

## WORLD TAEKWONDO FEDERATION WETTKAMPFREGELN UND INTERPRETATION

### Interpretation: IRRS April 2017

- 1 Der Grund der Regelwerkänderung ist, offensivere Kämpfe durchzuführen. Der weniger aktivere Kämpfer kann nun öfter bestraft werden.  
Der Kampfleiter soll den Kampf nur wenn notwendig unterbrechen, um die Kämpfer zum offensiven Kampf zu ermuntern.

- 2 Ein falsches Handsignal bei Vergabe eines Gam-Jeoms kann zur Annullierung des Gam-Jeoms führen.

Beispiel: KL zeigt das Handsignal „Treten unterhalb der Weste“ anstatt „Festhalten“ und der Coach hebt seine Karte und beantragt die Wegnahme des Gam-Jeoms für „Treten unterhalb der Weste“. Die Video Replay Jury muss diesem Antrag zustimmen, da kein Tritt unterhalb der Weste erfolgt ist.

### 3 Klärung von bestimmten Kampfsituationen

- a) Kämpfer hält fest, und erzielt Punkte durch einen legalen Kick.  
KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom und annulliert die Punkte. Vergisst er eine der zwei Aktionen, sollen die Punktrichter ein Meeting verlangen, um den Kampfleiter zu erinnern. Falls kein Meeting erfolgt, kann der gegnerische Coach seine Video-Replay Karte benutzen, um den KL zu erinnern.
- b) Blauer Kämpfer schiebt Rot aus der Kampffläche. KL entscheidet falsch und vergibt fälschlicherweise ein Gam-Jeom an Rot. Rote Coach kann VR verlangen, um den Gam-Jeom zu annullieren
- c) Der Kämpfer, der ständig den Clinch versucht, um Zeit zu gewinnen und dem Gegner keine Chance zu geben, weiter zu kämpfen, wird mit Gam-Jeom bestraft (mit dem Signal Fight!)
- d) Kampfleiter muss **immer** nach dem Grund der Annullierung von einem Gam-Jeom gegen seinen eigenen Kämpfer fragen.
- e) Beim Anzählen ist der Kämpfer hingefallen KNOCK DOWN Gam-Jeom bestrafen, auch wenn der Kämpfer wieder aufsteht.
- f) Clinch Situation - Festhalten: Wenn entweder ein oder beide Hände oder Arme hinter dem gegnerischen Körper zu sehen sind, dann wird keine Gam-Jeom gegeben, nur bei Festhalten oder Clinch.
- g) KL zählt bei Gesichtstreffer an und da keine Punkte fragt er einen VR an. Die Video Replay Jury kann aufgrund des Kamerawinkels oder aufgrund dessen, dass der Kämpfer die Sicht verdeckt keinen Gesichtstreffer erkennen. Die Video Replay Jury wird den VR abweisen „rejected“. Falls bei 8 der Kämpfer wieder kampfbereit ist, dann weiterkämpft (aber kein Punkt), falls der Kämpfer ausgezählt wird, dann ist er somit Verlierer durch RSC (auch ohne Punkte).
- h) Sollte der Kampfleiter vergessen, einen VR nach dem Gesichtstreffer anzufragen, dann dürfen nur die Punktrichter den Kampfleiter daran erinnern, den VR anzufordern.
- i) Punktgewinn durch verbotene Handlung: Der erste Tritt trifft das gegnerische Bein und der zweite Tritt erzielt einen gültigen Kopftreffer. KL bestraft den Kämpfer mit Gam-Jeom (Treten unterhalb der Weste) und annulliert die 3 Punkte

### Exkurs: Golden Point Runde und Anfrage eines Video Replays durch einen Coach

Der Coach darf in folgendem Fall einen Video Replay anfragen, wenn er davon überzeugt ist, dass ein Punkt durch die Faust früher durch die Punktrichter bepunktet wurde als ein Kopf- oder Westentreffer des Gegners. Die Video Replay Jury muss das Video sowie das Punkteprotokoll der PSS entsprechend untersuchen

### **Exkurs: Entscheidung nach Verletzung durch den Gegner, welches mit Gam-Jeom bestraft wurde**

- a) Falls der Kampfleiter den Grad der Verletzung als nicht schlimm einstuft, kann der KL den Kämpfer durch „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen. Falls der Kämpfer dennoch den Kampf nach dreimaliger Aufforderung durch „Stand-Up“ nicht fortführen kann, erklärt der KL diesen Kämpfer zum Verlierer durch RSC.
- b) Falls der Kampfleiter die Verletzung als schlimm einstuft, kann der KL ein Zeitstopp durch „kye-shi“ verlangen und nach dem Turnierdokter rufen.
- c) Der KL kann jederzeit im Verlauf des „Kye-Shi“ den Kämpfer durch das Kommando „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen, wenn der KL der Meinung ist, dass der Kämpfer kampfbereit ist.
- d) Es dürfen nur der Kampfleiter oder der Turnierdokter bestimmen, ob der Kämpfer nicht mehr kampffähig/kampfbereit ist. Der KL kann gegebenenfalls den Rat des Turnierdokters zur Verletzung des Kämpfers einholen.

### **Exkurs: Anzählen**

Der KL sollte den Kämpfer auch anzählen, sobald eine Verletzung oder Behinderung durch einen starken Tritt erfolgt und das Weiterkämpfen eingeschränkt ist.  
Beispiel: Erhält der Kämpfer einen Tritt auf sein Auge und ist dadurch in seiner Sicht behindert, so muss der KL anzählen

### **Exkurs: Halsbereich ist Verletzungsbereich**

Bei einem absichtlichen Angriff auf den Hals (Trefferfläche ab Schlüsselbein) gibt der Kampfleiter eine Minute Verletzungspause. Kann der Wettkämpfer nach Ablauf der Minute nicht weiterkämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt.

## **Interpretation: WM August 2017**

### **1. Annullierung von irregulären Treffern mit Hitleveln: Handsignal „Fist“**

Handsignal „Fist“ wird (+ Gestik Punkteannullierung) ausschließlich in der 4.Runde angezeigt, um irreguläre Treffer mit Hitlevel aber ohne Scoring aus dem Logfile zu streichen. Beispiel: Angriff nach Kalyeo mit Fuß ... kein Scoring, Hitlevel wurde aber im Log registriert die Streichung im Logfile ist wichtig, um bei einem „Tie“ (Unentschieden) die Auswertung „nach registrierten Treffern“ nicht zu verfälschen.

### **2. Kopftreffer / Facekick (ohne PSS Helm)**

Kommen keine E-Helmen zum Einsatz ist die Frage für VR nach „Kopftreffer“ oder „Facekick“ weiterhin erlaubt -> Grund: die Genauigkeit der Punkteregistrierung über elektronische Sensoren fehlt, daher ist der gesamte Kopf Trefferpunktfläche

### **3. Kopftreffer -> Videobeweis (mit verbotener Handlung)**

Sollte der Videobeweis für Kopftreffer angefordert werden, und im Replay zeigt sich diesem vorausgehend eine verbotene Handlung (bspw. Grabbing), wird der Video-einspruch für Kopftreffer „Rejected“ und zusätzlich der Kämpfer mit „Gam-Jeom“ bestraft (für die verbotene Handlung)

### **4. Knieblock / Kniestoß (Gestik)**

Abweichend von der bisherigen Gestik-Regelung sind nun beide verbotenen Handlungen mit der „Gestik für Kniestoß“ zu sanktionieren (-> Bein hochheben, Hand in Richtung Knie führen).

**1. Angriff außerhalb der Grenzlinie**

GJ wegen Unsportlichkeit + GJ für anderen Gegner wegen Verlassen der Wettkampffläche

**2. Fuß anheben (3 Sekunden)**

Wenn der Fuß angehoben wird, auf Westenhöhe -> max. 3 Sekunden dann GJ (egal wie oft gekickt wird innerhalb der 3 Sek.)

**3. Tritt auf die Weste ohne Punktwertung (PSS Weste)**

Starker Kick auf die Weste, es kommen keine Punkte, Treffer zeigt aber Wirkung-> Anzählen bis 8, dann Key-sok, kein VR durch Kampfleiter möglich. Bei Kopftreffer ohne Punktwertung (PSS) kann ein VR angefordert werden (siehe Exkurs)

**4. Hand berührt Boden mit anschließendem Treffer**

Hand berührt Boden, danach wird der Kopf getroffen -> Kalyeo, Key-Shi, Doktor -> GJ für Kicker -> Punkte annullieren, falls gekommen

Hand berührt kurz nach dem Treffer den Boden -> nur GJ, aber keine Punkte wegnehmen, falls gekommen

**5. Inaktivität**

Kämpfer springt hoch um Treffer zu vermeiden -> GJ für Inaktivität (falls wiederholte Aktion, nicht gleich beim ersten Mal)

Kämpfer verkürzt ständig, ohne zu Kicken-> GJ für Inaktivität

**6. Coach darf nur aufstehen für VR**

Steht der Coach von seinem Platz auf -> GJ außer für VR

**Exkurs „Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner“**

Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner: Unterschied beachten zw. Fallenden Gegner und zu Fall gekommene Gegner. Ein Kämpfer kann so lange kicken, so lange kein Körperteil des Gegners den Boden berührt -> Kein GJ

**Exkurs: Hinfallen**

- Hong hält fest und Blau fällt, Hong GJ
- Blau fällt während des Anzählens durch den Kampfleiter, Chong GJ
- Hong kickt und fällt, HONG GJ
- Hong kickt und Blau fällt, CHONG GJ
- Hong kickt und Rot und Blau fallen, HONG und CHONG GJ
- Hong und Blau fallen durch unabsichtliche Kollision, kein GJ
- Hong schiebt und Blau fällt, CHONG GJ
- Hong schiebt während Blau angreift und Blau fällt hin, HONG GJ
- Hong kickt und Blau wird niedergeschlagen und steht bei „Acht“ wieder auf, CHONG GJ
- Hong kickt und Blau wird niedergeschlagen und steht bei „Zehn“ nicht wieder auf, KEIN GJ

**Interpretation Festhalten**

- Rot hält fest und Blau will sich wegschieben, so wird das GJ an Rot wg. Festhaltens vergeben
- „Leichtes“ Festhalten wird toleriert, um einen dynamischeren und spannenderen Kampf zu erzielen.

**Exkurs: Video Replay**

- **Video-Replay und Video-Review:** Kampfleiter fordert eigenes Video-Review an, bei Coach-Karten wird ein Video-Replay eingefordert
- wenn Punkte bepunktet werden nach gegnerischen Kämpfer für Hinfallen, Übertreten der Grenzlinie, Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“) oder Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner, dann sind diese bei „accepted“ als ungültig zu erklären und wegzunehmen (Punkte weg -> GJ)

- Coach kann für seinen Kämpfer das GJ für Übertreten der Grenzlinie durch den VR überprüfen lassen, falls er der Meinung ist, dass sein Kämpfer herausgeschoben wurde. Falls VR akzeptiert wird, so wird das GJ für Übertreten der Grenzlinie annulliert und ein GJ für Schieben an den Gegner gegeben.
- Coach kann den Kampfleiter auf falsche Handsignale aufmerksam machen (z.B. Handzeichen wurde für Kick unter die Weste gegeben, aber es war Angriff mit dem Knie) -> GJ muss zurückgenommen werden. Kampfleiter kann das Handzeichen sofort korrigieren, um einen VR zu vermeiden
- Falls der VR das Bild oder die Aktion nicht klar im Video Replay sehen kann, wird der VR abgewiesen „rejected“. Falls die Aktion aufgrund von technischen Problemen nicht aufgenommen wurde, wird der VR abgewiesen „rejected“, aber die Karte wird an den Coach zurück gegeben.
- Coach kann nicht für 2 Aktionen, die nicht zusammen hängen, fragen
- Coach kann keine VR Entscheidung anfechten

### **Exkurs: Goldene Runde**

- Missed Hits/Punkte müssen aus dem System herausgenommen werden, falls ein GJ vergeben wird. Punktrichter und Coach können den KL daran erinnern
- Handzeichen ist: Kampfleiter zeigt auf Kämpfer, sagt CHONG/HONG, erhebt die rechte Hand zur Faust (Finger zeigen nach außen) geballten Hand auf Stirnhöhe und bewegt seinen Arm wie bei Annullieren („wave off“ Signal)

### **Exkurs: Stand Up**

Falls der Kämpfer innerhalb der 9 Sekunden (3x Stand Up) aufsteht, gibt es einen GJ

Falls der Kämpfer innerhalb der 10 Sekunden nicht aufsteht, gibt es einen GJ und dann Keuman, und er Gegner wird zum Sieger erklärt (RSC)

## **Interpretation: IRR / IRC Seminar Kroatien 10.06.-14.06.2018**

### **Handgestiken & Verhalten des KL**

- Punkte zum Kampfgericht zeigen, indem man die Hand von der Stirn nach vorne ausstreckt
- Alle Gamjeons werden auf Höhe der Augen gezeigt
- Kämpfer Ansprechen, indem man dem Arm von der Brust nach vorne bewegt. Der Arm ist am Ende leicht angewinkelt
- Zeichen Grabbing: Zur Brust ziehen (nicht mehr zur Hüfte!)
- Zeichen Fight: Zweimal zeigen und „fight“ sagen
- Sieger erklären: Hand von der Brust ausstrecken, Ellenbogen anfangs am Körper, Arm am Ende 45°, Handfläche nach oben zeigend (nicht nach vorne)
- Annullieren: Handfläche über der Stirn, Arm macht Bewegung mit (rechts, links, Mitte)
- Doctor Rufen: Wink Bewegung nun nicht mehr zum Kämpfer, sondern zum eigenen Kopf
- Wenn Doctor mehr Zeit braucht, dann „Shigan“ geben (linker Fingern vorne)
- Bei Aufrufen der Kämpfer Zahnschutzkontrolle mit zwei Fingern auf eigenen geschlossenen Mund deuten (Chung mit rechtem Arm, Hong mit linkem Arm)
- IVR Ablehnen: erst die Karte einstecken, dann Arme kreuzen (links ist vorne)
- Aufstehen von Punktrichtern für Unterbrechung: Rechten Arm heben und laut „Referee“ sagen
- Angriff nach dem Kalyeo: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kalyeo und sofort Armer kreuzen
- Angriff auf zu fall gekommenen Gegner: Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kick auf Kniehöhe (Apchagi) direkt Füße schließen und Arme kreuzen

- Beim Annullieren von Punkten oder Gamjeons: Oberkörper vom KL zur Jury gedreht und aus dieser Position Handgestiken durchführen
- Beim Kalyeo Ellenbogen strecken und gestreckt halten bis der KL zwischen den Kämpfern steht
- KL darf die Punktrichter nicht von sich aus um Zusatzpunkte fragen

### Gamjeons

- Verlassen der Fläche
  - **Ein** kompletter Fuß außerhalb der Kampffläche **abgesetzt**
- Schieben
  - Es wird **während des Tritts** geschubst, also vor Vollendung des Tritts (→ liegt Fuß von Hong auf der Schulter von Chung und durch Schieben von Chung fällt Hong hin, gibt es Gamjeon für Fallen für Hong)
- Kampf vermeiden
  - Rücken zukehren auch direkt nach eigenem Tritt
  - Drei Schritte zurück
  - Extremes Abducken
  - Hochspringen, um Kampf zu vermeiden
  - Kämpfer fragt, um seine Ausrüstung zu richten (beim ersten Mal „fight“, beim zweiten Mal Gamjeon)
- Kopfstoß
  - Gestik für unsportliches Verhalten
- Animal-Kick (Fish-Kick, Monkey-Kick, Scorpion-Kick)
  - Aus einer Clinch-Situation (beide Oberkörper berühren sich) wird der Kick ausgeführt (Handzeichen: Festhalten)
- Fuß anheben
  - Einmal Anheben bis zur Höhe der Mitte des Schienbeins wird nicht bestraft, mehrmals wird bestraft
  - Einmal Step mit Fuß auf Höhe der Weste ohne Trittbewegung nach vorne wird nicht bestraft, mehrmals ohne Trittbewegung wird bestraft
- Zweimal Gamjeon direkt hintereinander vergeben
  - Bsp. 1: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung greift nach Unterbrechungszeichen an → KL muss Gamjeon für Festhalten und für **Angriff nach Kalyeo geben**
  - Bsp. 2: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung unsportliches Verhalten von Kämpfer/Coach → KL muss Gamjeon für Festhalten und für **Untersportliches Verhalten** geben
- Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.

### IVR

- Anzählen ohne Punkte nach Wirkungstreffer mit oder ohne PSS (Kopf- oder Westentreffer)
  - Gezählt bis 8:
    - Ist Chung wieder kampfbereit, dann muss der KL zur Bestätigung ein IVR für Hong anfordern (Frage: „War die Technik legal?“)
    - Accepted: Punkte nachgeben ausschließlich bei PSS-Kopftreffern
    - Rejected: Kampf weiterführen (wenn eine illegale Technik war, dann muss der Gamjeon für den gegnerischen Kämpfer gegeben werden)

- Gezählt bis 10:  
Wird Chung ausgezählt, dann muss der KL zur Bestätigung ein IVR für Hong anfordern (Frage: „War Technik legal?“)
  - Accepted: Kampf beenden und Hong zum Sieger erklären
  - Rejected: Hong zum Sieger erklären.  
Zeigt das Video eine illegale Handlung von Hong (z.B. Tieftritt), so wird Hong mit einem Gamjeon bestraft und Chung zum Sieger erklärt
- Der KL darf zur Überprüfung von diversen Situationen anfordern
  - Verletzungsvortäuschung
  - Unklarer Fausttreffer (Weste, Kopf oder Hals?)
  - Tieftritt
- Fauststoß und Drehkick für den falschen Kämpfer gegeben
- Annullieren von Zusatzpunkten für den Gegner  
Bsp.: Chung kickt Dwitcagi, es kommen keine Punkte, er kickt unmittelbar Paldung und bekommt dafür zwei Punkte. Punktrichter drücken zu spät die Zusatzpunkte für Dwitcagi. Daraufhin kann der Coach von Hong ein IVR anfordern. Die Zusatzpunkte müssen annulliert werden.
- Es soll nur die Fragestellung beantwortet werden  
Bsp.: Hong trifft einen Dwitcagi, nachdem er mit der Hand den Boden berührt hat. Coach Hong fordert Zusatzpunkte durch IVR. Es muss „rejected“ werden, es wird aber kein Gamjeon gegeben und keine Punkte entfernt. Es ist Aufgabe des Coaches von Chung, dieses zu fragen.
- Coaches müssen während der Analyse stehenbleiben
- Die Kämpfer dürfen Zahn- und Kopfschutz abgenommen werden

### **Ausrüstung der Kämpfer**

- Zahnschutz
  - Bei DM oder DTU-Final-Turnieren müssen Kämpfer mit Zahnspange einen vom Zahnarzt angefertigten Zahnschutz mit Bescheinigung des Arztes tragen (gilt bei Kopfschützern ohne Visier nicht)
- Ausrüstung richten
  - Handschützer, PSS-Weste und Socken müssen direkt fixiert werden
- Die Weste muss über Kreuz von oben nach unten gebunden werden
- Lange Haare müssen unter dem Helm bleiben

### **Goldene Runde**

- Das Annullieren der Hitlevel muss auf dem TA Paper notiert werden. Es gibt keine Möglichkeit im Daedo-System, den Hit zu annullieren

### **Empfehlung für Verfahren bei Gelber Karte**

- Grundsätzlich muss einer gelben Karte ein Gamjeon für unsportliches Verhalten vorausgehen
- Verfahren:
  1. Coach oder Kämpfer zeigen unsportliches Verhalten: Gamjeon
  2. Sie zeigen weiterhin extremes Fehlverhalten: Gamjeon + 1. Gelbe Karte
  3. Wiederholtes unsportliches Verhalten weiterhin: Gamjeon + 2. Gelbe Karte + Kampf beenden
- Grobes unsportliches Verhalten von Kämpfer oder Coach direkt: Gamjeon + Gelbe Karte + Kampf beenden (DQB)