

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:

- 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.
- 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.

28

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

- 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.
- Fußtechniken: Techniken mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

Erlaubte Angriffsflächen

- 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.
- Kopf: Es sind Angriffe nur an den Kopf, nicht aber an den Hals, mit Fußtechniken erlaubt.

Trefferpunkte

- Rumpf: Der blau und rot gekennzeichnete Teil der Schutzweste.
- 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 per Fausstoß
- b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff auf die Kampfweste per Fußtechnik
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff mit einem Drehtritt auf die Kampfweste.
- d) Drei (3) Punkte für einen erlaubten Angriff zum Kopf.
- e) 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.

Bei Nutzung elektronischer Westen

- a) Treffer auf die Weste werden einzig vom System gewertet.
- b) Kopftreffer sind von den Punktrichtern anzuzeigen. Dies geschieht über ein visuelles Zeichen (Fahnen, Bänder oder ähnliches, Rot/Blau) der Punktrichter. Der Mattenleiter/Schreiber hat diese unmittelbar in der Software nachzupunkten.
- c) da die Weste beim auslösen eines Punktes durch einen Fausstoß ebenfalls 2 Punkte anzeigt , soll der Kampfrichter in diesem Fall unterbrechen und einen Punkt davon zurück nehmen.

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.

Punkte die bei Verwendung elektronischer Westen durch hinfallen, Zusammenstoß der Körper, illegale Aktionen oder ähnlichem erzielt werden, werden aberkannt!

Verbotene Handlungen

- a) Strafen für verbotene Handlungen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.
- b) Ein Gam-jeon wird als Pluspunkt (+1) für den Gegner gezählt.
- c) 20 Gam-Jeon führen zur Niederlage

a) Übertreten der Grenzlinie

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

b) Hinfallen

Wenn ein Wettkämpfer bei der Ausführung einer Technik, bei einem Angriff stürzt oder mit Hand/Knie den Boden berührt wird immer ein Gam-Jeon 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 ein Gam-Jeon 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. Absichtlich und vorsätzliche Handlungen dieser Art sind mit einer Disqualifikation zu ahnden!

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. Absichtlich und vorsätzliche Handlungen dieser Art sind mit einer Disqualifikation zu ahnden!

h) Schlagen ins Gesicht mit Hand oder Faust

Eingeschlossen sind Angriffe mit Hand, Faust, Handgelenk, Arm oder Ellenbogen. Unbestraft bleiben unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt. Absichtlich und vorsätzliche Handlungen dieser Art sind mit einer Disqualifikation zu ahnden!

i) Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie Absichtlich und vorsätzliche Handlungen dieser Art sind mit einer Disqualifikation zu ahnden!

30

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.

Einspruchskarte und Videoreplay

Wenn bei einer Meisterschaft das Video Replay zum Einsatz kommt, dann sollen an jeder Fläche 1-2 Kameras zur Videoaufzeichnung installiert werden. Für die Videoauswertung ist ein Kampfrichter zuständig. Die Coaches haben Wettkampfordnung & Handzeichendie Möglichkeit mit sogenannten Einspruchskarten eine Videoüberprüfung von einer Aktion zu beantragen. Sollte ein Coach keine Einspruchskarte mehr besitzen, dann kann ein Punktrichter in den letzten 10 Sekunden der 3. Runde und jederzeit in der 4. Runde eine Videoauswertung anfordern um eine Wettkampfsituation oder Entscheidung durch die Videoauswertung analysieren zu lassen um eine Entscheidung ggf. zu korrigieren. Durchführung:

- a) Innerhalb von 5 Sekunden nach der Aktion steht der Coach auf, hebt seine Karte.
- b) Der KL unterbricht den Kampf, bringt die Kämpfer auf ihre Markierungen und geht dann zum Coach.
- c) Der Coach beantragt in einem kurzem Satz die Videoanalyse einer Aktion und übergibt die Karte
- d) Der KL geht zu seiner Markierung, hebt die rechte Hand mit der Karte und gibt das Kommando: „chung video replay oder hong video replay“
- e) Der KL geht zur Videojury, wiederholt Wort wörtlich das Anliegen des Coaches
- f) Die Videojury wertet dann die Anfrage anhand des Videos innerhalb von 1 Minute aus.
- g) Die Videojury gibt das Ergebnis der Videoanalyse durch Handzeichen bekannt
- h) Bei Zustimmung des Protestes gibt der KL dem Coach die Karte zurück und nimmt dann die entsprechenden Handlungen vor.
- i) Bei Ablehnung des Protestes behält der KL die Karte ein. Jeder Coach darf pro Kämpfer 2 x eine Verneinung während eines Turniers bekommen. Allerdings immer nur eine Verneinung in einem Kampf, danach wird die Karte einbehalten.

Bei Turnieren ohne Videoreplay wird diese Funktion durch eine Abfrage zwischen Mattenrichter und Punktrichter ersetzt.

Hierzu unterbricht der Mattenrichter den Kampf und fragt den Grund des Einspruches beim entsprechenden Coach ab. Im Anschluss bittet er die Punktrichter, durch entsprechendes Kommando und Handzeichen, zu sich und erörtert den Einspruch. Nach Besprechung des Einspruches teilt der Mattenrichter das Ergebniss per Handzeichen mit. Hiernach gelten die Regeln „h“ und „i“ des Videoreplayverfahrens.

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 20 Pluspunkte durch Bestrafungen, muss der Kampfleiter den Gegner strafweise zum Verlierer erklären. Der Kampfleiter kann einen Wettkämpfer zum Verlierer erklären, ohne dass 20 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:

31

- 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.

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 Gam-jeom 20 Pluspunkte für seinen Gegner während eines Wettkampfes angesammelt 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