der Hauptkampfrichter gibt und soll diesen über einen 10-Punkte-Vorsprung informieren (Point Fighting).

Der Punktezähler muss den Hauptkampfrichter informieren, wenn sich die Ermahnungen zu einem Minuspunkt addieren, oder die Minuspunkte zur automatischen Disqualifikation

Der Listenführer

1. Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Sport vertraut sein.
2. Er hat die Listen sauber und ordentlich zu führen. Alle Eintragungen müssen deutlich lesbar in Druckschrift vorgenommen werden.
3. Er hat die Kampfergebnisse in die Wettkampflisten einzutragen.
4. Die Kämpfe sollen in der Reihenfolge der Austragung für jede Kampfklasse nummeriert werden.
5. Der Listenführer soll die nächsten Kampfpaarungen rechtzeitig aufrufen.

Der Arzt / Das Sanitätsteam

1. Ohne Anwesenheit eines Arztes (in den Ringsportdisziplinen Pflicht) oder mind. eines Sanitätsteams darf kein Kampf stattfinden. (Ausgenommen kleinere Freundschaftswettkämpfe)
2. Verlässt das Sanitätsteam oder der Arzt die Veranstaltung vorübergehend, so sind die Kämpfe bis zu deren Wiederkehr zu unterbrechen.
3. Das Sanitätsteam/der Arzt muss der Turnierleitung oder dem Kampfrichterreferenten seine vorübergehende Abwesenheit mitteilen.
4. Das Sanitätsteam/der Arzt ist vor Beginn der Veranstaltung durch den Veranstalter über diesen Punkt zu informieren. Eine schriftliche Bestätigung der Belehrung ist optional.
5. Der Arzt muss auf Aufforderung durch Kampfrichter sofort handlungsbereit sein. Er darf die Tatami oder den Ring ohne Aufforderung nicht betreten.
6. Das medizinische Team muss genügend Ausrüstung und Personal für alle Flächen zu Verfügung haben.
7. Der Ausrichter ist verantwortlich für das Stellen eines medizinischen Teams mit Ambulanzwagen.

Richtlinie Punktevergabe:

Leichtkontakt

- für Handtechniken zum Kopf oder Körper 1 Punkt
- für Kicks zum Körper 1 Punkt
- für Fußfeger 1 Punkte (ob Fußfeger erlaubt sind, wird vor dem Turnier bekannt gemacht)
- für Kopfkicks: 2 Punkte
- für Sprungkicks zum Körper: 2 Punkte
- für Sprungkicks zum Kopf: 3 Punkte

Alle Punkte werden fortlaufend gezählt. Am Kampfeende gewinnt derjenige, der mehr Punkte erzielt hat. Wenn der Ringrichter eine Ermahnung oder 1 Minuspunkt ausspricht, muss er dies den Punktrichtern und dem Zeitnehmer anzeigen, der diese ins System eingibt, was wiederum für alle sichtbar ist. Bei einem Minuspunkt werden 3 Trefferpunkte abgezogen. Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat. Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkte mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger, indem sie ihm auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt geben.

Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen

-aktiver -mehr Kicks -bessere Verteidigung -besserer Stil und Technik

Änderungen müssen in der Ausschreibung bekanntgegeben werden.

Clickers und Punktezetteln

Für alle erlaubten Techniken (Schläge, Kicks, ggf. Feger), die mit Schnelligkeit, Fokus, Balance und Kraft auf eine erlaubte Trefferfläche gelangen drückt der Punktrichter den jeweiligen Clicker.

Leichtkontakt

- für Handtechniken zum Kopf oder Körper: 1 Click

- für Kicks zum Körper 1 x Click

- für Fußfeger 1 Click

- für Kopfkicks: 2 Clicks

- für Sprungkicks zum Körper: 2 Clicks

- für Sprungkicks zum Kopf: 3 Clicks

Nach jeder Runde wird der Clicker-Wert auf den Punktezettel übertragen. Am Ende des Kampfes werden die erzielten Treffer pro Runde addiert, Sieger ist der mit den meisten Punkten. Die Benutzung der Clicker auf Landes- und Bundesturnieren verpflichtend. Jeder Punktrichter muss den Gewinner auf seinem Wertungszettel einkreisen. Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat. Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkte mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger indem sie ihm

-auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt auf ihrem Wertungszettel geben.

Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen

-aktiver -mehr Kicks -bessere Verteidigung -besserer Stil und Technik

(Änderungen müssen in der Ausschreibung bekanntgegeben werden)

Point Fighting

-für Handtechniken zum Kopf oder Körper: 1 Punkt

-für gesprungene Handtechniken zum Kopf 2 Punkte

-für Kopfkicks: 2 Punkte

-für Sprungkicks zum Körper: 2 Punkte

-für Sprungkicks zum Kopf: 3 Punkte

Die Wertung muss sofort durch Handheben (Fahne, Pfeife) und Deuten auf den Kämpfer, der die Wertung erzielt hat, angezeigt werden. Es müssen mind. 2 Kampfrichter eine Wertung anzeigen, um eine Punktevergabe zu ermöglichen. Wenn 2 Kampfrichter auf beide Kämpfer deuten, 1 Kampfrichter nur auf einen, erhalten beide Kämpfer einen Punkt. Wenn ein Kampfrichter 2 Punkte, ein anderer 1 Punkt anzeigt, muss der Hauptkampfrichter Nachfragen, ob eine Fuß-

oder Handtechnik gewertet wurde. Wenn beide eine Fußtechnik sahen, erhält der Kämpfer 1 Punkt. Wenn 1 Kampfrichter eine Hand-, der andere eine Fußtechnik gesehen hat, erhält der Kämpfer keinen Punkt. Sieger ist der Kämpfer, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat. Bei einem 10-Punkte-Vorsprung wird der Kämpfer zum Sieger erklärt.

Andere Gewinnarten: -Disqualifikation, Exits

Wertung mit Fahnen und Pfeifen:

Anzeigen des Kampfgerichtes beim Punktstoppsystem: Hier zeigen die Punktrichter den Punkt durch Pfeifen und Heben der Fahne an. Der Kampfleiter unterbricht dann den Kampf oder, wenn er selbst einen Treffer gesehen hat, ebenfalls. Die Wertung der Punktrichter und des Kampfleiters ist gleichwertig. Damit ein Punkt gegeben wird, muss die Mehrheit des Kampfgerichtes diesen gesehen haben. Der Kampfleiter zeigt die zur Wertung führende Technik in einer Andeutung in Richtung des Angegriffenen an. Anschließend zeigt er mit den Fingern die Punktzahl an. Sein gestreckter Arm weist dabei diagonal nach oben in Richtung des Angreifers.

Entscheidungen

Folgende Entscheidungen können einen Kampf beenden:

1. Sieg durch Niederschlag = Technisches K.o.

Kick)

Ein Sieg durch Technisches K.o. wird verkündet, wenn einer der Kämpfer mindestens 10 Sekunden kampfunfähig ist, sei es, dass er/sie am Boden liegt, auf dem Boden kniet, in den Seilen hängt, sich außerhalb des Ringes befindet oder verteidigungsunfähig ist. Diese Entscheidung erfolgt auch bei einem schweren Niederschlag, wenn das „Aus“ des Ringrichters bereits nach der Zahl „1“ erfolgt und eine sofortige Unterbrechung oder Behandlung notwendig ist. Wenn beide bei 10 noch am Boden sind wird der Kampf beendet und die Entscheidung verkündet- Punktstand vor KO. Anderenfalls ist es ein Kampf ohne Ergebnis.

Sieg durch Aufgabe eines Kampfes:

Der Kampf kann durch einen Kämpfer oder seinen Betreuer aufgegeben werden. Der Kämpfer muss in diesem Fall einen Arm gestreckt hochheben und den Boden mit einem Knie berühren. Nach Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter, teilt der Kämpfer diesem seine Aufgabe mit. Sein Gegner wird Sieger durch Aufgabe. Ein Kämpfer, der den Kampf nach einer Pause oder dem Anzählen nicht fortführt, verliert den Kampf. Der Coach kann ebenfalls das Handtuch werfen, hier wird der Kampf zugunsten des Gegners gewertet.

Sieg durch Abbruch wegen technischer Überlegenheit (nur Point Fighting):

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Hauptkampfrichter dann ausgesprochen, wenn der Trefferunterschied zwischen 10 Wertungspunkte beträgt. Kann auf 7 Wertungspunkte verkürzt werden. Die Entscheidung des Kampfes heißt: „Abbruch wegen technischer Überlegenheit“.

Sieg durch RSC (Abbruch eines Kampfes nur Leichtkontakt):

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Ringrichter bestimmt. Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch „RSC = Referee Stopps contest“.

Niederschlag-Regel:

Nach dreimaligem Anzählen im Verlauf eines Kampfes ist der Kampf zum Schutze des Kämpfers abubrechen. Das bedeutet, dass der Kampf beendet wird, wenn ein Kämpfer in einem Kampf durch erlaubte Kopf- oder Körpertreffer 3x niedergeschlagen bzw. angezählt wird. Der Ringrichter erklärt den Kämpfer nach dem 3. Niederschlag für technisch KO (T-KO)

Abbruch wegen Verletzung:

Wenn der Ringrichter/Sanitäter einen Kämpfer für unfähig weiterzukämpfen erachtet, wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Ursache, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt. Das Recht diese Entscheidung zu fällen obliegt dem Hauptkampfrichter, der einen Arzt/Sani hinzuziehen kann. Falls er dies tut, folgt er dem Rat

des Arztes/Sanis. Wenn der Ringrichter den Arzt zum Einschreiten bittet, sind diese 2 Personen als offizielle im Ring. Betreuer sind nicht zugelassen. Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden:

a) wer die Verletzung verursacht hat.

b) ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde.

c) ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde.

d) ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Technik.

In diesem Fall - ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners.

e) ob es sich um eine Eigenverletzung handelt. In diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.

f) Ist eine Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte oder verbotene Technik verursacht worden und kann der Verletzte den Kampf nicht sofort weiterführen, so muss der Kämpfer zum Sieger erklärt werden, welcher bis zu diesem Zeitpunkt nach Wertungspunkten vorn liegt. Voraussetzung dafür ist, dass der Sanitätsdienst eine Verletzung feststellt. Stellt der Sanitätsdienst keine Verletzung fest, so ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.

g) Erfolgt die Verletzung in der ersten Runde, ist diese auszuwerten. Sind in der ersten Runde keine Wertungspunkte durch Trefferpunkte erfolgt, so siegt der Unverletzte. Die Regelung f und g gilt nur für Einzel-, Freundschaftskämpfe, Gala's usw. und Finalkämpfen.

Bei Vorkämpfen siegt der Unverletzte nur dann, wenn die Verletzung nicht durch eine verbotene oder unerlaubte Technik verursacht wurde, um den Turnierablauf zu gewährleisten. Ansonsten wird der Verursacher disqualifiziert und der nächste Gegner des verletzten Kämpfers kommt durch ein Freilos weiter.

h) Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitätsteam zu befragen, ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt.

5.a) Sieg durch Punktwertung im Point Fighting:

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, der am Ende der Kampfzeit nach Wertungspunkten vorne liegt.

5.b) Sieg durch Punktwertung im Leicht- und Vollkontakt:

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, für den sich die Mehrheit der Punktrichter entscheidet.

Beispiel: Liegt bei 2 Punktrichtern die blaue Ecke vorne, und ein Punktrichter sieht die rote Ecke vorne, so ist blau der Sieger mit 2:1 Punktrichterstimmen. Werden zwei Punktrichter unentschieden, und ein Punktrichter sieht blau oder rot vorne, so endet der Kampf mit 2:1 Stimmen unentschieden (jedoch nur bei Freundschafts- oder Mannschaftskämpfen). Bei Turnieren darf nicht unentschieden gewertet werden.

6.Sieg durch Disqualifikation des Gegners:

Nach dreimaliger Verwarnung, d.h. beim 3. Minuspunkt, ist der Kampf abzubrechen. Der Gegner wird zum Sieger durch Disqualifikation. In schwerwiegenden Fällen kann der Hauptkampfrichter eine Disqualifikation auch aussprechen, ohne dass vorher eine Verwarnung erfolgt ist. Zum Beispiel:

a) bei extrem hartem Kontakt

b) bei exzessivem Nachschlagen nach dem Kommando „Stopp“/„Break“ oder nach den Rundenenden.

c) bei Verlassen des Ringes, wenn der Kämpfer nicht bis „9“ wieder kampfbereit auf der Fläche steht.

d) bei grob unsportlichem Verhalten eines Kämpfers wie Beleidigung des Ringrichters, Gegners oder Publikums bzw. aggressivem Verhalten etc.

e.) bei absichtlicher Ausführung verbotener Techniken. Ein disqualifizierter Kämpfer kann keine Medaille, Pokal, Preisgeld oder Titel erhalten- außer das Präsidium entscheidet anderweitig.

Unentschieden:

Ein Unentschieden darf im Turnier nicht gegeben werden. Es darf nur bei Einzel-, Freundschafts- oder Mannschaftskämpfen erfolgen.

Sieg durch Nichtantreten

Sieger durch Nichtantreten wird der Kämpfer, dessen Gegner wegen Verletzung oder aus anderen Gründen zu einem Kampf nicht antritt.

Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Der Hauptkampfrichter ist dazu berechtigt, infolge höherer Gewalt, Ausfall der Ringbeleuchtung, schadhafte Ringe und gewaltsamen Störungen.

Verweisung

Wenn ein Kämpfer auf Rat des Hauptkampfrichters verwiesen wird, oder er eine übermäßige Strafe erhält, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt.

Entscheidungsänderungen

Alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nicht geändert werden außer:

- Fehler beim Zusammenrechnen der Punkte sind entdeckt worden
- wenn ein Punktrichter erklärt, dass er die Ecken vertauscht hat
- wenn eine klare Regelverletzung vorliegt

Der Kampfrichterreferent vom Ring behandelt alle Proteste sofort mit Hilfe der anderen Kampfrichter am Ring. Nach der Aussprache verkündet der Kampfrichterreferent das offizielle Ergebnis.

Wettkampffregeln:

Schutzausrüstung

Ein Wettkampf darf nur ausgetragen werden, wenn die Kämpfer eine komplette Schutzausrüstung tragen. Kopf- und Handschutz müssen tauglich sein. Alle Gegenstände der Schutzausrüstung müssen der EU-Norm entsprechen und das CE-Zeichen aufweisen.

Kopfschutz

Der Kopfschutz ist für alle Wettkämpfe in allen Disziplinen außer Formen/Musikformen verpflichtend. Er muss aus Schaumgummi, Weichplastik oder Kompaktschaum bestehen und kann mit Leder bzw. Kunstleder bezogen sein. Kopfschützer, die das Gesicht bedecken oder das Sichtfeld im Kampf einschränken sind nicht erlaubt. Der Kopfschutz muss Stirn, Oberkopf, Schläfe, das Kiefergelenk, Ohren und Hinterkopf bedecken. Er darf das Gehör nicht einschränken. Die Fixierung darf nicht aus Metall oder Plastik sein. Ein Klettverschluss unter dem Kinn und am Hinterkopf ist erlaubt. Kopfschutz mit Jochbeinschutz ist erlaubt. Kopfschützer mit Visier werden (nur Pointfighting) bei der Jugend bis 63 Kg- und Junioren (nur weiblich) bis maximal -70 Kg zugelassen (siehe Seite 22). Hier jedoch nur anerkannte Marken wie z.B. die WT-Kopfschützer oder die WAKO zugelassene Gesichtsmaske, welche am TopTen Kopfschutz schnell befestigt werden kann. Hierbei liegen die Trainer in der Verantwortung, dass ihre Teilnehmer die richtigen Größen tragen. Kopfschützer der Größe XL würden bei einem Kind das Gegenteil bewirken. Auch bei Kopfschutz mit Visier ist generell ein Zahnschutz zu tragen.

Wettkampfhandschuhe

Es gibt 2 Arten von Handschuhen:

- Handschuhe für Point Fighting
- Handschuhe für Leichtkontakt

In jeder Disziplin sind Handschuhe verpflichtend.

Handschuhe für Point Fighting

Im Point Fighting sind Handschuhe mit offener Handfläche und Vollbedeckung der ersten Hälfte der Finger und des Daumens erlaubt. Die Handschuhe ermöglichen das Öffnen und Schließen der Hand. Die Handschuhe müssen:

- die Schlagfläche auf Vorder- und Oberseite der Faust bedecken
- ein Minimum von 5 cm über das Handgelenk reichen aus weichem und kompaktem synthetischem Schaumgummi mit echtem oder Kunstleder bezogen sein
- durch Klettverschluss über dem Handgelenk fixiert werden
- Metall- oder Plastikverschlüsse oder Schnürsenkel sind nicht erlaubt.
- Tape ist nicht erlaubt, außer auf Baumwolle basierendes zum Fixieren am Handgelenk. Das Gewicht beträgt 8 oz (226 Gramm).
- Leichtkontakthandschuhe, geschlossene Handschuhe, Norm 10 oz (283 Gramm) sind erlaubt.

Handschuhe für Leichtkontakt

Die Handschuhe im Leichtkontakt müssen der EU-Norm entsprechen und das CE-Zeichen aufweisen und vor Beginn vom Kampfrichter überprüft werden. Das Gewicht beträgt in der Norm 10 oz (283 Gramm) 12 oz (396 Gramm) sind bei ITO-Turnieren erlaubt, Oz muss am Handschuh deutlich erkennbar sein. Sie müssen in gutem Zustand ohne Risse sein. Sie werden mit Klettverschluss am Handgelenk geschlossen. Handschuhe mit Schnürsenkeln sind nicht erlaubt. Die Handschuhe bestehen aus einem speziellen Schaumgummisynthetisches, kompaktes und weiches Material-, der mit echtem oder Kunstleder überzogen ist. Die Handschuhe müssen dem Kämpfer ermöglichen die Faust zu ballen und den Daumen in Kontakt zu den anderen Fingern zu bringen. Die Handschuhe bedecken die Faust komplett mit verschiedenen Teilen für Finger und Daumen. Der Daumen ist mit einem schmalen, starken Band am Rest des Handschuhs fixiert. Dieses Band hält den Daumen an der Faust und verhindert so eine Eigenverletzung oder Verletzung des Gegners während eines Schlags durch Abtrennung. Der innenliegende Schaumgummi bedeckt die Vorder- und Oberseite der Faust, die Seite der Handfläche und die Vorder- und Oberseite des Daumens. Der innere Teil des Handschuhs bedeckt die Unterseite der Finger und die Handinnenfläche mit Leder und reicht mind. 5 cm über das Handgelenk. Die Handschuhe werden mit Klettverschluss fixiert. Die Benutzung von Baumwolltape ist erlaubt (Plastik oder anderes Tape ist verboten). Handschuhe mit Bändern oder Knöpfen sind nicht erlaubt.

Fußschutz

Der Fußschutz besteht aus einem speziellen synthetischen Schaumgummi, ein kompaktes weiches Material, das mit echtem oder Kunstleder überzogen ist. Er bedeckt die Fußoberseite, den Innen- und Außenknöchel und die Ferse. Er besteht aus einem Stück, die Fußsohle aussparend. Er muss lang genug sein, um den kompletten Fuß samt Zehen zu bedecken. Der vordere Teil wird durch Gummis an den Zehen befestigt, der Schutz an sich mit elastischen Klettbändern am Fußende- über der Ferse.

Schienbeinschutz

Ein Schienbeinschutz muss getragen werden. Er darf keine harten Einlagen aufweisen. Er muss das Schienbein großflächig bedecken und von handelsüblicher Qualität sein.

Der Schienbeinspannschutz besteht aus einem Strumpftartigen Schützer, der sowohl den Spann als auch das Schienbein bis unter das Knie bedeckt. Der Strumpf kann aus beliebigem

Material sein, ist aber mit einem Schaumstoffpolster an Spann und Schienbein ausgestattet. Der Schienbeinschutz darf nicht verrutschen

Zahnschutz

Ein Zahnschutz ist ebenfalls Pflicht. Er muss von handelsüblicher Qualität sein. Sportler, die für die Unterkieferzähne eine Zahnsperre tragen, müssen einen doppelten Zahnschutz, der ebenfalls die Unterkieferzähne schützt, tragen.

Tiefschutz

Der Tiefschutz ist für alle männlichen und weiblichen Teilnehmer verpflichtend. Er besteht aus Hartplastik und bedeckt vollständig die Genitalien. Er kann zusätzlich den Unterbauch bedecken und muss unter der Hose getragen werden.

Brustschutz oder leichte Kampfweste

Der Brustschutz ist für alle weiblichen Teilnehmer verpflichtend. Voraussetzung für das Tragen des Brustschutzes ist, dass eine Brust sichtbar vorhanden ist. Er besteht aus Hartplastik und kann mit Baumwolle überzogen sein. Der Brustschutz kann aus einem Teil, der die ganze Brust bedeckt, oder aus 2 Teilen, die in den BH eingesteckt werden, bestehen. Leichte Wettkampfwesten sind stattdessen ebenfalls erlaubt.

Handbandagen

Bandagen werden zum Bandagieren der Faust genutzt, um Verletzungen zu vermeiden. Sie sind außer im Point Fighting in allen Disziplinen Pflicht. Sie sind 250 cm lange und 5cm breite Baumwollstreifen ohne scharfe Kanten. Die Bandagen werden mit einem selbstklebenden Tape auf Baumwollbasis am Handgelenk fixiert (max. Länge: 15cm, max. Breite: 2cm)

Ellbogenschutz

Der Ellbogenschutz besteht aus weichem Schaumgummimaterial. Er bedeckt jeweils den halben Unter- und Oberarm mit einem abriebfesten Schutzmaterial. Er ist optional im Point Fighting und Leichtkontakt. Die Sicherheitsausrüstung ist vor jedem Kampf von den Kampfrichtern zu überprüfen. Fehlt ein Bestandteil der Schutzausrüstung, ist ein Kämpfer auf ggf. zu disqualifizieren, wenn er nicht Zeitnah für Ersatz sorgt. Die gleiche Vorgehensweise ist bei nicht geschnittenen Fußnägeln anzuwenden.

Kampfkleidung

-Point Fighting:

Bei Herren und Damen: Vereins-Shirt bzw. Trikot und lange Kickboxhose. Stilgerechter Taekwondo- oder Karateanzug.

-Leichtkontakt:

Bei den Herren und Damen Vereins-Shirt bzw. Trikot und lange Kickboxhose. Stilgerechter Taekwondo- oder Karateanzug.

Altersklassen

Die Altersklassen werden folgendermaßen festgelegt. Ein Kämpfer wird entsprechend seines Geburtsdatums eingruppiert.

Point Fighting & Leichtkontakt:

Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung

Es ist dem Verband/Organisation vorbehalten, Gewichts- und Altersklassen bei Turnieren einzuschränken bzw. bei Liga oder Nachwuchsturnieren bei Bedarf abzuändern.

Es wird nicht in Gürtelklassen gekämpft, es wird in zwei Klassen eingeteilt:

Breitensportklasse: Newcomer (*max. 4 Turniersiege)

Leistungsklasse: Advanced

Point Fighting und Leichtkontakt: Jeder Newcomer hat die Möglichkeit an mehreren Newcomer-Turnieren teilzunehmen. Nach 4 Turniersiegen (Landes- und Bundesturniere) oder generell 8 Turnierteilnahmen verliert man die Nachwuchseigenschaft. Dieses bezieht sich auch auf die Turnierteilnahmen anderer Verbände! Durch Corona hatten viele Sportler speziell beim Wettkampf (LK & PF) Einbußen. Daher scheint uns dieses System eine sinnvolle Ergänzung zu sein. Auch möchten wir den Vereinen, welche den Fokus bisher nicht beim Kampftraining hatten, eine Möglichkeit bieten ihre Sportler zu integrieren. Pässe jeweiliger Verbände sind bei der Anmeldung vorzulegen. Es obliegt in der Verantwortung der Trainer, die jeweiligen Sportler gleich in der Leistungsklasse (advanced) starten zu lassen. Nachweisliche Zuwiderhandlungen (Kampferfahrene Sportler/innen bei Newcomern) führen zur Disqualifikation. Natürlich auch zur nachträglichen Aberkennung. Ein Start in beiden Klassen ist nicht möglich. Die jeweiligen Pässe (auch anderer Verbände) sind bei der Registrierung vorzulegen.

Gewichtsklassen:

Pointfighting/Semikontakt/männlich;

Jugend E (- 6 Jahre)

Jugend D (6 bis einschl. 8 Jahre) Pointfighting, -27, -33, -39, -45, -51, ab 51,1 KG

Jugend C (9 bis einschl. 11 Jahre) Pointfighting, -33, -39, -45, -51, -57, ab 57,1 KG

Jugend B (12 bis einschl. 13 Jahre) Pointfigthing -45, -51, -57 -63 -69, ab 69,1 KG

Jugend A (14 bis einschl. 15 Jahre) Pointfigthing -45, -51, -57, -63 -69, -75, ab 75,1 KG

Junioren (16 bis einschl. 17 Jahre) Pointfigthing -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Senioren (18 bis einschl. 35 Jahre) Pointfigthing -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Masterclass 1 (36 bis 45 Jahre) Pointfigthing -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Masterclass 2 (ab 46 Jahre) Pointfigthing -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Pointfighting/Semikontakt/weiblich;

Jugend E (- 6 Jahre)

Jugend D (6 bis einschl. 8 Jahre) Pointfighting, -25, -30, -35, -40, -45, -50, ab 50,1 KG

Jugend C (9 bis einschl. 11 Jahre) Pointfighting, -30, -35, -40, -45, -50, -55, ab 55,1 KG

Jugend B (12 bis einschl. 13 Jahre) Pointfigthing, -40, -45, -50, -55 -60, -65, -70, ab 70,1 KG

Jugend A (14 bis einschl. 15 Jahre) Pointfigthing -45, -50, -55, -60 -65, -70, -75, ab 75,1 KG

Junioren (16 bis einschl. 17 Jahre) Pointfigthing -45, -50, -55, -60 -65, -70, -75, ab 80,1 KG

Senioren (18 bis einschl. 35 Jahre) Pointfigthing -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80, -85, ab 85,1 KG

Masterclass 1 (36 bis 45 Jahre) Pointfigthing -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80, -85, ab 85,1 KG

Masterclass 2 (ab 46 Jahre) Pointfigthing -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80, 85, ab 85,1 KG

Leichtkontakt Wettkampf:

Leichtkontakt/männlich;

Jugend A (14 bis einschl. 15 Jahre) Leichtkontakt -45, -51, -57, -63 -69, -75, ab 75,1 KG

Junioren (16 bis einschl. 17 Jahre) Leichtkontakt -51, -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Senioren (18 bis einschl. 35 Jahre) Leichtkontakt -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Masterclass 1 (36 bis 45 Jahre) Leichtkontakt -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Masterclass 2 (ab 46 Jahre) Leichtkontakt -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG

Leichtkontakt/weiblich;

Jugend A (14 bis einschl. 15 Jahre) Leichtkontakt -45, -50, -55, -60 -65, -70, -75 ab 75,1 KG

Junioren (16 bis einschl. 17 Jahre) Leichtkontakt -45, -50, -55, -60 -65, -70, -75 ab 75,1 KG

Senioren (18 bis einschl. 35 Jahre) Leichtkontakt -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80 ab 85,1 KG

Masterclass 1 (36 bis 45 Jahre) Leichtkontakt -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80 ab 85,1 KG

Masterclass 2 (ab 46 Jahre) Leichtkontakt -50, -55, -60 -65, -70, -75, -80 ab 85,1 KG

Wettkampfkleidung Leichtkontakt- und Pointfighting:

Stilgerechter Dobok mit Gürtel oder Kickboxuniform (lange Kickboxhose & Vereins-Shirt)

Ausrüstung der Teilnehmer:

Hochwertige geschlossene Boxhandschuhe (10 oz oder 12 oz) mit Klettverschluss für LK & PF zugelassen. Schienbeinschutz, Fußschutz, sowie Zahnschutz ist Pflicht.

Ein Tiefschutz bei den männlichen Teilnehmern ist Pflicht, bei den Damen unbedingt empfohlen. Kopfschützer beim LK und PF werden unbedingt empfohlen.

Tiefschutz, Schienbeinschützer sind unter dem TKD-Dobok (Kickboxhose) zu tragen.

Ein Brustschutz (ebenfalls unter der Kleidung) oder eine leichte [Wettkampfweste](#) (keine Vollkontaktausrüstung) muss bei den Damen getragen werden.

Optional dürfen Ellenbogen/Unterarmschützer Elastik-Material (keine Hartplastikeinlagen) getragen werden. Elastische Stützbandagen (Knie oder Fußgelenk) sind erlaubt. Das Tragen von Schmuck (Ohringe, Halsketten, Piercings) sind beim Wettkampf nicht erlaubt.

Kopfschützer mit Visier werden nur beim Pointfighting zugelassen.

Jugend D (*männlich u. weiblich*) Pointfighting (6 bis einschl. 8 Jahre)

Jugend C (*männlich u. weiblich*) Pointfighting (9 bis einschl. 11 Jahre)

Jugend B (*männlich*) Pointfigthing (12 bis einschl. 13 Jahre), bis -63 Kg

Jugend A (*männlich*) Pointfigthing (14 bis einschl. 15 Jahre), bis -63 Kg

Junioren (*männlich*) Pointfigthing (16 bis einschl. 17 Jahre), bis -63 Kg

Jugend B (*weiblich*) Pointfigthing (12 bis einschl. 13 Jahre), bis -70 Kg

Jugend A (*weiblich*) Pointfigthing (14 bis einschl. 15 Jahre), bis -70 Kg

Junioren (*weiblich*) Pointfigthing (16 bis einschl. 17 Jahre), bis -70 Kg

Nur anerkannte Marken: [WT Kopfschützer](#) oder die WAKO zugelassene Gesichtsmaske, welche am [TopTen Kopfschutz](#) schnell befestigt werden kann. Die Trainer liegen in der Verantwortung, dass ihre Teilnehmer die richtigen Größen tragen. Kopfschützer der Größe XL würden bei einem Kind das Gegenteil bewirken. Auch bei Kopfschutz mit Visier ist generell ein Zahnschutz zu empfehlen. Spangenträger sollten mind. oben einen Zahnschutz tragen.

Folgende Techniken dürfen angewendet werden:

Leichtkontakt:

Handtechniken

- alle Boxtechniken
- Backfist

Fußtechniken

- Frontkick
- Sidekick
- Rundkick
- Fersenkick (nur mit Fußsohle)
- Crescentkick
- Sprungkick
- Axtkick (nur mit Fußsohle)
- Fußfeger nur auf Knöchelhöhe; von außen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen Hand- und Fußtechniken sollen ausgewogen sein. Fußtechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit leichtem, kontrolliertem Kontakt ausgeführt werden. Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird, soll nicht gewertet werden. (Ob Fußfeger beim Turnierwettkampf erlaubt sind, wird in der Ausschreibung bekannt gegeben)

Anzahl Kicks pro Runde

Im Leichtkontakt muss keine spezifische Anzahl an Kicks erbracht werden, weil die Kämpfer Punkte je nach Technik erhalten- wie im Point Fighting differenziert. Die Kämpfer sollten auf Ausgewogenheit bei Hand- und Fußtechniken achten. Kämpft ein Kämpfer fast ausschließlich nur mit Hand- oder nur mit Fußtechniken, so muss er ermahnt und im Wiederholungsfall mit Minuspunkten bestraft werden.

Point Fighting:

Folgende Hand- / Boxschläge (stehend, gesprungen) sind erlaubt:

- Führhand (Jab), Faustschlag mit der vorderen Hand. • Schlaghand (Punch), Faustschlag mit der hinteren Hand. • Haken (Haken). • Aufwärtshaken (Uppercut). • Backfist • Handkante

Merke: der gedrehte Backfist (spinning backfist) ist verboten.

Folgende Fußtechniken sind erlaubt:

- Vorwärtskick (frontkick) „Ap-Chagi“
- Seitlicher Fußtritt (side kick) „Jop-Chagi“
- Halbkreisfußtritt (roundhouse kick) mit dem Spann „Dollyo-Chagi“
- Hakentritt mit Fußsohle, Ferse (hook kick) „Koltchyo-Chagi“
- Kreistritt mit Innen-/Außen-Fußkante (crescent kick) „Dolmyo-Sewo-Chagi“
- Axt Tritt mit Fußsohle (axe kick) „Naeryo-Chagi“
- Fußfeger, Fuß zu Fuß („foot sweep“), innen und außen (wird vor jedem Turnier festgelegt)

Merke: alle Fußtechniken sind auch gedreht und / oder gesprungen möglich.

Anzahl Kicks pro Runde

Die Kämpfer sollten auf Ausgewogenheit bei Hand- und Fußtechniken achten. Kämpft ein Kämpfer fast ausschließlich nur mit Hand- oder nur mit Fußtechniken, so muss er ermahnt und im Wiederholungsfall mit Minuspunkten bestraft werden.

Erlaubte Angriffsziele

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:

Im Leichtkontakt

Der Kopf oben, vorn und seitlich.

Der Oberkörper vorn und seitlich.

Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen bis Knöchelhöhe).

Im Point Fighting

Der Kopf oben, vorn und seitlich.

Der Hinterkopf (Angriff nur von vorne)

Der Oberkörper vorn und seitlich.

Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen bis Knöchelhöhe).

Nicht erlaubte Angriffsziele, verbotene Techniken und Verhaltensweisen

Es ist/sind verboten:

1. Angriffe gegen Hals, Unterleib, Nieren, Rücken, Beine, Oberschenkel, Gelenke, Leiste, Hinterkopf (außer im Point Fighting) und Nacken
2. Angriffe mit Knie, Ellbogen, Schulter, Handinnenkante (außer im Point Fighting), Kopfstöße und Daumen
3. Abdrehen, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Halten, blinde Techniken, zu tiefes Abducken (unter Gürtelhöhe des Gegners) und Wrestling/ Ringen
4. Angriff gegen einen Kämpfer, der zwischen den Seilen ist
5. Angriff gegen einen Kämpfer, der am Boden ist (d.h. sobald eine Hand oder Knie den Boden berührt)
6. Verlassen der Kampffläche
7. Fortfahren nach dem Kommando „stopp“ oder „break“ oder nach dem Rundengong
8. Ölen des Gesichts oder Körpers
9. -das Bein festzuhalten
10. Ausspucken des Mundschutzes: wenn ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich ausspuckt, wird der Kampf unterbrochen und der Kämpfer angezählt. Beim zweiten Mal erhält er eine offizielle Ermahnung.
11. Bodenangriffe: ein Kämpfer darf seinen Gegner nicht am Boden angreifen. Der Ringrichter muss den Kampf unterbrechen, sobald ein Kämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt.
12. Schläge auf Kopf oder Körper eines sich am Boden befindlichen Kämpfers werden mit Minuspunkt oder Disqualifikation (Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter) geahndet.

Unsportliches Verhalten des Kämpfers:

Ein Kämpfer bekommt nur 1 Ermahnung, danach folgt der normale Strafablauf. Im Falle großer Unfairness kann der Kämpfer sofort einen Minuspunkt erhalten oder disqualifiziert werden- abhängig von der Schwere des Vergehens.

Unsportliches Verhalten des Betreuers:

- unangebrachtes Diskutieren/ Äußerungen über Kampfrichterentscheidungen
- unangebrachtes Diskutieren/ Äußerungen über nicht gegebene Trefferpunkte Angreifen oder Beleidigen eines Offiziellen schubsen, packen, spucken- auch der Versuch- führt zur sofortigen Verweisung vom Ring und möglicherweise (nach Absprache mit dem techn. Ausschuss) zum Ausschluss aus der Halle/ Veranstaltung

Kampfzeit

Alle Disziplinen

a) Damen und Herrenklassen:

Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen 2 x 2 Minuten mit je 1 Minute Pause dazwischen betragen.

b) Juniorenklassen:

Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen und Finale 2 x 2 Minuten mit je 1 Minute Pause dazwischen betragen.

nur im Point Fighting und Leichtkontakt

b) Masterclass (Ü-35):

2 x 2 Minuten, 1 Minute Pause

c) internationale Turniere / deutsche Meisterschaften:

Vorkämpfe 2 x 2 und Finale 3 x 2

d) Jugendklassen:

Jugend B: 2 x 1.30 Min., 1 Min. Pause

Jugend A: 2 x 2 Min., 1 Min. Pause

e) Die Kampfzeit kann aus organisatorischen Gründen jedoch gekürzt werden.

Dies ist zu Beginn der Veranstaltung oder durch die Ausschreibung mitzuteilen.

f) Bei Einzel- oder Mannschaftskämpfen kann die Rundenzahl je nach Vereinbarung 2 x 2 Minuten bis 5 x 2 Minuten betragen.

g) Die Zeit wird nur unterbrochen beim „Zeit aus“ Zeichen des Hauptkampfrichters.

h) Bei Verletzungen darf die Zeit nur so lange unterbrochen werden, bis festgestellt wird, wie schwer die Art der Verletzung ist bzw. ob der Kampf sofort weitergeführt werden kann oder ob abgebrochen werden muss. Maximal 1 Minute.

i) Eine Behandlung kann nur in der Kampfpause - die eine Minute beträgt - oder nach dem Kampf vorgenommen werden.

j) **Ausnahme:** Zeigt ein Kämpfer nach einem groben faul des Gegners seine Kampfbereitschaft und kann jedoch nach Auffassung des Hauptkampfrichters nicht sofort ohne Einschränkung weiterkämpfen kann der Hauptkampfrichter ihm eine Pause bis zu einer Minute gewähren.

k) Ist eine Behandlung erforderlich, so muss der Kampf beendet werden.

l) Endet der Kampf bei einem Turnier nach Ablauf der Zeit unentschieden, so wird er nach 30 Sekunden Pause um 1 Minute verlängert. Ist das Ergebnis nach dieser Verlängerung immer noch unentschieden, so wird der Kampf sofort fortgesetzt bis einer der Kämpfer eine klare Wertung erzielt. Die Wertung muss von allen drei Kampfrichtern gesehen werden. Sieger ist der Kämpfer mit der ersten Wertung.

Wertungen:

Definition Treffer -

Eine Wertung erhält der Kämpfer nur dann, wenn eine erlaubte Technik ein erlaubtes Ziel trifft. Der erlaubte Teil der Hand (keine Innenhand) oder des Fußes muss einen klaren, kontrollierten Kontakt herstellen. Die Kampfrichter müssen sehen, dass die Technik das Ziel trifft. Eine Punktevergabe aufgrund eines Treffergeräusches ist nicht zulässig. Der Kämpfer muss seinen Blick auf die Trefferfläche richten, wenn er eine Technik ausführt. Jede Technik muss mit vernünftiger Kraft entsprechend der Disziplin durchgeführt werden. Wenn ein Kämpfer einen Sprung ausführt, muss er innerhalb der Kampffläche landen um für die Technik eine Wertung zu erhalten. Er muss die Balance halten und darf den Boden mit keinem anderen Körperteil als den Füßen berühren. Wenn der Kämpfer außerhalb der Kampffläche landet, wird seine Technik nicht gewertet. Wenn ein Kämpfer nach Ausführung einer Technik die Balance verliert und den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt, wird sein Treffer nicht gewertet.

Wertung:

Eine Wertung wird gegeben, wenn eine erlaubte Technik mit folgenden Kriterien ein erlaubtes Ziel trifft:

- gute Ausführung (saubere Technik in Balance)
- kraftvolle Ausführung (einer der Disziplin entsprechenden kraftvollen Ausführung)
- Wachsamkeit (volle Konzentration)
- gutes Timing und richtige Distanz (damit die Technik den größtmöglichen Effekt hat)
- sportliche Haltung (kein böses Verhalten bei erhaltenen Schlägen)
- der Gegner angeschaut wird (Fokus=keine Blinden Techniken)

Proteste:

Reguläre Proteste

Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung, Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort bei dem Hauptkampfrichter machen, der den Kampf leitet. Wenn ein Team gegen ein Urteil Protest einlegen will, muss dies dem Kampfflächenleiter oder der Turnierleitung in Schriftform spätestens 15 min. nach dem Kampf Vorliegen. Der schriftl. Protest muss das Problem klar darlegen.

Der Kampfflächenleiter muss den Protest dem Kampfrichterausschuss vorlegen, der das Problem erörtert. Der Protest wird sofort behandelt. Die endgültigen Entscheidungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar. Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Wettkampfbestimmungen nicht richtig angewendet worden sind.

Irreguläre Proteste

Auf irreguläre grob fahrlässige Proteste - (entweder aus eigenem Antrieb oder vom Coach angewiesen) wird sofort durch den Kampfrichterausschuss oder der Turnierleitung reagiert. Die Konsequenz kann der vollständige Teamausschluss beim Turnier sein. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es zu groben Auseinandersetzungen kommt, führt dieses sofort zu einer Disqualifikation des gesamten Vereins. **Der Ausrichtende Verein hat Hausrecht – und kann/darf jeden dem Zutritt der Halle gewähren oder verweisen.**

Während des Kampfes

1. Einsprüche über Regelverstöße gegen die Wettkampfbestimmungen müssen unmittelbar nach Regelverstoß mündlich beim Hauptkampfrichter, der den Kampf leitet und danach schriftlich eingereicht werden.
2. Der Einspruch muss grundsätzlich mit der Angabe des Regelverstoßes begründet werden.
3. Eine Entscheidung über einen Protest muss vom gesamten Kampfgericht bestehend aus Kampfrichterreferent, Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter gefällt werden.
4. Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und sportlicher Fairness getroffen werden.
5. Ergeben sich Auslegungsschwierigkeiten in unmittelbarem Zusammenhang mit einem Kampf oder während eines Kampfes, so wird eine notwendige Entscheidung durch den Hauptkampfrichter bzw. Kampfrichterreferenten getroffen.

6. In allen hier nicht aufgeführten Streitfällen entscheidet die Turnierleitung.

Richtlinie: Vollkontakt (Weste)

Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird die Wettkampfordnung der ITO in allen Teilen vom Teilnehmer anerkannt.

Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt unter dieser Maßgabe eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer haben diese Erklärung ihrer Erziehungsberechtigten schriftlich abzugeben. Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem weißen Taekwondo-Dobok sowie der Schutzbekleidung. Der Wettkämpfer hat eine Kampfweste, Kopfschutz (neutral oder in der Farbe der Weste), Leistenschutz (Tiefschutz), Zahnschutz oben (Farbe: weiß oder transparent), Unterarm- und Schienbeinschützer vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen. Senioren, Junioren, Jugend A, B, C und D müssen zusätzlich mit Handschützern ausgerüstet sein. Die Kampfweste muss der körperlichen Konstitution des Wettkämpfers entsprechen. Tiefschutz, Unterarm- und Schienbeinschützer sind unter dem TKD-Dobok zu tragen. Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen (Brillen, Uhren, Schmuck usw. sind verboten).

Kampffläche:

- a) Die Kampffläche besteht aus einer nicht rutschigen, elastischen Matte. Es gibt zwei Optionen der Kampffläche: das Quadrat mit den Ausmaßen von 8 m x 8 m oder das Octagon mit den acht gleichen Schenkeln von 3,3 m. Hier beträgt die Diagonale 8 m.
- b) Um die Kampffläche herum befindet sich ein Sicherheitsbereich. Dieser muss 1 m und kann 2 m breit sein.

Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

(Richtlinie: die Klassen können geändert oder auch erweitert werden)

Vollkontakt (Weste):

Gürtelklasse Anfänger: 10. bis 5 Kup

Gürtelklasse Fortgeschrittene: 4. Kup bis einschließlich Danträger

Es wird im K.O. System gekämpft – bei Unentschieden eine Minute Verlängerung – bei weiterem Unentschieden entscheidet in der Verlängerung der erste Treffer.

Gewichtsklassen:

Jugend C (9 bis einschl. 11 Jahre) -33, -39, -45, -51, -57, ab 57,1 KG (männlich & weiblich)

Jugend B (12 bis einschl. 13 Jahre) -45, -51, -57 -63 -69, ab 69,1 KG (männlich & weiblich)

Jugend A (14 bis einschl. 15 Jahre) -45, -51, -57, -63 -69, -74, ab 74,1 KG (männlich & weiblich)

Junioren (16 bis einschl. 17 Jahre) -51, -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG (männlich & weiblich)

Senioren (18 bis einschl. 35 Jahre), -51, -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG (männlich & weiblich)

Masterclass (ab 36 Jahre) -51, -57, -63, -69, -75, -81, -87, -93, ab 93,1 KG (männlich & weiblich)

Erlaubte Techniken

- a) Fausttechniken: Techniken mit geballter Faust, d.h. mit den Knöcheln der Zeige und Mittelfingers, der Arm muss fast gestreckt sein und der Schlagwinkel unterhalb der Schulter.
- b) Fußtechniken: Techniken mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

Erlaubte Angriffsflächen

- a) Rumpf: Angriffe auf den durch die Weste bedeckten Teil des Körpers. Faust- und Fußtechniken sind erlaubt. Angriffe auf die durch die Kampfweste ungeschützte Rückenpartie sind nicht erlaubt.
- b) Kopf: Es sind Angriffe nur an den Kopf, nicht aber an den Hals, mit Fußtechniken erlaubt.

Trefferpunkte

- a) Rumpf: Der blau und rot gekennzeichnete Teil der Schutzweste.
- b) Kopf: Der gesamte Kopf ohne Hals.

Erfolgreicher Angriff der zu einem Punkt führt

Trefferpunkte werden erzielt, wenn erlaubte Techniken kraftvoll und korrekt auf die erlaubten Angriffsflächen ausgeführt werden.

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff auf die Kampfweste.
- b) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste.
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff zum Kopf.
- d) Vier (4) Punkte für einen Treffer mit einem Drehtritt zum Kopf. Beim Einsatz von 4 Punktrichtern müssen mindestens 3 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben. Bei 3 Punktrichtern müssen 2 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben, damit dieser gezählt wird. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte nach 3 Runden.

Ungültigkeit von Punkten

Punkte, die durch illegale Techniken oder Aktionen erzielt wurden, sind nicht gültig. In dieser Situation muss der Kampfleiter die Ungültigkeit des Punktes durch ein Handsignal anzeigen und die entsprechende Verwarnung aussprechen. Die Punktrichter sollen illegale Aktionen mit in ihre Bewertung zur Punktevergabe einbeziehen, d.h. ggf. einen Treffer nach vorheriger illegaler Aktion nicht als gültigen Punkt werten. Falls ein Wettkämpfer nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, den Gegenangriff zu vermeiden oder behindern versucht, indem er hinfällt, festhält, clincht oder das Bein des Gegners tritt etc., so ist der

Punkt ungültig. Wenn jedoch diese Regelverletzung in keinem Zusammenhang zur Punktetechnik steht, dann bleibt der Punkt, nachdem die Strafe ausgesprochen wurde, bestehen.

Verbotene Handlungen

- a) Strafen für verbotene Handlungen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.
- b) Strafen sind unterteilt in Kyong-go (Verwarnung) und Gam-jeon (Strafpunkt)
- c) Zwei Kyong-gos werden als Pluspunkt (+1) für den Gegner gewertet. Die letzte ungerade Verwarnung wird bei der Gesamtbewertung nicht berücksichtigt.
- d) Ein Gam-jeon wird als Pluspunkt (+1) für den Gegner gezählt.

5.10.1. Kyong-go: Verwarnungen

- a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn beide Füße eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertreten, muss der Kampfleiter sofort eine Verwarnung aussprechen.

- b) Hinfallen

Wenn ein Wettkämpfer bei der Ausführung einer Technik, bei einem Angriff stürzt oder mit Hand/Knie den Boden berührt wird immer eine Verwarnung ausgesprochen. Stürzt ein Wettkämpfer aufgrund von verbotenen Handlungen seines Gegners, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer, sondern sein Gegner bestraft werden.

- c) Den Kampf vermeiden

Wenn ein Wettkämpfer den Rücken zudreht, dem Kampf ausweicht, ohne einen Angriff zu beabsichtigen oder wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Zeichen und verbal mit „Fight“ die Kämpfer zum Kämpfen auffordern. Sollten nach 10 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird eine Verwarnung ausgesprochen an:

1. An beide Kämpfer
2. An den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt

Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen wird verwarnt. In solch einem Fall hat der Kampfleiter dreimal, im Abstand von 3 Sekunden, den Kämpfer mit „Stand up“ aufzufordern den Kampf fortzuführen. Weigert sich der Wettkämpfer, wird dieser zum Verlierer erklärt. Ebenfalls wird eine Verwarnung ausgesprochen, wenn ein Wettkämpfer nach einer Kampfunterbrechung fragt, um sein Equipment zu richten.

- d) Fassen, Festhalten, Klammern, Schieben mit der Hand oder dem Oberkörper Dieses beinhaltet das Fassen oder Festhalten irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Kleidung oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet außerdem das Fassen/Festhalten von Fuß oder Bein. Ebenso das Schieben mit Hand, Arm, Schulter, Kopf oder Körper und das Klammern.

- e) Anheben oder Blocken mit dem Knie

Anheben oder Blocken mit dem Knie, um sich eines legalen Angriffes zu entziehen oder zu behindern. Ebenso wird eine Verwarnung ausgesprochen, wenn das Anheben länger als 3 Sekunden dauert.

- f) Angriff unterhalb der Hüfte

Dieses beinhaltet einen Angriff auf Regionen unterhalb der Taille. Ebenso bestraft werden Angriffe auf Oberschenkel, Knie oder Schienbein des Gegners.

- g) Angriff nach dem Unterbrechungszeichen

Dieser Angriff ist extrem gefährlich für den angegriffenen Wettkämpfer und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für ihn. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Taekwondo, deshalb sollen alle Attacken, unabhängig von der Schwere, bestraft werden.

- h) Schlagen ins Gesicht mit Hand oder Faust

Eingeschlossen sind Angriffe mit Hand, Faust, Handgelenk, Arm oder Ellenbogen. Unbestraft bleiben unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt.

- i) Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie

Dieses beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie aus nächster Nähe. Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht hierunter und werden nicht bestraft:

- 1) Wenn der Gegner im Moment eines Fußangriffes plötzlich heranstürmt.
- 2) Wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.
- j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner Strafen für diesen Angriff werden gegeben, ohne Berücksichtigung, ob die Aktion absichtlich oder unabsichtlich war. Die Strafe wird auch bei einem Versuch ausgesprochen.

k) Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten bzw. Missfallensäußerungen des Wettkämpfers oder Coaches können im Sinne des Sports nicht geduldet werden, besonders aber:

- 1) Alle Aktionen der Verzögerung oder Beeinflussung des Wettkampfes
- 2) Kritik am Kampfleiter oder Offiziellen in irregulärer Weise.
- 3) Körperliches oder verbales Missverhalten/Beleidigung des Gegners/Coaches, Kampfleiter, Offizielle
- 4) Alle unnötigen bzw. unsportlichen Aktionen geschieht die Verfehlung in der Pause so wird die Verwarnung in der nächsten Runde registriert.

Strafpunkte

Im Fall eines absichtlichen oder gravierenden Fehlverhaltens der Verwarnungen des Kämpfers oder Coach kann der KL einen Strafpunkt aussprechen. Wenn der Coach oder Kämpfer unangemessenes grobes Fehlverhalten oder nicht den Anweisungen des KL folgen, kann der KL durch Heben der gelben Karte Sanktionen beantragen. Diese Sanktionen werden durch die Schiedskommission festgelegt.

Disqualifikation

Weigert sich ein Wettkämpfer absichtlich den Wettkampffregeln oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, wird er nach Ablauf einer Minute strafweise zum Verlierer erklärt. Erhält ein Wettkämpfer fünf (+ 5) Pluspunkte durch Bestrafungen, muss der Kampfleiter den Gegner strafweise zum Verlierer erklären. Der Kampfleiter kann einen Wettkämpfer zum Verlierer erklären, ohne dass fünf Pluspunkte durch Bestrafungen aufsummiert sind, falls der Wettkämpfer oder der Coach den Grundsätzen oder den Anweisungen des Kampfleiters nicht folgt. Im Besonderen dann, wenn ein Wettkämpfer die Absicht zeigt, die Richtlinie erheblich zu verletzen.

Niederschlag

a) knock down

Wenn ein Wettkämpfer durch den Angriff des Gegners mit einem anderen Teil des Körpers als der Fußsohle den Boden berührt.

b) standing down

a) Wenn ein Wettkämpfer stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.

b) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Wettkämpfer aufgrund einer starken Angriffstechnik des Gegners den Wettkampf nicht fortführen kann.

Verfahren bei einem Niederschlag

Wird ein Wettkämpfer durch einen regulären Angriff des Gegners niedergeschlagen, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando "Kal-yeo" und hält den Angreifer vom getroffenen Wettkämpfer fern und entscheidet, ob er den Wettkämpfer anzählt oder ob der Wettkämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Wenn der Wettkämpfer den Kampf nicht fortführen kann, dann erklärt er den Angreifer zum Sieger.
- b) Zählt der Kampfleiter an: Der Kampfleiter zählt mit Handzeichen in Sekundenintervallen von Ha-nah (Eins) bis Yeol (Zehn) in Richtung des niedergeschlagenen Wettkämpfers.
- c) Falls der Wettkämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, zählt der Kampfleiter bis Yeo-dul (Acht) zur Erholung des niedergeschlagenen Kämpfers weiter. Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer wiederhergestellt ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando Kye-sok (Weiterkämpfen) wieder frei.
- d) Wenn der niedergeschlagene Wettkämpfer beim Anzählen von Yeo dul keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis yeol und erklärt den anderen Wettkämpfer zum Sieger durch RSC.
- e) Das Zählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde beendet bzw. die Wettkampfzeit abgelaufen ist.
- f) Sind beide Kämpfer niedergeschlagen, zählt der Kampfleiter weiter, solange einer der Kämpfer sich noch nicht erholt hat.
- g) Haben sich beide Kämpfer bei Zehn noch nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er den Gegner ohne Anzählen oder während des Anzählens zum Sieger erklären. Der Kampfleiter sollte einen Kämpfer, der von einem Fußtritt am Kopf niedergeschlagen wurde, von einem für die Meisterschaft berufenen Arzt untersuchen lassen.

Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Wettkämpfer unterbrochen werden muss, ergreift der Kampfleiter folgende Maßnahmen:

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch das Kommando Kal-yeo.
- b) Der Kampfleiter hat dem Wettkämpfer eine Minute Erste Hilfe zu gewähren. Sollte die medizinische Betreuung mehr als 1 Minute benötigen, so muss in den letzten Sekunden vom med. Betreuer eine Verlängerung beim Kampfleiter beantragt werden. Die Verletzungspause kann bis zu 3 Minuten verlängert werden.
- c) Will ein Wettkämpfer, auch im Fall einer leichten Verletzung, nach einer Minute den Kampf nicht wieder aufnehmen, hat er verloren.
- d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wieder aufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, die mit Gam-jeom bestraft wird, zum Verlierer zu erklären.
- e) Werden beide Wettkämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- f) Wenn die Gesundheit eines Wettkämpfers gefährdet ist, da dieser sich in einer anscheinend gefährlichen Situation, hervorgerufen durch Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung befindet, muss der Kampfleiter den Kampf sofort beenden und Erste Hilfe anfordern. Der Kampfleiter muss denjenigen zum Verlierer erklären, welcher der Verursacher der Verletzung ist, wenn entschieden wird, dass die Verletzung aus einem verbotenen Angriff resultiert, der mit einem Minuspunkt bestraft wird. Wenn entschieden wird, dass der Angriff nicht mit Gam-jeon bestraft wird, muss der Kampfleiter den Sieger aufgrund des aktuellen Punktestandes bestimmen.

Schutzbestimmung bei KO

Wenn ein Wettkämpfer durch einen oder mehrere direkte oder indirekte Treffer am Kopf KO gegangen ist, (d.h. bewusstlos ist, oder nach Ansicht des Kampfleiters unfähig ist, sich noch zu verteidigen), so muss er sofort von einem Arzt untersucht werden. Der Arzt bestimmt bei einem Kopf- oder Körper - KO, ob eine KO - Schutzsperre ausgesprochen werden muss. Der KO - Sperre unterliegen alle Wettkämpfer, die ausgezählt werden oder über die Zeit (max. 1

Minute) durch Trefferwirkung kampfunfähig sind. Ob die Kampfunfähigkeit durch reguläre Treffer oder durch eine Regelwidrigkeit entstanden ist, ist dabei nicht ausschlaggebend. Die ärztliche Betreuung hat den Zweck, Schädigungsfolgen abzuwenden, nicht die Kampfunfähigkeit nachzuweisen. Diese ist erst nach Ablauf der Sperre festzustellen.

Ein Kämpfer, dem vom Arzt eine KO - Schutzsperre zuerkannt wird, darf, vom gleichen Tag angerechnet, vier Wochen keinen Taekwondo-Kampf austragen.

Ein Kämpfer, der innerhalb eines Zeitraumes von drei Monaten zwei KO-Schutzsperren auferlegt bekommen hat, darf vom darauffolgenden Tag des 2. KO`s drei Monate lang keinen Taekwondo-Kampf austragen.

Ein Wettkämpfer, der dreimal hintereinander KO gegangen ist, darf vom Tag nach dem 3. KO angerechnet, zwölf Monate keinen Taekwondo-Kampf austragen.

Jeder Kämpfer, der unter diese Vorschriften fällt, darf erst wieder kämpfen, wenn ein Arzt seine Wettkampffähigkeit bescheinigt. Nach der Vorlage der Bescheinigung beim Landesverband wird der Ausweis wieder ausgehändigt.

KO`s im Sinne dieser Bestimmung werden im Startausweis sowie im Protokoll mit "KO" bezeichnet. Der Ausweis ist einzuziehen und mit der KO-Meldung seinem zuständigen Landesverband zu senden. Über KO`s im Sinne dieser Bestimmung hat der zuständige Kampfleiter/Jury sofort nach Ende des Kampfes die KO-Meldung auszufüllen. Diese Meldung hat einen Grundtext, der entsprechend zu ergänzen ist.

Kämpfer, die aufgrund eines Abbruches wegen Kampfunfähigkeit aus dem Kampf genommen werden, sind ebenfalls sofort vom Arzt zu untersuchen. Der Arzt hat anhand des Befundes die Entscheidung zu treffen, ob hier die Schonfrist von vier Wochen gemäß der Vorschrift zur Anwendung kommen muss. Kommt diese Vorschrift zur Anwendung, ist eine entsprechende Eintragung im Pass und die entsprechende Meldung an den Landesverband vorzunehmen. Muss ein Kämpfer aufgrund von Wirkungstreffern zwei- oder dreimal in einer Runde angezählt werden, kann der Kampfleiter den Kampf abbrechen.

Weitere Schutzbestimmungen

Jeder Wettkämpfer, der einen schweren Kampf mit vielen Körper- und Kopftreffern geführt, oder in aufeinanderfolgenden Kämpfen mehrere Niederschläge erlitten hat, kann auf Beschluss der Wettkampfleitung, nach Meldung durch den Kampfleiter/Jury mit einer weiteren Startsperrung belegt werden.

Entscheidung

Besteht nach 2 Runden ein absoluter Gleichstand wird eine weitere Runde mit einer Minute Kampfzeit angesetzt. Wenn dann immer noch Gleichstand besteht, kommt es zur vierten Runde und der Kämpfer, welcher den ersten Punkt erzielt, wird zum Sieger erklärt (Sudden Death). Ebenso wird derjenige zum Verlierer erklärt, welcher zuerst 2 Kyong-gos bzw. einen Gam-jeom erhält. Alle Kyong-gos, Gam-jeoms und Pluspunkte aus den Vorrunden werden zu Beginn der 4. Runde gestrichen, d.h. die 4. Runde beginnt bei absolut Null.

Ergebnis des Wettkampfes

Sieg durch Kampfleiter - Abbruch (RSC= Referee Stops Contest)

b) Sieg nach Punkten

c) Sieg durch 12 Punkte Unterschied

d) Sieg durch Sudden Death

e) Sieg durch Überlegenheit

f) Sieg durch Aufgabe

g) Sieg durch Disqualifikation

h) Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters Sieg durch Kampfleiter – Abbruch (RSC):

Der Kampfleiter beendet den Kampf, wenn

- durch seine Entscheidung oder die des offiziellen Wettkampfarztes festgestellt wird, dass ein Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann

- ein Wettkämpfer ausgezählt wird

- ein Wettkämpfer nach einer Verletzungspause nicht weiterkämpfen kann

- ein Wettkämpfer nach 3-maliger Aufforderung nicht kampfbereit ist

- die Sicherheit eines Wettkämpfers gefährdet ist

- ein Wettkämpfer das Kommando des Kampfleiters zum Weiterkämpfen nicht beachtet.

Sieg durch Punkte: In diesem Fall wird der Sieger durch das Punkteergebnis aus 3 Runden festgestellt. Sieg durch 12-Punkte-Unterschied: Ist am Ende der 2. Runde ein 12-Punkte-Unterschied oder jederzeit in der 3. Runde, so ist der Kampf zu beenden und der Gewinner zu erklären. Sieg durch Sudden Death: Sieger der 4. Runde ist, wer den 1. Punkt(e) gemacht hat. Bei Benutzung von PSS: sollte ein Kopftreffer zuerst getreten sein als ein Körpertreffer, aber PSS den Punkt schneller registriert als das manuelle Punkten der Punktrichter, dann ist der Kämpfer Gewinner, der den Kopftreffer getreten hat. Sieg durch Überlegenheit: Sieger nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte. Sieg durch Aufgabe: Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

Sieg durch 12-Punkte-Unterschied: Ist am Ende der 2. Runde ein 12-Punkte-Unterschied oder jederzeit in der 3. Runde, so ist der Kampf zu beenden und der Gewinner zu erklären. Sieg durch Sudden Death: Sieger der 4. Runde ist, wer den 1. Punkt(e) gemacht hat. Bei Benutzung von PSS: sollte ein Kopftreffer zuerst getreten sein als ein Körpertreffer, aber PSS den Punkt schneller registriert als das manuelle Punkten der Punktrichter, dann ist der Kämpfer Gewinner, der den Kopftreffer getreten hat. Sieg durch Überlegenheit: Sieger nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte. Sieg durch Aufgabe: Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

Sieg durch Sudden Death: Sieger der 4. Runde ist, wer den 1. Punkt(e) gemacht hat. Bei Benutzung von PSS: sollte ein Kopftreffer zuerst getreten sein als ein Körpertreffer, aber PSS den Punkt schneller registriert als das manuelle Punkten der Punktrichter, dann ist der Kämpfer Gewinner, der den Kopftreffer getreten hat. Sieg durch Überlegenheit: Sieger nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte. Sieg durch Aufgabe: Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

Sieg durch Überlegenheit: Sieger nach der 4. Runde durch die Überlegenheitskarte. Sieg durch Aufgabe: Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

Sieg durch Aufgabe: Der Sieger wird durch Aufgabe des Gegners bestimmt.

a) Wenn ein Wettkämpfer durch Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt

b) Wenn ein Wettkämpfer nach der Kampfpause oder zu Beginn des Wettkampfes den Kampf nicht aufnehmen will

c) Wenn der Coach das Handtuch in die Kampffläche wirft, um die Aufgabe seines Wettkämpfers anzuzeigen. Sieg durch Disqualifikation: Dies ist das Ergebnis des Ausschlusses eines Wettkämpfers bei der Waage oder falls der Wettkämpferstatus verloren geht

Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters: Dieses Ergebnis wird durch den Kampfleiter erklärt, sobald einer der beiden Wettkämpfer durch Kyong-gos und Gam-jeom fünf Pluspunkte für seinen Gegner während eines Wettkampfes angesammelt hat. Sieger des Kampfes ist, wer nach allen gekämpften Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters: Dieses Ergebnis wird durch den Kampfleiter erklärt, sobald einer der beiden Wettkämpfer durch Kyong-gos und Gam-jeom fünf Pluspunkte für seinen Gegner während eines Wettkampfes angesammelt hat. Sieger des Kampfes ist, wer nach allen gekämpften Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Sieger des Kampfes ist, wer nach allen gekämpften Runden die meisten Punkte erzielt hat.

Kommandos im Wettkampf

Chung Blau

Hong Rot

Cha-ryeot Achtung

Kyeong-rye Verbeugen

Tscha-u-yang-u Drehen

Joon-bi Fertig (Kampfstellung)

Shi-jak Start

Kal-yeo Trennen

Keu-man Stop, Ende

Kye-sok Weiterkämpfen

Kye-shi Zeitstop für max. 1 Minute

Shi-gan unbegrenzter Zeitstop

Joo-eui Ermahnung

Kyong-go Verwarnung

Gam-jeom Minuspunkt

Chung Seung Blau gewinnt

Hong Seung Rot gewinnt

Ha-nah Eins, Duhl Zwei, Seht Drei, Neht Vier, Da-seot Fünf, Yeo-seot Sechs, Il-gop Sieben,

Yeo-dul Acht, A-hop Neun, Yeol Zehn

Richtlinie: ITO Formenwettkampf

Der Einzelwettbewerb:

Die Wettkämpfer führen ihre Form einzeln vor. Die Form kann hier frei gewählt werden. Sollte jedoch der Graduierung angepasst sein. Die Punktrichter zeigen ihre Wertung direkt nach der Darbietung an. Bewertet wird die Form mit bis zu max. 10 Punkten. Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen. Sollte es zu einem Stechen kommen, laufen beide Sportler nebeneinander und das Kampfgericht entscheidet mit Handzeichen.

Einzellauf Formen / Korean Style: (Hyong / Tul / Poomse)

Klassen: - Bis einschl.:

bis 7 Jahre / 8 bis 9 Jahre / 10 bis 11 Jahre / 12 bis 13 Jahre / 14 bis 15 Jahre / 16 bis 17 Jahre
(10.- 9.Kup) / (8.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 3. Kup) / (2.- 1. Kup) / (ab 1. Dan)

Klasse = Senioren 1: ab 18 bis einschl. 30 Jahre jeweils männlich / weiblich
(9.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 3. Kup) / (2.- 1. Kup) / (1. bis 3. Dan) / (ab 4. Dan)

Klasse = Senioren 2: ab 31 Jahre jeweils männlich / weiblich
(9.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 3. Kup) / (2.- 1. Kup) / (1. bis 3. Dan) / (ab 4. Dan)

Klasse = Senioren 3: ab 41 Jahre jeweils männlich / weiblich
(10.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 1. Kup) / (1. bis 3. Dan) / (ab 4. Dan)

Klasse = Senioren 4: ab 51 Jahre jeweils männlich / weiblich
(10.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 1. Kup) / (1. bis 3. Dan) / (ab 4. Dan)

Klasse = Senioren 5: ab 61 Jahre jeweils männlich / weiblich
(10.- 7. Kup) / (6.- 5. Kup) / (4.- 1. Kup) / (1. bis 3. Dan)

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter (bei kleinen Freundschaftsturnieren ggf. 1 Hauptkampfrichter und 2 Punktrichter)

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Genauigkeit des Schrittdiagramms (bei offenen Turnieren fällt diese Bewertung aus)
- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus
- Ästhetische Schönheit

Der Mannschaftswettbewerb: (Teamformen)

Team besteht muss aus 2 bis 5 Teilnehmer/innen bestehen. Unterschiedliche Graduierungen, Geschlecht und Alter sind erlaubt. Können aber in der Ausschreibung auch bestimmt werden. Die Wettkämpfer führen ihre Form vor. Die Form kann hier frei gewählt werden. Die Punktrichter zeigen ihre Wertung direkt nach der Darbietung an. Bewertet wird die Form mit bis zu max. 10 Punkten. Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen. Sollte es zu einem Stechen kommen, laufen beide Teams nacheinander ihre Form nochmal und das Kampfgericht entscheidet mit Handzeichen. Alle Teammitglieder müssen der gleichen Schule/Verein angehören. Es wird eine Form nach eigener Wahl gelaufen. Sieger ist das Team mit den meisten Punkten.

Teamformen:

2 bis 5 Personen pro Team

Gürtelklasse Anfänger: 10. bis 5. Kup

Gürtelklasse Fortgeschrittene: 4. Kup bis einschließlich Danträger

Bis einschl.: 10 Jahre / bis 13 Jahre / bis 16 Jahre / 17 bis einschl. 40 Jahre / ab 41 Jahre / Mixed

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus

- Ästhetische Schönheit
- Synchronität (beim Mannschaftswettbewerb)
- Versetzter Ablauf ist erlaubt

Der Mannschaftswettbewerb: (Synchronformen)

Team besteht muss aus 2 Teilnehmer/innen bestehen. Unterschiedliche Graduierungen, Geschlecht und Alter sind erlaubt, können aber je nach Ausschreibung bestimmt werden. Die Wettkämpfer führen ihre Form vor. Die Form kann hier frei gewählt werden. Die Punktrichter zeigen ihre Wertung direkt nach der Darbietung an. Bewertet wird die Form mit bis zu max. 10 Punkten. Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen. Sollte es zu einem Stechen kommen, laufen beide Teams nacheinander ihre Form nochmal und das Kampfgericht entscheidet mit Handzeichen. Alle Teammitglieder müssen der gleichen Schule/Verein angehören. Es wird eine Form nach eigener Wahl gelaufen. Sieger ist das Team mit den meisten Punkten.

Synchronformen:

2 Personen pro Team

Gürtelklasse Anfänger: 10. bis 5. Kup

Gürtelklasse Fortgeschrittene: 4. Kup bis einschließlich Danträger

Bis einschl.: 10 Jahre / bis 13 Jahre / bis 16 Jahre / 17 bis einschl. 40 Jahre / ab 41 Jahre / Mixed

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus
- Ästhetische Schönheit
- Synchronität (beim Mannschaftswettbewerb)
- Versetzter Ablauf ist **nicht** erlaubt
-

Musikformen:

Bei den Musikformen handelt sich um eine frei gestaltete Kampfchoreografie, welche mit Musik untermalt werden muss. Die Punktrichter bewerten den Schwierigkeitsgrad der Techniken und das Gleichgewicht der Läufer, ebenfalls die Synchronität zur Musik, Ausdruck und Mimik, Krafteinsatz, Schnelligkeit, sowie gegebenenfalls die Handhabung mit einer Waffe. (Als Vorlage dürfen traditionelle Formen gewählt werden, welche frei verändert oder ergänzt werden können, Akrobatikelemente sind kein muss, jedoch erlaubt dürfen jedoch nicht bewertet werden)

Klasse weiblich -16 Jahre / +17 Jahre **Klasse männlich** -16 Jahre / +17 Jahre

Bei starker Besetzung werden die Klassen wie beim normalen Formenwettkampf erweitert bzw. gegliedert. Mixed-Klassen sind ebenfalls erlaubt.

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus zur Musik
- Ästhetische Schönheit
- Synchronität (beim Mannschaftswettbewerb)

Musik-Synchronformen:

2 Personen pro Team

Klasse weiblich -16 Jahre / +17 Jahre **Klasse männlich** -16 Jahre / +17 Jahre

Bei starker Besetzung werden die Klassen wie beim normalen Formenwettkampf erweitert bzw. gegliedert. Mixed-Klassen sind ebenfalls erlaubt.

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus zur Musik
- Ästhetische Schönheit
- Synchronität (beim Mannschaftswettbewerb)
- Versetzter Ablauf ist erlaubt
-

Musik-Teamformen:

3 bis 9 Personen pro Team

Klasse weiblich -16 Jahre / +17 Jahre **Klasse männlich** -16 Jahre / +17 Jahre

Bei starker Besetzung werden die Klassen wie beim normalen Formenwettkampf erweitert bzw. gegliedert. Mixed-Klassen sind ebenfalls erlaubt.

Das Kampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Schriftführer (Tischbesetzung)
- 4 Punktrichter

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Geschmeidigkeit der Bewegungen
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen
- Kraft
- Rhythmus zur Musik
- Ästhetische Schönheit
- Synchronität (beim Mannschaftswettbewerb)
- Versetzter Ablauf ist erlaubt

Bekleidung der Teilnehmer:

Bei den Formen (Einzel wie auch Team) muss ein sauberer stilgerechter Taekwondo oder Karate-Anzug getragen werden (Mehrfarbig erlaubt). Farbige Kickboxuniformen sind ebenfalls erlaubt.

Kampfgericht:

Aus jedem teilnehmenden Verein sollten sich je nach Stärke ein oder zwei Kampfrichter mit ausreichender Erfahrung (Dan-Träger) zur Verfügung stellen. Kampfrichter in Ausbildung sollten erst mal bei Vereinsmeisterschaften, danach Freundschaftsturnieren ausreichend Erfahrungen sammeln. Kampfrichter bei großen Turnieren sollten mind. über den 2. Dan verfügen. Kleiderordnung: Dunkle Hose und weißes Hemd oder weißes T-Shirt.

(Ausrichtende Vereine der ITO haben das Recht die Klassen eigenständig nach Bedarf zu ändern und Regelwerke zu vereinfachen. Dieses sollte jedoch in der Ausschreibung immer bekannt gemacht werden)



Die Rechte zu diesem Regelwerk – obliegen der Independent Taekwondo Organisation und deren Vereine. Sie dürfen nicht auf den eigenen Homepages oder Internetseiten anderer Verbände/Organisationen veröffentlicht werden.

©Independent Taekwondo Organisation