

# Wettkampfregeln/ -Bestimmungen

des

NWTV



Verfasser: Roland Jensen

## **Einleitung**

**Die Wettkampfordnung Taekwon-Do gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb des NWTV e.V. von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle NWTV anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampfregeln des NWTV orientieren sich an den Regeln der ITF-Weltverbände.**

## Inhalt

<b>§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich</b> .....	5
a) <b>Grundlage</b> .....	5
b) <b>NWTV-Turniere</b> .....	5
c) <b>Die Ausschreibung</b> .....	5
d) <b>Disziplinen/Klassen</b> .....	5
e) <b>Entwicklung Kampf</b> .....	6
<b>§ 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)</b> .....	7
a) <b>Startberechtigt</b> .....	7
b) <b>Die Vereinsleiter/anmeldenden Betreuer</b> .....	7
c) <b>Das Kampfgericht</b> .....	7
d) <b>Veranstaltungsteam</b> .....	7
<b>§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung</b> .....	8
a) <b>Altersklassen (in der Regel getrennt nach männlich und weiblich)</b> .....	8
b) <b>Leistungsklassen</b> .....	8
c) <b>Listenführung</b> .....	8
d) <b>Kampfzeiten</b> .....	9
<b>§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung</b> .....	9
a) <b>Akteure</b> .....	9
b) <b>Schutzausrüstung</b> .....	9
c) <b>Kampffläche/Ring</b> .....	9
<b>§ 05 Ablauf Kampf</b> .....	10
a) <b>Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile, Wertung SK + LK (gängigste beispielhaft aufgeführt)</b> .....	10
b) <b>nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK</b> .....	11
c) <b>Maßregelungen</b> .....	11
d) <b>erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele</b> .....	12
e) <b>Kampfverlauf und Kommandos (in Koreanisch, Deutsch bzw. international in Englisch)</b> .....	12
f) <b>Kampfentscheidungen</b> .....	12
g) <b>Proteste</b> .....	13
<b>§ 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK; LK und Listenführung</b> .....	13
<b>§ 7 Vollkontakt (VK)</b> .....	14
<b>§ 8 Tul / Hyong (Formen)</b> .....	15
a) <b>Wertungsrichter</b> .....	15
b) <b>Punktevergabe</b> .....	15

<b>c) Optionale Tul / Pflicht-Tul .....</b>	<b>15</b>
<b>d) Einzelwettbewerb.....</b>	<b>15</b>
<b>1) Vorrunden .....</b>	<b>15</b>
<b>2) Finalrunden .....</b>	<b>15</b>
<b>e) Synchronwettbewerb .....</b>	<b>16</b>
<b>f) Teamwettbewerb .....</b>	<b>16</b>
<b>§ 9 Verhalten Coach .....</b>	<b>17</b>
<b>Anhang A - Kommandos! .....</b>	<b>18</b>
<b>Anhang B – Mattenplan.....</b>	<b>19</b>
<b>Anhang C - Gesten .....</b>	<b>20</b>

## § 01 Grundlagen und Geltungsbereich

### a) Grundlage

Auf der Grundlage **der Satzung und der Veranstaltungsordnung** des NWTV gelten diese (Wett-)Kampfbregeln für Taekwon-Do-Turniere/Wettkämpfe innerhalb des Verbandes.

Mit der Anmeldung bzw. dem Besuch/ der Teilnahme an einem Wettkampf unterwirft sich der Verein sowie die einzelnen Personen diesen Regeln.

### b) NWTV-Turniere

Wenn **Taekwon-Do-Turniere als Verbandsveranstaltungen** durchgeführt werden sollen, soll mindestens acht Wochen vor dem Termin die Zustimmung des Vorstandes eingeholt werden und das Turnier mindestens sechs Wochen vorher im Verband ausgeschrieben sein (auf der Homepage, per Mail, mit Brief per Post).

### c) Die Ausschreibung

soll mindestens die folgenden Angaben/Hinweise enthalten:

- Art des Wettkampfes (Vollkontakt / Leichtkontakt / Semikontakt)
- Ort und Zeitpunkt
- Veranstalter, Ausrichter und Turnierleitung
- Angaben der Gewichts- und Kampfklassen
- Teilnahmeberechtigung
- Wiegetermine und Zeiten Passkontrolle
- Zeitplan der Veranstaltung (mindestens Öffnung Halle und geplanter Beginn)
- Startgebühren und Eintrittspreise
- Meldeschluss und Meldestelle
- gegebenenfalls Unterkunftsmöglichkeiten
- Haftungsvermerk
- Beschreibung des Anreiseweges
- Information zur Meldung der Kampfrichter
- Ehrenpreise
- Modus der Listenführung
- Kampfzeiten

### d) Disziplinen/Klassen

Taekwon-Do-Wettkämpfe werden in **verschiedenen Disziplinen/Klassen** abgehalten:

- **TUL** (Einzel-, Synchron- und Team-Formen)  
(Synchron bedeutet alle Bewegungen synchron ohne versetzte Abschnitte) (Team bedeutet, dass versetzte Abschnitte, Choreografien möglich sind)
- **Selbstverteidigung (Hosinsul)**
- **Partnerübung (Matsogi)**
- **Semikontakt-Kampf (SK)**  
Das ist der Wettkampf, bei dem nach jeder wertbaren Aktion/Treffer der Kampf zum Auszählen der Punktrichterstimmen unterbrochen wird. Die Kämpfer gehen nach der Unterbrechung unverzüglich an den Ausgangspunkt in der Mattenmitte zurück. Dort wird nach der Wertung/Sanktion oder Nichtwertung der Kampf weitergeführt/wieder freigegeben. Körper K.O. nur in Ausnahmefällen (z.B. Gegner läuft rein) zulässig.

- **Leichtkontakt-Kampf (LK)**

Das ist der Wettkampf, in dem über die vorgegebene Zeitdistanz mit leichten akzentuierten Kontakten, etwa wie im Sparring oder Übungskampf, durchgekämpft wird.

Jeder mit einer regulären Technik bzw. Angriffsteil erzielte Treffer (Kontakt an einer erlaubten Körperpartie) wird von den Punktrichtern gezählt während der Kampf weiterläuft. Körper K.O. mit einer regulären Technik ist zulässig. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.

- **Vollkontakt-Kampf (VK)**

Das ist der Wettkampf mit vollem Einsatz der erlaubten Techniken. Zurzeit (Stand 12.2020) wird diese Disziplin für Taekwon-Do noch nicht durchgeführt. Sie könnte als Punkt-Stopp-Vollkontakt-System (dann würden einzelne klare bzw. Wirkungstreffer auf Anzeigetafeln nach kurzer Kampfunterbrechung angezeigt) oder als Durchkampf-Vollkontakt-System (wie beim Amateurboxen, wo einzelne klare bzw. Wirkungstreffer elektronisch von mehreren Punktrichtern innerhalb z.B. einer Sekunde gleichzeitig angezeigt/elektronisch gedrückt werden müssen während der Kampf weiterläuft) durchgeführt werden.

Das bedeutet, dass diese Form des Vollkontaktes zwar realistisch ist, aber das Niederkämpfen des Gegners bzw. das Zermürben ausdrücklich nicht fördert.

#### e) Entwicklung Kampf

Die **Kampfdisziplinen entwickeln sich von Semikontakt zum Vollkontakt**. Ein Sportler bekommt so die Möglichkeit, eine ihm gemäße Kampfform zu finden bzw. schrittweise in härtere Kampfformen hinein zu wachsen. Dementsprechend werden die möglichen Aktionen vom Semikontakt ausgehend schrittweise erweitert bis hin zum Vollkontakt.

Als Wertungen sind möglich:

##### **Trefferpunkte**

1, 2 oder 3 Treffer-Punkte für eine reguläre Technik bzw. bei Minuspunkt des Gegners als Pluspunkt notiert.

##### **Wertungspunkte**

z.B. im Vollkontakt denkbar wie beim Boxen Gesamtwertung von 0 – 10 pro Runde.

##### **Siegpunkte**

gewonnene Runde/Kampf 2, unentschiedene Runde/Kampf 1, verlorene Runde/Kampf 0 Punkte ermittelt aus den meisten Trefferpunkten pro Runde bzw. aus einem Kampf (z.B. bei jeder gegen jeden).

## § 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)

### a) Startberechtigt

ist jeder **Kämpfer/Starter**, der einen gültigen Sportpass (in Ausnahmefällen ohne NWTV-Verbandspass) mit sportärztlichem Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt. Es ist auch möglich, durch einen Arzt vor Ort die Starterlaubnis zu bekommen.

In Ausnahmefällen (nur bei Semikontakt und den sonstigen Disziplinen ohne Kampf) kann der Kämpfer bzw. seine Erziehungsberechtigten bzw. die anmeldenden Betreuer eine schriftliche Erklärung darüber abgeben, dass keine medizinischen Bedenken gegen einen Turnierstart bekannt sind.

### b) Die Vereinsleiter/anmeldenden Betreuer

geben mit der Anmeldung Gewähr dafür, dass ihnen für alle Kämpfer unter 18 Jahren eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Turnierteilnahme vorliegt bzw. sie sich deren Einverständnisses versichert haben.

Jeder Kämpfer soll durch einen Verein/Klub angemeldet sein und muss mindestens einen, maximal 2 Betreuer in Sportkleidung (und Hallenschuhe) mit Handtuch haben. (mehr dazu unter §9)

### c) Das Kampfgericht

(dunkle Hose, einheitliches Hemd/T-Shirt) besteht aus:

- **Kampfleiter, Mattenleiter, Ringrichter**  
Leitet das Geschehen auf und an der Matte/Fläche (punktet selbst nur bei SK)
- **Hauptkampfrichter/Kampfrichterkoordinator/Jury-Präsident**  
Leitet das Turnier insgesamt an/auf mehreren Matten/Flächen (Protestinstanz)
- **zwei bis vier Seitenkampfrichter, Punktrichter**  
geben Punkte/Wertungen und bewegen sich am Rand der Fläche/Matte
- **drei bis fünf Wertungsrichtern** bei den anderen Disziplinen  
Geben auf ein Signal alle gleichzeitig eine Wertung z.B. mit Punktetafeln oder Fahnen/Handzeichen (eine Person davon koordiniert die Wertungsabgabe)

Das **erweiterte Kampfgericht** besteht aus:

- **Zeitnehmer**  
Gibt Anfang und Ende der Kampfzeit durch Signal an und agiert ansonsten nur auf direkte Anweisung/Zeichen des Kampfleiters (Zeit Stopp nur bei T=Time out)
- **Listenführer**  
Trägt Wertungen und Ergebnisse in die Kampflisten ein (Schlägt bei SK nur auf Zeichen bzw. Anweisung des Kampfleiters die Punkte/Verwarnungen/Minuspunkte auf der Tafel um)
- **Ringsprecher/Kommentator**  
gibt Hinweise für die Zuschauer, ruft Sportler auf, macht Orga-Durchsagen

### d) Veranstaltungsteam

Zum Veranstaltungsteam gehören ggf. darüber hinaus:

- Sanitäter und/oder Ringarzt
- Ordnungsdienst bzw. Einlasspersonal (ggf. mit Kasse)
- Veranstaltervertreter
- Ausrichtervertreter
- Hausmeister bzw. Hallentechniker
- Halleneigentümer bzw. sein Vertreter
- Verkaufs- und Verpflegungsstandpersonal

## § 03 Wettkampfklassen und Listenführung

### a) Altersklassen (in der Regel getrennt nach männlich und weiblich)

- **D-Jugend (6 – 8 Jahre)** Kinder (ggf. nach Graduierung unterteilen)  
nur Semikontakt-Kampf -20, -28, -36, -44, +44 KG  
oder nach Größe -115, -125, -135, -145, + 145
- **C-Jugend (9 – 11 Jahre)** Schüler (ggf. nach Graduierung unterteilen)  
nur Semikontakt-Kampf -28, -36, -44, -52, +52 KG  
oder nach Größe -125, -135, -145, -155, + 155
- **B-Jugend (12 – 14 Jahre)** Jugend (ggf. nach Graduierung unterteilen)  
nur SK und LK -36, -44, -52, -60, +60 KG (Frauen gleich)
- **A-Jugend (15 – 17 Jahre) Junioren** (ggf. nach Graduierung unterteilen) SK,  
LK, VK -58, -64, -72, -80, +80 KG (Frauen – 48, -56, -64, - 72, + 72))
- **Senioren ab 18 Jahre (Erwachsene)**, ggf. nach Graduierung unterteilen) SK,  
LK, VK -60, -68, -76, -82, +90 KG (Frauen -56, -64, -72, -80, + 80))
- **Oldies in der Regel ab 35 Jahre** (ggf. nach Graduierung unterteilen)  
freie Einteilung nach Meldungen

### b) Leistungsklassen

(nach Graduierungen oder nach Anzahl gewonnener Kämpfe) Graduierungen und gewonnene Kämpfe anderer Verbände werden berücksichtigt

- Gelb gurte und Grüngurte
- Blaugurte und Rotgurte
- Danträger

Bei Vollkontakt:

- D-Klasse 0 – 5 gewonnene getrennt LK / VK Kämpfe (Passeintragung)
- C-Klasse 6 – 12 gewonnene getrennt LK / VK Kämpfe (Passeintragung)
- B-Klasse 13 – 19 gewonnene getrennt LK / VK Kämpfe (Passeintragung)
- A-Klasse ab 20 gewonnene getrennt LK / VK Kämpfe (Passeintragung)

Mehrere Runden sind bei Turnieren nur möglich für maximal 4 Kämpfer einer Klasse. Das bedeutet, dass **bei mehr Kämpfern in einer Klasse die Vorrunde nur aus Einrundenkämpfen** besteht und erst ab 4 bzw. 3 Personen (Endrunde) mehr Runden (maximal 3) möglich sind. Mehr als drei Runden sind nur bei Galas mit festen Kampfpaarungen vorgesehen.

### c) Listenführung

(unterliegt dem Veranstalter/KR-Koordinator/HKR, an der Fläche dem Kampfleiter) Formenwettbewerbe werden wie Kampfpaarungen im direkten Vergleich ausgetragen. Die Sportler tragen zur Unterscheidung rote und blaue oder rote und weiße Kennzeichnungen genauso wie die entsprechenden Wertungsfahnen.

Grundsätzlich wird nach **dem KO-System vorgegangen (wer verliert, scheidet aus)**, wobei es Varianten geben kann (Trostrunde o.ä.).

- 2 Akteure treten direkt als Endausscheidung gegeneinander an
- 3 Akteure treten jeder gegen jeden gegeneinander an (drei Durchgänge)
- 4 Akteure werden in zwei Paaren gegeneinandergesetzt (Halbfinale, Finale) **Ab 5**



**Akteuren** werden die Listen so geführt, dass durch Freilosvergabe in der ersten Runde danach immer eine Zahl von Akteuren folgt, die jeweils durch 4 teilbar ist. Der dritte Platz wird in der Regel nicht ausgetragen (es gibt dann zwei dritte Plätze).

Akteure des gleichen Vereins/Klubs werden am Anfang möglichst weit auseinander geschrieben. Freilose werden ausgelost.

#### d) Kampfzeiten

D und C-Jugend	1 x 2 Minuten
B und A-Jugend	1 x 3 Minuten (oder 2 x 2 Minuten)
Senioren	1 x 3 Minuten (oder 2 x 2 Minuten, 3 x 2 Minuten, 2 x 3 oder 3 x 3 Minuten)
Oldies	(1 x 2 Minuten oder 2 x 2 Minuten)
Ü60	(1 x 2 Minuten), ggf. weitere Unterteilung

## § 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung

Die Akteure, die Ausrüstung und die Ausstattung vor Ort (Fläche, Ring u.ä.) werden hier allgemein umrissen und können variieren.

#### a) Akteure

sollen in vorgeschriebener/zugelassener Kleidung und Ausrüstung an der Fläche/Ring erscheinen. Bei Mängeln bekommen sie zwei Minuten Zeit, sie zu beheben bzw. die Ausrüstung zu tauschen. Es besteht in Ausnahmefällen (z.B. am Anfang eines Wettbewerbes) auch die Möglichkeit, die Startreihenfolge zu ändern.

Die Akteure sollen keine Ausrüstung/Kleidung tragen, die Unfallgefahren bergen bzw. von ihnen selbst sollen keine Unfall-/Verletzungsgefahren ausgehen (Schmuck, Knöpfe, Metallschnallen, Spangen, kaputte Ausrüstung, zu harte bzw. zu weiche Safeties, u.ä.).

#### b) Schutzausrüstung

(Pflicht) der Kämpfer (Ausnahmen, Freiwilligkeit ist vermerkt)

- Tiefschutz für Männer (Frauen freiwillig) unter der Kleidung
- Handschutz 10 – 12 Unzen (mind. 8 Unzen für Kinder (C+D-Jugend) (Hände ganz drin, Daumen/Finger nicht sichtbar, keine Schnürung, kein Vollgummi)  
Open Hands, Fingerkuppen bedeckt.
- Fußschutz (Fuß außer Sohle vollständig bedeckt, keine Zehen v. oben sichtbar)
- Schienbeinschoner freiwillig (weiches Material),
- Kopfschutz (in der Regel Pflicht D bis C-Jugend sowie generell im Vollkontakt) ohne harte Teile, Schnallen, Ösen (Sehen, Hören möglich)
- Zahnschutz allgemein Pflicht,
- Brustschutz bei Frauen freiwillig
- Handbandagen bei VK (elastisch, maximal drei Windungen) sonst mit Arztattest

*Empfehlung bei Kopf-, Fuß- und Handschutz einheitliche blaue oder rote Ausstattung.*

#### c) Kampffläche/Ring

- Aktionsfläche/Kampffläche muss deutlich z.B. durch Abkleben gekennzeichnet sein. Die Größe ist mindestens 5 x 5 für Kinder D, C bis max. 9 x 9 Meter (möglich sind auch Steckmatten) jeweils mit einer Sicherheitszone umgeben. *Empfehlung für TUL 11m x 11m*
- *Genaue Aufteilung der Halle und Bestückung der Aktionsflächen (siehe Anhang)*

## § 05 Ablauf Kampf

### a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile, Wertung SK + LK (gängigste beispielhaft aufgeführt)

- Jab, ap-joomuk-baro-jirugi (vordere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt (Keine Schwinger, Haken nur als kontrollierte, zurückgezogene Technik)
- Punch, ab-joomuk-banda-e-jirugi (hintere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt (Keine Schwinger, Haken nur als kontrollierte, zurückgezogene Technik)
- Backfist, dung-joomuk-taerigi (von vorn, seitlich, nicht aus einer Drehung) kontrolliert, Rückbewegung 1 P.
- Gesprungene (im Treffermoment beide Füße vom Boden) Handtechnik zum Kopf 2 Punkte
- Frontkick, ap-chagi (Ballen/Spann/Ferse) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Sidekick, yop-chagi (Fußsohle, Ferse, Fußkante) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Roundhousekick, dollyo-chagi (Fußballen, Spann) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Hookkick, bandae-dollyo-chagi (Ferse, Hacke, Fußsohle, Fußballen) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Crescentkick, sewo-chagi (Fußkante innen/außen, Spann, Fußsohle) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Axekick, naeryo-chagi (Fußsohle, Fußballen, Ferse, Hacke) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Spinning/Turning Kick, dolmyo-chagi (verschiedene wie oben genannt) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Jumpkick, twimyo-chagi (die verschiedenen wie oben genannt) 2 Punkte Körper, 3 Punkte Kopf (im Treffermoment beide Füße vom Boden)

## b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK

- Unerlaubtes Angriffsteil (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubtes Angriffsziel (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubte Technik (mindestens Verwarnung) z.B. Drehhandtechniken wie rückwärts gedrehter Fausrückenschlag
- Sprechen (mindestens Ermahnung erstes Mal dann Verwarnung)
- harter Kontakt am Kopf (mindestens Verwarnung)
- Vollkontakt mit erkennbarer Absicht (mindestens Verwarnung)
- Klammern (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Schubsen, Schieben (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Vermeiden durch Abducken unter Beckenlinie, Wegdrehen, Weglaufen u.ä. (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Verlassen der Kampffläche mit mehr als einem Bein (Verwarnung)
- Mit einem Bein außerhalb kann derjenige selbst keinen mehr Punkt machen.
- Hinfallen; ein anderes Körperteil außer der Füße berührt den Boden. (mindestens Verwarnung) außer bei regelwidriger Aktion durch Gegner
- Angriff nach Trennkommando,
- KR Ignorieren (mindestens Verwarnung)
- Unsportliche Gesten, Meckern, Gruß bzw. Shake-Hands nach der Kampföffnung bzw. vor dem Stopp (mind. Ermahnung)
- Kopfstoß, Schulterstoß, Kniestoß, Beißen, Werfen u.ä. (mindestens Verwarnung)
- Angriff auf einen strauchelnden bzw. hingefallenen Gegner (mind. Verwarnung)
- Sich selbst hinwerfen (z.B. für Fußfeger), fallen lassen (mindestens Verwarnung)

## c) Maßregelungen

(ausgesprochen durch Kampfleiter ggf. nach Absprache mit Punktrichtern, Hauptkampfleiter/Koordinator und in letzter Instanz Veranstalter bzw. Vertreter):  
 Es gibt Ermahnung, Verwarnung, direkter/indirekter Minuspunkt (immer als Pluspunkt für den Gegner), Verlust des Kampfes (mit den Pluspunkten zum Zeitpunkt des Abbruchs), Disqualifikation für den laufenden Wettbewerb (Verlust der möglichen Platzierung), Turnierverweis (Tribüne, Zuschauer), Hallenverweis.

Die **Zweite Ermahnung** für den gleichen Verstoß führt zu einer Verwarnung.

Die **dritte Verwarnung** (in einer Runde), egal wofür, führt zu einem Minuspunkt (wird immer dem Gegner als Pluspunkt zugeschlagen).

Bei gleicher Trefferpunktezahl (also Unentschieden) verliert der Kämpfer mit den meisten Verwarnungen den Kampf bzw. die Runde

Der **dritte Minuspunkt** (in einer Runde), egal wofür, führt zum Verlust und Ende des Kampfes bzw. der Begegnung.

*Die weiteren Maßregelungen werden im Einzelfall abgewogen.*

#### d) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele

- Erlaubt sind Angriffe zum Körper vorn und seitlich bis zur Beckenlinie/Bauchnabellinie sowie zum Kopf vorn und seitlich sowie der Hals nur seitlich
- Nicht erlaubt sind Treffer ausschließlich auf der Schädeldecke, am Hals vorn zum Kehlkopf, ausschließlich am Rücken (Nieren, Wirbelsäule), ausschließlich unterhalb der Beckenlinie (Bauchnabellinie). Ausschließlich bedeutet, dass der Hauptzielpunkt bzw. die Hauptkontaktfläche dort liegt. Werden die unerlaubten Zonen nur zufällig mit der Fußspitze zusätzlich zu einer erlaubten Trefferpartie berührt, liegt keine unerlaubte Aktion vor.
- Wird eine Technik deutlich blockiert bzw. trifft das Angriffsteil auf einen Block und die Fußspitze berührt eher zufällig bzw. nebenbei ein erlaubtes Angriffsziel, liegt eine Punktwertung im Ermessen der Kampfrichter.

#### e) Kampfverlauf und Kommandos (in Koreanisch, Deutsch bzw. international in Englisch)

**Siehe Anlage A**

#### f) Kampfsentscheidungen

- Sieg durch höhere Trefferpunktezahl (Gesamtzahl der Punkte im SK)
- Sieg durch Rundengewinne (KR Mehrheit pro Runde, mehr Rundengewinne)
- Sieg durch weniger Verwarnungen (nur bei SK und LK)
- Sieg durch Kampf für den Gegner als verloren erklärt („Disqualifikation“)
- Sieg durch technischen KO (Gegner ist kampfunfähig durch reguläre Aktion)
- Sieg durch KO (Niederschlag, Ohnmacht nach regulärer Aktion) zählen bis 10
- Sieg durch Kampfabbruch RSC – Referee Stopps Contest (Überlegenheit)
- Sieg durch Nichtantritt des Gegners
- Sieg durch Kampfleiterentscheid (bei Unentschieden in LK und VK)
- Abbruch ohne Entscheidung (höhere Gewalt u.ä.)
- Abbruch wegen Verletzung  
Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden: wer die Verletzung verursacht hat, ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde, ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde, ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Aktion (in diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners), ob es sich um eine Eigenverletzung handelt (in diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären).  
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 ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.  
  
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
- Unentschieden (1 Minute Verlängerung ohne Pause, bei weiterem Unentschieden bis zum ersten Punkt.

Bei Mehrroundenkämpfen, und bei jeder gegen jeden erfolgt bei Unentschieden auch am Ende eine Stichrunde bzw. ein Stichkampf.) Es liegt vor, wenn die Kämpfer die gleiche Punktzahl in Einroundenkämpfen (bei SK und LK auch die gleiche Verwarnungszahl), die gleiche Anzahl (bzw. Summe-Wertungspunkte) gewonnener/unentschiedener Runden nach Kampfrichter Trefferpunktbewertungen haben.

Bei Semikontakt werden die Trefferpunkte aller Runden addiert, so dass derjenige gewinnt, der in der Summe die meisten Trefferpunkte gesammelt hat.

Bei Leichtkontakt gewinnt derjenige mit den meisten Rundensiegen (Rundensiegpunkten), die über die meisten Trefferpunkte pro Kampfrichter einer Runde ermittelt werden (jede Runde wird wie ein eigener Kampf behandelt).

### g) Proteste

Protest kann nur vom Betreuer des Kämpfers und unverzüglich (unmittelbar nach der beanstandeten Entscheidung) beim Kampfleiter, bzw. wenn keine endgültige Entscheidung gefunden wird, beim Hauptkampfrichter (dann unbedingt nach kurzer Aussprache schriftlich) eingereicht werden. Die Protestnote muss mündlich angekündigt werden und Schriftlich innerhalb von 5 Minuten dem Hauptkampfrichter, mit der Gebühr von 50,00€ überreicht werden.

Die Entscheidung über den Protest trifft zunächst das Kampfgericht an der Matte mehrheitlich und in letzter Instanz (z.B. bei Regelunklarheiten) der Hauptkampfrichter/Veranstalter.

Video- und Fotoaufnahmen sind als Beweis nicht zugelassen.

Bei berechtigter Beschwerde wird der Betrag erstattet.

## § 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK: LK und Listenführung

Im **Semikontakt** wird für jede Entscheidung (Verwarnung, direkter Minuspunkt, Pluspunkt) eine **Einigung/Mehrheitsentscheidung** der Punktrichter unter Leitung und Einbeziehung der Stimme des Kampfleiters (insgesamt mindestens drei, maximal fünf Kampfrichter) ermittelt. Diese werden unmittelbar nach der Entscheidungsfindung offen/deutlich bekanntgegeben und offen an einer Wertungs-

/Punktetafel für jeden Kämpfer umgeklappt/angezeigt. Aus diesen Anzeigen wird dann am Ende des Kampfes der Sieger festgestellt. Die Anzeige bleibt offen und soll nicht durch Zurückklappen vor der endgültigen Bekanntgabe des Siegers bzw. vor Beginn des nächsten Kampfes verändert werden (mögliche Proteste, die unverzüglich erfolgen sollen, müssen abgewartet werden).

Bei mehreren Runden bleiben die Wertungen. Das bedeutet, dass **alle Verwarnungen, Punkte und Minuspunkte getrennt und fortlaufend angezeigt werden** (Ermahnungen werden nicht notiert). Am Ende des Kampfes wird dann das Punkteergebnis durch Zuzählen der Minuspunkte beim Gegner und Zusammen-

/Verrechnen von Verwarnungen zu Minuspunkten (die dann auch dem Gegner als Pluspunkte zugezählt werden) ermittelt und auf den Listen notiert (ohne die Punktetafeln zu verändern) sowie bei der offenen Bekanntgabe des Siegers mit angegeben:

z.B. Sieger Rot mit 8 : 5 Punkten. Hier ist, bevor die Tafeln zurückgeklappt werden die letzte Möglichkeit, die Berechnung des Ergebnisses zu bemängeln und ggf.

ändern zu lassen. Bei Unentschieden wird ohne Pause eine Minute verlängert. Bei einem weiteren Unentschieden wird bis zum ersten Punkt gekämpft.

Der Sieger geht zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Wenn der nächste Kampf beginnt, und die Tafeln zurückgeklappt sind ist in der Regel keine Reklamation mehr möglich.

In der Kampfliste wird dann neben jedem Kämpfer die bekanntgegebene, endgültige Punktezahl hingeschrieben und der Sieger in der Liste eine Runde weiter eingetragen.

b) Im **Leichtkontakt drückt/notiert jeder Punktrichter** (drei jeweils an den Längsseiten oder vier in den Ecken der Fläche) **die Trefferpunkte unmittelbar während der Kampf weiterläuft**. Verwarnungen und Minuspunkte, die der Mattenleiter nach kurzer Kampfunterbrechung eigenständig vergibt, werden auf einer Wertungstafel (wie bei SK) offen angezeigt.

Am Ende des Kampfes wird anhand der Anzeigetafel ermittelt wie viel Verwarnungen und Minuspunkte zu verrechnen sind. Diese muss jeder Punktrichter auf seinem Zettel beim Gegner als Pluspunkte gesondert vermerken. Danach zeigt jeder Punktrichter auf Kommando per Handzeichen auf den Sieger (derjenige mit den meisten Trefferpunkten nach Gegenrechnung der Verwarnungen und Minuspunkte). Bei Unentschieden wird der Kampf ohne Pause eine Minute verlängert (außer bei Mehrroundenkämpfen). Anschließend, wenn der Sieger ermittelt und angezeigt wurde (unter Bekanntgabe des Ergebnisses z.B. einstimmig oder mit 2 : 1 Richterstimmen) geht der siegreiche Kämpfer zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Danach werden die Wertungen jedes Punktrichters bzw. das bekanntgegebene Ergebnis (ggf. die Zettel eingesammelt und kurz am Kampfrichtertisch überprüft) in der Kampfliste vermerkt und der Sieger eine Runde weitergeschrieben.

Bei **Mehrrunden-Kämpfen im LK wird nach jeder Runde der Sieger wie bei Einrunden-Kämpfen ermittelt und bekanntgegeben** (Unentschieden ist möglich). Verwarnungen, Minuspunkte werden nach jeder Runde (nach erfolgter Verrechnung) gestrichen (die Tafeln zurückgeklappt, auch wenn einzelne Verwarnungen noch nicht verrechnet werden konnten bzw. Verwarnungen können den Rundensieg entscheiden). Ein Sieg bringt 2 Runden-Siegpunkte, ein Unentschieden einen Runden-Siegpunkt, eine verlorene Runde keinen Runden-Siegpunkt. Die Wertungspunkte pro Runde werden addiert und ergeben so den Sieger. Bei Unentschieden werden die Unterbewertungen (die Summe aller Trefferpunkte der Runden) einbezogen. Ist danach immer noch unentschieden, gibt der Mattenleiter/Kampfleiter den Ausschlag (er muss sich dann für einen Sieger entscheiden).

## § 7 Vollkontakt (VK)

Power Taekwon-Do oder Punkt-Stopp Vollkontakt  
Wird zurzeit im Taekwon-Do nicht praktiziert

## § 8 Tul / Hyong (Formen)

Im NWTV werden alle Ausführungs-Varianten (z.B. mit oder ohne deutliche Wellenbewegung), die sich auf die ursprüngliche Hyong/TUL (identische Technik bzw. Technikzahl mit dem entsprechenden traditionellen Namen wie z.B. Won-Hyo) beziehen, zugelassen. Es gibt Einzel-/Synchron- und Teamwettbewerbe (ab drei Personen). Bei Team-Wettbewerben sind versetzte Abschnitte der TUL/Hyong erlaubt.

### a) Wertungsrichter

Neben den Tischbesetzungen, die die Wertungen notieren, gibt es drei bis fünf Wertungsrichter

### b) Punktevergabe

Bei der Punktevergabe sind folgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Genauigkeit des Schrittdiagramms (z.B. Anfangspunkt gleich Endpunkt, Laufwege)
- Gleichgewicht (weiche, flüssige Bewegungen und feste, stabile Stellungen)
- Atemkontrolle (Zwerchfellatmung, passend zu den Bewegungen)
- Zeitliche Abstimmung der Bewegungen (z.B. Gleichzeitigkeit beim Arretieren)
- Kraft (Beschleunigung und Arretierung bzw. Spannung und Entspannung)
- Rhythmus (Zusammengehörige und einzelne Bewegungen, Zeitabfolge)
- Gesamteindruck
- Synchronität (beim Synchronwettbewerb)
- Choreografie und Abstimmung bzw. Zusammenwirken (beim Teamwettbewerb)

### c) Optionale Tul / Pflicht-Tul

Als optionale Tul wird eine frei wählbare Tul bis einschließlich der zur nächsten Graduierung notwendigen Tul bezeichnet.

Als Pflichttul wird die Tul, oder bei Danträgern ab II.Dan eine der drei Tul, bezeichnet, die der Teilnehmer zum Erreichen seiner am Wettkampftag aktuellen Graduierung bei der letzten (oder einer davor) Prüfung zeigen musste.

### d) Einzelwettbewerb

#### 1) Vorrunden

In der Vorrunde führen je zwei Wettkämpfer gleichzeitig erst eine optionale Tul und dann eine Pflichttul vor. Pflicht und optionale Tul dürfen nicht die gleiche sein.

Die Punktrichter zeigen den Sieger direkt nach der Darbietung jeweils bei Optionaler und Pflicht-Tul durch Handzeichen bzw. rote oder blaue Fahnen an.

Eine unentschiedene Bewertung durch einen einzelnen Kampfrichter ist nicht zulässig. Die Vorrunde wird solange weitergeführt, bis nur noch höchstens vier Teilnehmer übrig sind. Sollte es zu einem Stechen kommen, wird per Los eine Tul gezogen welche beide gleichzeitig zeigen müssen. Diese Tul ist maximal die Pflichttul des niedriger Graduierten Teilnehmers des Stechens.

#### 2) Finalrunden

In den Finalrunden bzw. im Finale wird nach dem K.O System verfahren.

In der Finalrunde bzw. im Finale führen je zwei Wettkämpfer gleichzeitig eine optionale Tul vor. Die Punktrichter zeigen den Sieger direkt nach der Darbietung durch Handzeichen bzw. rote oder blaue Fahnen an.

Eine unentschiedene Bewertung durch einen einzelnen Kampfrichter ist nicht zulässig.

### e) Synchronwettbewerb

Der Synchronwettbewerb wird ausschließlich im K.O. System mit **zwei** Personen (soll in der Ausschreibung festgelegt sein) ausgetragen. Jeder Verein darf nur eine Mannschaft pro Klasse, Kategorie und Geschlecht für die Gesamtwertung des Vereines stellen.

Jedes Synchron-Paar führt in der Vorrunde alleine eine optionale TUL vor. Dabei muss die Tul der Graduierung des niedrigst graduierten Teammitgliedes entsprechen.

Nachdem zwei Synchron-Paare Ihre Tul gezeigt haben, stellen Sie sich in zwei Reihen nebeneinander auf die Kampffläche und die Kampfrichter zeigen den Sieger an. Bewertet wird wie beim Einzelwettbewerb wobei zusätzlich die Synchronität und das Zusammenspiel der Akteure bewertet wird.

Bei zwei bis vier teilnehmende Mannschaften entfällt die Vorrunde. In der Finalrunde wird wie in der Vorrunde verfahren wobei der Erste gegen den Vierten und der Zweite gegen den Dritten der Vorrunde gesetzt bzw. gelost wird. Versetzte Startpunkte sind erlaubt!

### f) Teamwettbewerb

Ein Team besteht aus **drei bis zu fünf** Teilnehmern. Die Anzahl der Teammitglieder muss in der Ausschreibung festgelegt werden. Alle Teammitglieder müssen dem gleichen Verein angehören.

Jeder Verein darf nur eine Mannschaft pro Klasse, Kategorie und Geschlecht für die Gesamtwertung des Vereines stellen.

Jedes Team führt in der Vorrunde alleine eine optionale TUL vor. Dabei muss die Tul der Graduierung des niedrigst graduierten Teammitgliedes entsprechen.

Nachdem zwei Mannschaften Ihre Tul gezeigt haben, stellen Sie sich in zwei Reihen nebeneinander auf die Kampffläche und die Kampfrichter zeigen den Sieger an. Bewertet wird wie beim Einzelwettbewerb wobei zusätzlich die Choreografie und das Zusammenspiel der Akteure bewertet wird.

Bei zwei bis vier teilnehmende Mannschaften entfällt die Vorrunde.

In der Finalrunde wird wie in der Vorrunde verfahren wobei der Erste gegen den Vierten und der Zweite

gegen den Dritten der Vorrunde gesetzt wird.

Es sind max. 3 versetzte Abschnitte erlaubt.

Versetzte Startpunkte sind erlaubt, wobei die Ausrichtung zur Jury ist.



## § 9 Verhalten Coach

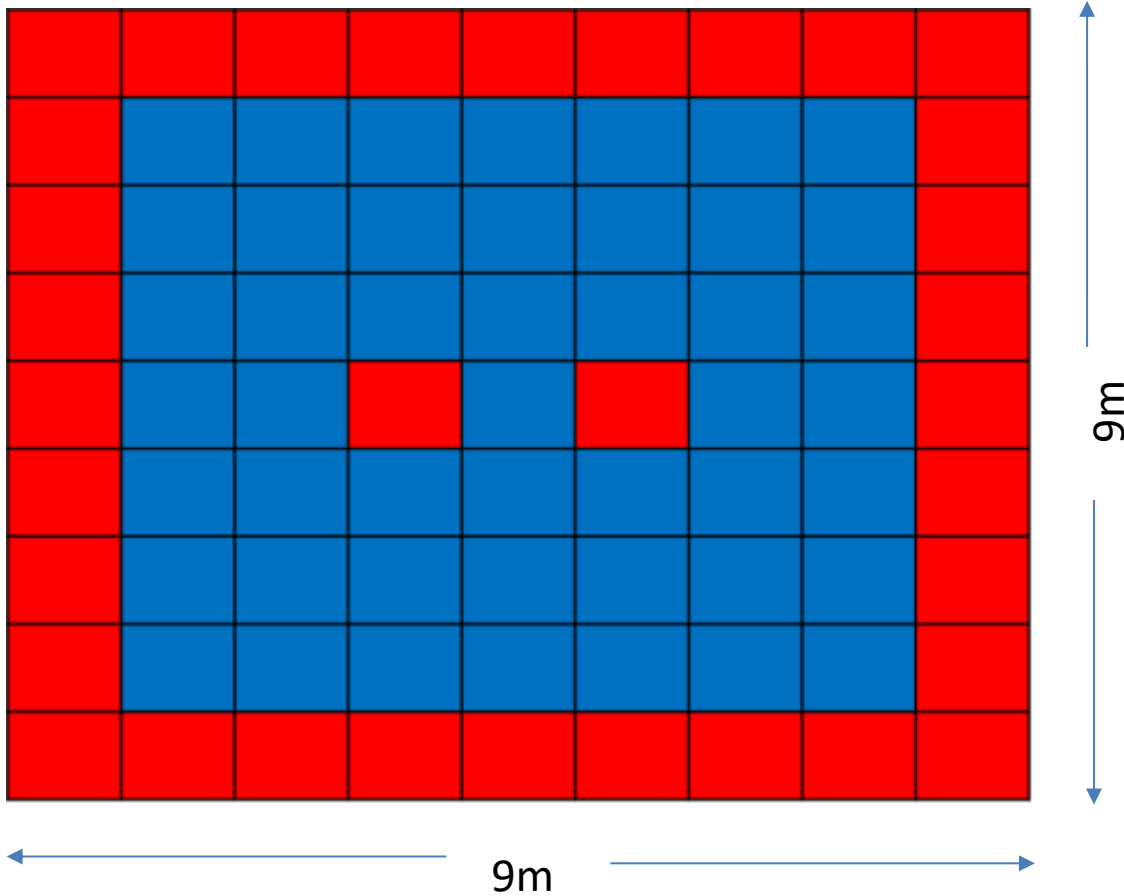
- Die Rolle eines Coaches/Betreuers besteht darin, Wettbewerber, für die sie verantwortlich sind, zu vertreten und zu unterstützen und zu unterweisen. Alle Coach/Betreuer sollten mit den Wettbewerbsregeln vertraut sein!
- Der Coach/Betreuer ist für die von ihm betreuten Teilnehmer verantwortlich, einschließlich der Einreichung aller Dokumente, einschließlich Anmelde-, Rücknahme- und Protestformulare für Teilnehmer. (Internationale Regelwerke beachten)
- Sie sind dafür verantwortlich, dass ihre Teilnehmer bei der Registrierung, dem offiziellen Wiegen, den Eröffnungs- und Abschlusszeremonien, der Teilnahme an ihren Veranstaltungen und bei allen erforderlichen Preisverleihungen anwesend sind.
- Die Coach/Betreuer sind dafür verantwortlich, dass ihre Teilnehmer für die Veranstaltung, an der sie teilnehmen, korrekt gekleidet sind. Dies bedeutet, dass die Teilnehmer bei der Teilnahme an ihrer Veranstaltung angemessene Kleidung und Schutzausrüstung tragen müssen.
- Während einer Veranstaltung sitzt der Coach/Betreuer an dem vom Turnierkomitee organisierten Ort.
- Während des Wettbewerbs kann der Coach/Betreuer seinem Teilnehmer Coaching-Ratschläge geben, muss sich jedoch ordnungsgemäß verhalten, ohne die Kontrolle des Kampfes zu beeinträchtigen.
- Coach/Betreuer dürfen ihre Stimme bei der Erteilung von Anweisungen nicht erheben und dürfen die Schiedsrichter nicht direkt kritisieren.
- Coach/Betreuer Mindestalter 18 Jahre.
- Coach/Betreuer dürfen den Ring / Platz nicht ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten.
- Coach/Betreuer dürfen während des Wettbewerbs nicht stehen und müssen sitzen bleiben, außer zwischen Runden oder Kämpfen.
- Coach/Betreuer dürfen während eines Kampfes keine drahtlosen Kommunikationsgeräte verwenden. Das Mobiltelefon darf nur als Stoppuhr verwendet werden.
- Coach/Betreuer sind für das Verhalten ihres Teilnehmers verantwortlich und sollten die Grundsätze der menschlichen Regeln, innerhalb und außerhalb des Wettbewerbs beachten.
- Coach sitzt mit Trainingsjacke und Hallenschuhen am zugewiesenen Platz.
- Er darf den Kampf aufgeben und Protest einreichen.
- Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen/belästigen könnte.
- Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Kampfleiter kann auch der Kämpfer eines Betreuers mit Verwarnungen, Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.
- Betreuer können bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen werden.



## Anhang A - Kommandos!

• Charyot	attention,	Achtung
• Dong Chon	Draw	Unentschieden
• Gam Jeum Hanna	minus point,	Minuspunkt
• Guman	End of fight	Kampfende
• Gaesok	keep going	weitermachen
• Haechyo	stop,	halt/Unterbrechen
• Hanna, Dul, Set	one, two, three	1, 2, 3
• Hong Song / Chon Song	winner red/ winner blue	Gewinner rot / Gewinner blau
• Hong, Chong	Red/Blue	Rot, Blau
• Hwa Hyang Baesim	Turn to the Referee	Zum Kampfrichter drehen
• IL, I, Sam Huejong	round one, two, three	1.,2.,3., Runde
• Jeum	Point	Punkt
• Ju Ui Hanna	Warning One,	eine Verwarnung
• Junbi	ready,	fertig
• Jung Ji	Time Stop	Zeit Stop
• Kalyo,	break,	Lösen
• Kyong-Ye	bow	verbeugen
• Si Jak	start,	anfangen, kämpfen
• Sil Kyuk	Disqualified	Disqualifikation

## Anhang B – Mattenplan



Aktionsfläche/Kampffläche muss deutlich z.B. durch Abkleben gekennzeichnet sein.

Die Größe ist mindestens 5 x 5 für Kinder D, C bis max. 9 x 9 Meter (möglich sind auch Steckmatten) jeweils mit einer Sicherheitszone umgeben.

Ideal für TUL - 11m x 11m

# Gesten im NWTV



„Hong“ oder „Chong“



Zeigen auf den Kämpfer

Ju - Ui



Verwarnung

Gam - Jeum



Minus - Punkt

Jung - Ji



Zeit - Stopp

# Gesten im NWTV



**Gam Jeum - Hanna**



**Jung Ji**



**Ju Ui - Hanna**



**Il, I, Sam - Huejong**



**Silkyuk**



**„Hong“**

**„Chong“**

# Ablauf Gesten im Kampf



**„Charyot“**

**„Kyong-Ye“**



**„Charyot“**



**„Kyong-Ye“**

## Ablauf Gesten im Kampf



**„Junbi“**



**„Il-Hueyong“**

# Gesten bei Foul



„Hechyo“



„Hong - Je ui Hana“

„Gesok“