



# Wettkampfregeln/- Bestimmungen Taekwon-Do

## **§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich**

- a) Satzung und Veranstaltungsordnung als Grundlage
- b) Taekwon-Do Turniere als Verbandsveranstaltung
- c) Inhalt einer Turnier/Wettkampf-Ausschreibung
- d) Disziplinen, Klassen
- e) Kampfdisziplinen von Semikontakt zum Vollkontakt

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

- a) Startberechtigung Kämpfer/Starter
- b) Betreuer
- c) Das Kampfgericht
- d) Organisationsteam/Veranstaltungsteam

## **§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung**

- a) Altersklassen
- b) Leistungsklassen
- c) Listenführung

## **§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung**

- a) Akteure
- b) Schutzausrüstung
- c) Kampffläche

## **§ 05 Ablauf Kampf (ggf. variierend nach SK, LK)**

- a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile und Wertung bei SK und LK (Trefferkontakt)
- b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK und Maßregelungen
- c) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele
- d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in Englisch)
- e) Kampfentscheidungen
- f) Proteste

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

## **§ 7 Wertungen, Ermittlung des Siegers in VK und Listenführung**

## **§ 8 Formen (folgt später)**

## **§ 9 Partnertechniken, SV (folgt später)**

## **§ 10 Show (folgt später)**

## **Anhang**

- a) Hallenplan (folgt später)
- b) Zeichen und Gesten der Kampfrichter (folgt später)
- c) Musterformulare (Startkarten, Kampflisten)

## **§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich**

**a)** Auf der Grundlage **der Satzung und der Veranstaltungsordnung** des NWTV gelten diese (Wett-)Kampfregeln 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)** 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) 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) sogenanntes „Power Taekwon-Do“**  
Das ist der Wettkampf mit vollem Einsatz der erlaubten Techniken. Gewertet wird nach Punkten ähnlich wie beim Leichtkontakt, wobei Wirkungstreffer mehr zählen als leichte Treffer und auch ein Sieg durch K.O. mit einer regulären Aktion an Kopf und Körper ist möglich (auszählen bis 10 oder Technischer KO)..  
Unterbrochen wird nur durch den Mattenleiter/Kampfleiter (der selbst nicht mitpunktet) bei Regelverstößen und anderen Ausnahmefällen. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.
- 
- e) 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.

Der Betreuer sitzt an der Kampffläche und ist berechtigt, seinen Kämpfer in der Pause zu beraten und zu betreuen. Er darf den Kampf aufgeben und Protest einreichen.

Dem Betreuer ist es nicht gestattet, seinen Kämpfer während des Kampfes durch laute Zurufe anzufeuern. Er darf ihn nur durch Weisungen unterstützen.

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.

**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  
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) 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

- Gelbgurte 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 gegeneinander gesetzt (Halbfinale, Finale)

**Ab 5 Akteuren** werden die Listen (außer beim „Amerikanischen System“) 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)

**§ 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  
(Hände ganz drin, Daumen/Finger nicht sichtbar, keine Schnürung, kein Vollgummi)

- 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 bei LK empfohlen, bei VK Pflicht, bei SK freiwillig,
- Brustschutz bei Frauen freiwillig
- Handbandagen bei VK (elastisch, maximal drei Windungen) sonst mit Arztattest

### 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.
- Genaue Aufteilung der Halle und Bestückung der Aktionsflächen (siehe Anhang)

## § 05 Ablauf Kampf

### a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile, Wertung SK + LK

- 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-bandaе-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 Fastrückenschlag
- 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 Abdücken 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, KR Kommandos ignorieren, Gruß bzw. Shake Hands nach der Kampferöffnung 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 Fußfeiger), fallen lassen (mindestens Verwarnung)

### **Maßregelungen**

(ausgesprochen durch Kampfleiter ggf. nach Absprache mit Punktrichtern, Hauptkampfleiter/Koordinator und in letzter Instanz Veranstalter bzw. Vertreter):  
Es gibt Ermahnung, direkte/indirekte 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 Runde.

Die weiteren Maßregelungen werden im Einzelfall abgewogen.

### **c) 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 Hauptkontaktefläche 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.

### **d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in Englisch)**

Kommandos:

- Charyot, attention, (achtung)
- Kyong-re, bow, (verbeugen)
- round one, two, three (1., 2., 3. Runde)
- junbi, ready, (fertig)
- sijak, start, (anfangen, kämpfen)
- hechyo, stop, (halt)
- kalyo, break, (lösen)
- hanna, dul, set , one, two, three points, (1, 2, 3 Pluspunkte)
- tschuji-hanna, warning, (Verwarnung)
- kamchun-hanna, minus point, (Minuspunkt als Pluspunkt für den Gegner)

- Hong Song /Chong Song, winner red/blue (Gewinner), der Arm des Siegers wird hochgehoben

#### e) Kampfentscheidungen

- 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 Mehrrundenkämpfen, 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 Einrundenkämpfen (bei SK und LK auch die gleiche Verwarnungszahl), die gleiche Anzahl ( bzw. Summe-Wertungspunkte) gewonnener/unentschiedener Runden nach Kampfrichter Trefferpunktwertungen 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).

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

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

Im **Semikontakt** wird für jede Entscheidung (direkte 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-/Punkttetafel 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 Punktergebnis 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 Punkttafeln 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 ein 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.

#### **Amerikanisches System bei zu vielen Teilnehmern/Zeitmangel:**

In Ausnahmefällen, bei großen Semikontaktturnieren, oder wenn zu viele Teilnehmer da sind, lässt sich das Verfahren mit dem „amerikanischen System“ beschleunigen. Dabei werden alle Startkarten auf den Tisch gelegt und zufällig immer zwei gezogen, die gegeneinander kämpfen. Die Karte des Verlierers wird durchgekreuzt/abgelegt, die des Gewinners behalten. Falls eine Karte übrig bleibt (ungerade Zahl), ist das ein Freilos und sie wird mit in die nächste Runde genommen (dort bestreitet dieser Kämpfer sofort den ersten Kampf). Das Verfahren wird in den weiteren Runden genauso fortgeführt, bis vier oder drei Karten übrig sind (bei drei jeder gegen jeden, bei vier Halbfinale und Finale). Pro Kämpfer in einem Wettbewerb nur ein Freilos (ggf. neu losen/ziehen).

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 Mehrrundenkämpfen).

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 weiter geschrieben.

Bei Einrunden-Kämpfen kann ggf. das „Amerikanische System“ angewendet werden.

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) das sogenannte „Power Taekwon-Do“**

Hier wird allgemein gepunktet wie beim Leichtkontakt mit den folgenden Abweichungen.

Pro Runde sind drei spektakuläre Tritte verpflichtend: ein 360 Grad Sprung und eine 180 Grad gedrehte Fußtechnik im Stand und gesprungen sollen mit Trefferabsicht ausgeführt werden.

Der Kampfleiter zeigt sie während des laufenden Kampfes für den Tisch an, der es notiert.

Fehlende Aktionen kosten einen Minuspunkt bzw. Pluspunkt für den Gegner.

Ein Wirkungstreffer (egal ob Hand oder Fuß) bringt 5 Trefferpunkte und ein Niederschlag (egal ob Hand oder Fuß) ergibt 10 Trefferpunkte. In beiden Fällen wird der Kampf unterbrochen und die Punktzahl vom Kampfleiter angezeigt und von allen Punktrichtern auf den Klickern bzw. Zetteln notiert.

### **§ 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 Prüfung zeigen musste.

#### **d) Einzelwettbewerb**

## **Vorrunden**

In der Vorausscheidung 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 Vorausscheidung 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 niedrigeren Graduierten Teilnehmers des Stechens.

## **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 bis drei 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 Spalten 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 teilnehmenden 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.

### **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 Spalten 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 teilnehmenden 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.