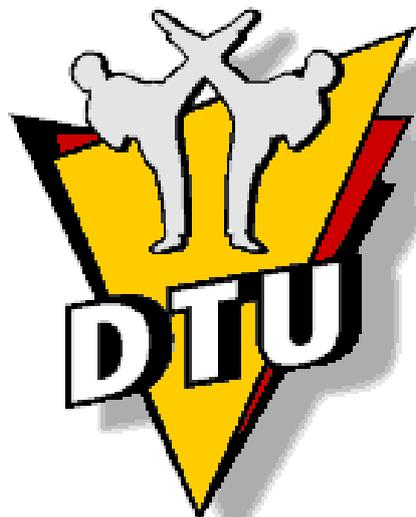




Interpretationen zur Wettkampfordnung Zweikampf (WOT) der DTU vom 01.06.2022



In Abstimmung mit dem Regelwerk der



Inhalt

Zu Nummer 2.4 der WOT (Voraussetzungen für Wettkämpfer)	3
Zu Nummer 5.3 der WOT (Waage).....	3
Kampfgericht	4
Zu Nummer 8.2 der WOT (Jury)	4
Zu Nummer 8.3 der WOT (KL)	4
Zu Nummer 8.4 der WOT (Punktrichter)	4
Zu Nummer 8.5 der WOT (PC-Bediener/techn. Assistent).....	4
Zu Nummer 8.6 der WOT (Video Replay Jury)	4
Zu Nummer 8.9 der WOT (Kleidung)	4
Zu Nummer 9.3 Buchst. A der WOT (Beginn und Ende des Kampfes)	4
Zu Nummer 10.4 der WOT (Bewertung)	5
Verbotene Handlungen und Strafen	5
Vor Nummer 11 der WOT (Allgemeines)	5
Zu Nummer 11.3 Buchst. A der WOT (Übertreten der Grenzlinie)	5
Zu Nummer 11.3 Buchst. B der WOT (Hinfallen)	6
Zu Nummer 11.3 Buchst. C der WOT (Kampf vermeiden oder verzögern)	6
Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT (Festhalten oder Schieben des Gegners)	7
Zu Nummer 11.3 Buchst. E der WOT (Folgende verbotene Handlungen)	8
Zu Nummer 11.3 Buchst. F der WOT (Angriff unterhalb der Hüfte).....	8
Zu Nummer 11.3 Buchst. J der WOT (Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner).....	8
Zu Nummer 11.3 Buchst. L der WOT (Angriff auf den Hinterkopf des PSS Kopfschutz in Clinch-Position)	9
Zu Nummer 11.3 Buchst. M der WOT (Unsportliches Fehlverhalten)	9
Zu Nummer 11.4 der WOT (Gelbe Karte)	9
Zu Nummer 12.10 der WOT (Ergebnis des Wettkampfes im Best-of-Three-System)	10
Zu Nummer 13.1 der WOT (Goldene Runde)	10
Zu Nummer 13.2 der WOT (Überlegenheit).....	10
Verfahren bei einem Niederschlag	11
Zu Nummer 15.1 der WOT (Anzählen)	11
Verletzung	12
Zu Nummer 16.1 der WOT (Allgemein)	12
Zu Nummer 16.1 Buchst. A der WOT (Verfahren)	12
Zu Nummer 16.1 Buchst. B der WOT (Behandlungszeit).....	12
Zu Nummer 16.1 Buchst. C der WOT (Arzt)	12
Zu Nummer 16.1 Buchst. D der WOT (VR bei Verletzung)	12
Zu Nummer 17 der WOT (Schutzbestimmungen bei Niederschlag).....	13
Video Replay	13
Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay).....	13

Vorwort

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. Grundsätzlich gilt: vor allem spannende Kämpfe sollen möglichst wenig vom Kampfleiter unterbrochen werden.

Zu Nummer 2.4 der WOT (Voraussetzungen für Wettkämpfer)

1. Zahnschutz
 - a. Alle Kämpfer müssen einen Zahnschutz tragen (mind. 3 mm dick), bei Kopfschutz mit Visier ist das Tragen eines Zahnschutzes Pflicht. **Der Mundschutz muss die gesamte obere Zahnreihe bedecken.**
2. Ausrüstung richten
 - a. PSS-Weste, Handschützer und Socken müssen direkt fixiert werden, wenn sie sich im Kampf lösen. Der Klettverschluss von Hand- oder Schienbeinschützern kann bei Bedarf mit Tape fixiert werden.
3. Die Weste muss über Kreuz von oben nach unten gebunden werden.
4. Lange Haare müssen unter dem Helm bleiben (länger als Nackenlänge).
5. **Jeder Kämpfer, der, nach den Buchstaben a bis c, bei der Kontrolle keine angemessene Schutzkleidung trägt oder möglicherweise gefährliche Gegenstände entfernen kann, sollte nicht am Wettkampf teilnehmen dürfen.**
 - a. **Die Schutzausrüstung (Helm, Weste, Tiefschutz, Hand- und Fußschützer sowie Mundschutz) bedeckt nur unzureichend das zu schützende Körperteil, ist unpassend (Größe) oder ist kaputt.**
 - b. **Der Kämpfer besitzt bei der Kontrolle oder im Kampf keinen passenden Mundschutz. Der Kämpfer kann nach einer Verwarnung bei der Kontrolle, durch den KL oder den Wettkampfarzt keinen passenden Mundschutz besorgen.**
 - c. **Der Kämpfer trägt Piercings, Ohringe oder andere harte Gegenstände im Gesicht oder an anderen Körperstellen bei der Kontrolle oder während des Kampfes trotz einer Verwarnung bei der Kontrolle, durch den KL oder den Wettkampfarzt.**
6. **Jeder Kämpfer kann von der Teilnahme ausgeschlossen werden, wenn sich der Kämpfer aufgrund gesundheitlicher Probleme einer Gefahr aussetzen würde.**
7. **In Übereinstimmung mit dem WT Regelwerk gelten im Übrigen die derzeit gültigen Mouthguard, Taping, Bracing and Piercing rules [>WT-Mouthguard-brace-taping-and-padding-rules_FINAL_Feb-10-2020.pdf \(worldtaekwondo.org\)<](#)**

Zu Nummer 5.3 der WOT (Waage)

1. Maximal 2mm Taping (4 Lagen) werden geduldet. Im Zweifelsfall kann während der Kontrolle die Meinung des offiziellen Turnierarztes eingeholt werden.
2. Es gilt eine Gewichtstoleranz beim Wiegen von 90 Gramm, unabhängig der Altersklasse. Diese wird für Kämpfer der Altersklassen Jugend D/C/B/A zuzüglich der bereits bestehenden Gewichtstoleranz aufgrund der zutragenden Unterwäsche in Höhe von 100 Gramm gewährt.

Kampfgericht

Zu Nummer 8.2 der WOT (Jury)

1. Fordert ein Punktrichter ein Meeting oder ein Coach ein VR, hat die Jury den Kampfleiter verbal sowie durch Aufstehen hierauf aufmerksam zu machen.

Zu Nummer 8.3 der WOT (KL)

1. Der KL darf die Punktrichter nicht von sich aus um Zusatzpunkte fragen.
2. Der Kampfleiter bewegt sich an der **Alarmlinie, aber nicht zu nah an den Kämpfern**, entlang.

Zu Nummer 8.4 der WOT (Punktrichter)

1. Ein Punktrichter darf nicht danach fragen einen GJ zu geben.
2. Steht ein Punktrichter auf (z.B. für ein Meeting oder eines VR durch einen Coach), müssen die anderen Punktrichter ebenfalls aufstehen und durch den lauten Ausruf "Referee" den KL darauf aufmerksam machen.
3. **Zählt der KL einen Kämpfer an, ohne das Punkte gefallen sind, dürfen die Punktrichter den KL daran erinnern ein Video-Replay anzufordern.**
4. Beachte weiterhin:
 - a. [„Zu Nummer 10.4 der WOT \(Bewertung\) Nummer 2“](#)
 - b. [„Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT \(Festhalten oder Schieben des Gegners\) Nummer 4“](#)

Zu Nummer 8.5 der WOT (PC-Bediener/techn. Assistent)

1. Fordert ein Coach ein VR oder die Punktrichter ein Meeting, muss der techn. Assistent den Kampfleiter verbal sowie durch Aufstehen hierauf zu aufmerksam machen.

Zu Nummer 8.6 der WOT (Video Replay Jury)

1. Fordert ein Punktrichter ein Meeting oder ein Coach ein VR, hat die Video Replay Jury den Kampfleiter verbal sowie durch Aufstehen hierauf aufmerksam zu machen.
2. **Die Video Replay Jury bestätigt dem techn. Assistenten immer den Rundengewinner. Erst dann erklärt der KL den Sieger der Runde.**

Zu Nummer 8.9 der WOT (Kleidung)

1. Die Kleidung aller Kampfrichter besteht aus einem dunkelblauen Sakko, **dunkelgrauer** Hose, weißem Hemd, weißen Socken, einer dunkelblauen Krawatte und weißen Sportschuhen mit heller Sohle.

Zu Nummer 9.3 Buchst. A der WOT (Beginn und Ende des Kampfes)

1. Während des Hardware-Tests soll gegen die Flanke der PSS-Weste und auf die Seite des Helmes (nicht dessen Oberseite) getreten werden.
2. 10 Sekunden vor Ende der Pausenzeit muss der KL die Sportler auf die Fläche

rufen.

Zu Nummer 10.4 der WOT (Bewertung)

1. Der KL soll aufmerksam sein, wenn sehr viele Punkte gleichzeitig gewertet werden. Beispielsweise könnten 7 Punkte von einem Treffer zur Weste und einer Drehtechnik zum Kopf in einer Aktion entstanden sein. In dem Fall handelt es sich nicht um Phantompunkte und sie dürfen nicht annulliert werden.
2. Punktrichter müssen immer für Fausttechniken und Drehtechniken drücken. Sie sollen nicht auf die Punkte durch das PSS System warten. Insbesondere auch, wenn ein Sportler eine verbotene Handlung begangen hat. Die Verfehlung mit einem GJ zu bestrafen und ggf. die Punkte zu annullieren ist Aufgabe des KL.
3. **Nur im Best-of-Three-System:** Sollte nach 2 Runden ein Kämpfer bereits 2 Runden gewonnen haben, so muss die dritte Runde nicht gekämpft werden und der Kampfleiter erklärt den Kämpfer zum Sieger (Es sind folgende Varianten möglich: 2:1, 2:0, Ausnahme sind KO, WDR, Disqualifikation)

Verbotene Handlungen und Strafen

Vor Nummer 11 der WOT (Allgemeines)

1. Ein falsches Handsignal bei der Vergabe eines GJ kann zur Annullierung des GJ führen.
Beispiel: KL zeigt das Handsignal „Treten unterhalb der Weste“ anstatt „Festhalten“ und der Coach hebt seine Karte und beantragt die Wegnahme des GJ für „Treten unterhalb der Weste“. Die VJ muss diesem Antrag zustimmen, da kein Tritt unterhalb der Weste erfolgt ist.
2. Es können zwei GJ direkt hintereinander vergeben werden für „Angriff nach Kalyeo“ oder „Unsportlichkeit“
Beispiel 1: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung greift nach Unterbrechungszeichen an, KL muss GJ für „Festhalten“ und zusätzlich für „Angriff nach Kalyeo“ geben
Beispiel 2: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung oder dessen Coach protestieren gegen den GJ, KL muss GJ für „Festhalten“ und zusätzlich für „Unsportliches Verhalten“ geben.
3. Ein GJ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.
4. Erhält ein Kämpfer das neunte GJ so ist dies dem Kämpfer **und** seinem Coach anzuzeigen.
5. **Nur im Best-of-Three-System:** Erhält ein Kämpfer in einer Runde das vierte GJ, wird dies dem Kämpfer **und dem Coach** angezeigt. Falls in einer Runde beide Kämpfer 4 „Gam-Jeoms“ haben, so kann der Kampfleiter nur noch 1 „Gam-Jeom“ aussprechen und die Runde beenden (5 „Gam-Jeoms“ für beide Kämpfer ist nicht möglich)
6. Startet die Kampfzeit trotz Keysok nicht rechtzeitig, so kann der KL dennoch ein GJ für z.B. „Übertreten der Grenzlinie“ vergeben. Es kommt nicht auf den Lauf der technischen Zeit an, soweit der KL Keysok erklärt hat.
7. Beachte weiterhin:
 - a. [„Zu Nummer 8.4 der WOT \(Punktrichter\) Nummer 1“](#)
 - b. [„Zu Nummer 18 der WOT \(Video Replay/Video Review\) Nummer 19“](#)

Zu Nummer 11.3 Buchst. A der WOT (Übertreten der Grenzlinie)

1. Mindestens ein kompletter Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt (keine gedachte vertikale Ebene mehr); auch wenn halber Fuß außerhalb der Kampffläche

- abgesetzt ist und die andere Hälfte in der Luft ist, zählt dies als Verlassen der Fläche.
2. Fällt ein Kämpfer außerhalb der Kampffläche zu Boden, muss ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ gegeben werden, falls auch mindestens ein Fuß die Grenzlinie überquert hat. Sind beide Füße noch innerhalb der Wettkampffläche geblieben, muss ein GJ für „Hinfallen“ ausgesprochen werden.
 3. Der Kämpfer, welcher die Kampffläche verlassen hat, darf zum Kampfstart maximal bis zu 60 cm vor der Grenzlinie stehen.
 4. Beispiel: Hong trifft Chung während Chung mindestens einen kompletten Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt hat – Hong selbst ist aber noch komplett innerhalb der Fläche: GJ an Chung für „Übertreten der Grenzlinie“. Hong darf die Punkte behalten, falls welche erzielt wurden.

Zu Nummer 11.3 Buchst. B der WOT (Hinfallen)

1. KL muss das Kommando „Stand up“ mit Handsignal anzeigen, bevor ein GJ fürs „Hinfallen“ gegeben wird.
2. Fallen beide Kämpfer in Folge eines zufälligen Zusammenpralls, eines Zusammenpralls der Schienbeine oder bei gleichzeitigem Kicken, hin, ist kein GJ zu vergeben. Das Zeichen „Stand up“ ist dabei zwischen den zwei hingefallenen Kämpfern zu zeigen. Erst danach zeigt der KL durch das Handzeichen "Annullieren" die Nichtvergabe eines GJ an.
3. **Es wird auch bei absichtlichem Hinfallen nach einer gepunkteten Drehkicktechnik kein GJ vergeben.**
4. Beachte weiterhin:
 - a. [„Zu Nummer 11.3 Buchst. A der WOT \(Übertreten der Grenzlinie\) Nummer 2“](#)
 - b. [„Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT \(Festhalten oder Schieben des Gegners\) Nummer 6“](#)
 - c. [„Zu Nummer 24 der WOT \(Handgestiken\) Nummer 5“](#)
5. Beispiele:
 - a. Hong hält fest und Chung fällt, HONG GJ.
 - b. Chung fällt während des Anzählens durch den Kampfleiter, kein GJ (Kampfzeit ist gestoppt).
 - c. Hong kickt und fällt, HONG GJ.
 - d. Hong kickt und Chung fällt, CHUNG GJ.
 - e. Hong kickt und Hong und Chung fallen, HONG und CHUNG GJ.
 - f. Hong und Chung fallen durch unabsichtliche Kollision, kein GJ (Handzeichen „Annullierung“).
 - g. Hong schiebt und Chung fällt, CHUNG GJ.
 - h. Hong schiebt, während Chung angreift und Chung fällt hin, HONG GJ.
 - i. Hong kickt und Chung wird niedergeschlagen und steht bei „Acht“ wieder auf, CHUNG GJ.
 - j. Hong kickt und Chung wird niedergeschlagen und steht bei „Zehn“ nicht wieder auf, KEIN GJ.
 - k. Eine Hand berührt den Boden, danach wird der Kopf mit Wirkung getroffen: Kal-yeo, Doktor, Key-Shi, sowie GJ für Angreifer und Punkte annullieren, falls gekommen.
 - l. Die Hand berührt kurz nach dem Treffer den Boden: Es wird nur ein GJ vergeben, aber keine Punkte annulliert, falls gekommen

Zu Nummer 11.3 Buchst. C der WOT (Kampf vermeiden oder verzögern)

1. Der Kämpfer, der ständig den Clinch versucht, um Zeit zu gewinnen und dem Gegner keine Chance gibt, weiterzukämpfen, wird mit GJ bestraft (mit dem Signal

- Fight!).
2. Rein taktische Bewegungen des Gegners sind nicht zu bestrafen.
 3. Rücken zukehren auch direkt nach eigenem Tritt
 4. Extremes Abducken (tiefer als Hüfthöhe ducken)
 5. Hochspringen, um Kampf zu vermeiden
 6. Sportler verkürzt ständig, ohne aktiv zu kicken
 7. Hebt ein Kämpfer seinen Fuß während des Clinchens an, um eine Attacke zu verhindern, ist ein GJ auszusprechen.
 8. Die 3 Sekunden beginnen bei jedem, auch nicht treffenden, Kick von Neuem.
 9. **Einmaliges** taktisches Springen, um eine Attacke zu vermeiden, wird toleriert. Bei Wiederholung: GJ aussprechen.
 10. Wenn die Kämpfer in die Clinch-Position kommen, wird Ihnen durch das Kommando „Fight“ die Möglichkeit gegeben, sich zu trennen und wieder in den aktiven Kampf zu kommen. Der KL sollte die Kämpfer nicht aktiv trennen. Der KL soll laut von 3 runterzählen „3-2-auseinander“.
 11. Das Gegenstemmen des Körpers, wenn der Gegner versucht zu schieben, um zu treten, wird als „Kampf vermeiden“ bestraft. Durch das Gegenstemmen wird ein Schieben verhindert.
 12. Folgender Halbsatz in der WOT ist ersatzlos gestrichen: ~~Wer „3 und mehr aufeinanderfolgende Steps nach hinten oder seitlich ohne einen Angriff geht.“~~

Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT (Festhalten oder Schieben des Gegners)

1. „Leichtes“ Festhalten wird toleriert, um einen dynamischeren und spannenderen Kampf zu erzielen.
Aber: Festhalten wird sofort mit GJ bestraft, wenn der Kämpfer mit einer Hand die Weste festhält und mit der anderen Hand schiebt. Es wird auch bestraft, wenn die Weste mit beiden Händen festgehalten wird und gleichzeitig geschoben wird. Hilft das Festhalten dem Sportler aktiv dabei Punkte zu erzielen, GJ für „Festhalten“ und Punkte annullieren. Ebenso ist ein GJ zu vergeben, wenn ein Kämpfer den Gegner festhält, während dieser versucht Distanz aufzubauen
2. Langanhaltendes Schieben (**Schieben über 1 Sekunde**) umfasst das Schieben mit den Händen und/oder dem Körper.
3. Wickelt ein Kämpfer sein Bein um das Bein seines Gegners, ist ein GJ für "Festhalten" auszusprechen.
4. **Beispiel 1:** Ein Kämpfer hält fest, und erzielt Punkte durch einen legalen Kick: KL bestraft den Kämpfer mit GJ 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.
5. **Beispiel 2:** Hong hält fest und Chung will sich wegschieben, so wird das GJ an Hong wg. „Festhalten“ vergeben.
6. **Beispiel 3:** Es wird während des Tritts geschubst, also vor Vollendung des Tritts: liegt der Fuß von Hong auf der Schulter von Chung und durch Schieben von Chung fällt Hong hin, gibt es GJ für Fallen für Hong.
7. Wenn klar ist, dass ein Kämpfer den Gegner raus geschubst hat (GJ für Schieben), wenn es nicht klar ist, wird ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ gegeben.
Beispiel: Beide Sportler befinden sich im Schlagabtausch in der Nähe der Grenzlinie – Hong übertritt die Grenzlinie. Chong bekommt nur dann einen GJ für „Schieben“, wenn der KL klargesehen hat, dass Hong aus der Fläche geschoben wurde. Ist sich der KL nicht sicher, ob Chong geschoben hat, so muss Hong einen

GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ erhalten.

8. Nach dem Kommando „Fight“ kann der KL jederzeit ein GJ für Klammern, Festhalten und Arme zum Körper des Gegners überkreuzen, vergeben – der KL muss nicht erst 3 Sekunden abwarten. Es gibt i.d.R. immer einen Kämpfer, der diese illegale Aktion initiiert. Nach dem Kommando „Fight“ müssen die Arme, die die Körperlinie des Gegners überschritten haben, wieder zurückgezogen werden.
9. Beachte weiterhin: Zu Nummer 11.3 Buchst. C der WOT (Kampf vermeiden oder verzögern) Nummer 11“

Zu Nummer 11.3 Buchst. E der WOT (Folgende verbotene Handlungen)

1. Fuß anheben:
 - a. Einmal Anheben bis zur Höhe der Mitte des Schienbeins des Gegners wird nicht bestraft, mehrmals wird bestraft.
 - b. Einmal Step mit Fuß auf Höhe der Weste ohne Trittbewegung nach vorne wird nicht bestraft, mehrmals ohne Trittbewegung wird bestraft.
 - c. Ist der Fuß mindestens auf Westenhöhe gehoben, darf nur in Verbindung mit Trittbewegungen auch öfter als einmal gesteppt werden. 3 Tritte pro Bein anheben sind erlaubt, danach muss der Fuß wieder den Boden berühren (Mit oder ohne Kontakt). Stepping/Cut-Step ist erlaubt, wenn ein vollständiger Tritt erfolgt.
 - d. Wird das Bein länger als 3 Sekunden in der Luft halten (egal wie oft gesteppt und/oder gekickt wurde und wie hoch das Bein gehalten wird) wird dies bestraft.
2. Gleiten bei angehobenem Fuß ist erlaubt, soweit bei jedem Gleiten ein, voll ausgestreckter, Kick erfolgt.
3. Tritt ein Kämpfer gegen das gehobene Bein seines Gegners, um dessen Tritt zu blockieren, GJ für „Knieblock“.
4. Falls beide Kämpfer zur selben Zeit im Rahmen eines Schlagabtausches kicken und zusammenprallen wird dies nicht als „Knieblock“ oder „Kicken unterhalb der Hüfte“ angesehen.

Zu Nummer 11.3 Buchst. F der WOT (Angriff unterhalb der Hüfte)

1. Punktgewinn durch eine verbotene Handlung:
Der erste Tritt trifft das gegnerische Bein und der zweite Tritt erzielt einen gültigen Kopftreffer. KL bestraft den Kämpfer mit GJ (Treten unterhalb der Weste) und annulliert die 3 Punkte.
2. Beachte weiterhin „Zu Nummer 11.3 Buchst. E der WOT (Anheben des Fußes, Wegtreten des gegnerischen Fußes) Nummer 3“

Zu Nummer 11.3 Buchst. J der WOT (Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner)

1. Unterschied beachten zw. fallendem Gegner und zu Fall gekommenem Gegner.
Ein Kämpfer kann so lange kicken (und auch angegriffen werden), solange kein Körperteil des Gegners außer den Füßen den Boden berührt.

Zu Nummer 11.3 Buchst. L der WOT (Angriff auf den Hinterkopf des PSS Kopfschutz in Clinch-Position)

1. Jegliche Art Monkey Kick auf die PSS Weste wurde bereits mit einem GJ verwarnet, nun gilt dies auch für den Monkey Kick auf den PSS Kopfschutz. Alle „Animal Kicks“, d.h. Monkey & Fish Kick, sind mit einem GJ für „Festhalten“ zu verwarnen.

Zu Nummer 11.3 Buchst. M der WOT (Unsportliches Fehlverhalten)

1. Sollte ein Sportler zum Ablauf der Pausenzeit noch sitzen, wird ihm vor dem Start der neuen Runde ein GJ für „Unsportlichkeit“ ausgesprochen.
2. Falls ein Kämpfer oder dessen Coach (außerhalb einer ordnungsgemäßen VR Anfrage) vom KL oder einem Punktrichter Punkte oder die Vergabe eines GJ einfordert bzw. anzweifelt („mein Sportler hat doch nicht festgehalten!“), wird der jeweilige Kämpfer/Coach sofort mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ bestraft. Bei Beleidigungen ist außerdem die gelbe Karte zu ziehen.
3. Übermäßiges und häufiges Kauen des Mundschutzes ist mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ zu bestrafen.
4. Kämpfer dürfen ihre Hand nicht unterstützend zum Hochhalten ihres Fußes benutzen, um Punkte zu erzielen → GJ für „unsportliches Verhalten“ und ggf. Annullieren von Punkten.
5. Kopfstoß=Gestik für „unsportliches Verhalten“.
6. Als Teamarzt gilt nur, wer das Studium der Humanmedizin erfolgreich absolviert hat und die Approbation besitzt. Anderes medizinisches Personal (z.B. Physiotherapeuten, Chiropraktiker usw.) darf nicht als Teamarzt fungieren.
7. Beachte weiterhin :
 - a. [„Zu Nummer 18 der WOT \(Video Replay\) Nummer 10“](#)
 - b. [„Zu Nummer 18 der WOT \(Video Replay\) Nummer 11“](#)
 - c. [„Zu Nummer 18 der WOT \(Video Replay\) Nummer 13“](#)

Zu Nummer 11.4 der WOT (Gelbe Karte)

1. Grundsätzlich muss einer gelben Karte ein GJ für „unsportliches Verhalten“ vorausgehen.
2. Verfahren:
 - a. Der Coach oder Kämpfer zeigt unsportliches Verhalten: GJ
 - b. Sie zeigen weiterhin extremes Fehlverhalten: GJ + gelbe Karte
 - c. Weiterhin wiederholtes unsportliches Verhalten: GJ + Kampf beendenAbhängig vom konkreten Fall können 1. und/oder 2. auch übersprungen werden.
3. Grobes unsportliches Verhalten von Kämpfer oder Coach direkt: GJ + Gelbe Karte + Kampf beenden (DQB).
4. Benutzung der gelben Karte nur in Einzelfällen. Kein Missbrauch der gelben Karte!

Zu Nummer 12.10 der WOT (Ergebnis des Wettkampfes im Best-of-Three-System)

1. PTG kann nicht mehr den Kampf entscheiden, sondern nur noch die Runde. PTG kann zu jedem Zeitpunkt in der Runde ausgesprochen werden. Daher ist PTG keine Kampfentscheidung mehr.
2. Sieg durch Überlegenheit (SUP) ist nicht mehr möglich, da jede Runde einen Sieger haben muss.
3. Sieg durch PUN ist nicht relevant (jede Runde beginnt bei 0 Gam-Jeom).

Zu Nummer 13.1 der WOT (Goldene Runde)

1. Missed Hits/Punkte müssen aus dem System herausgenommen werden, falls ein GJ vergeben wird. Die Punktrichter und die Coaches können den KL daran erinnern. Das Annullieren der Hitlevel muss auf dem TA Paper notiert werden. **Dies gilt nicht für das Best-of-Three-System.**
Handzeichen: KL zeigt auf Kämpfer, sagt CHUNG/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).
2. Wird in der vierten Runde ein Hitlevel annulliert („gehobene Faust“ + „Annullieren“) und der Coach des Sportlers zweifelt diese Entscheidung erfolgreich an (sein VR wird „accepted“), so muss der KL den GJ annullieren und auch das Hitlevel erneut dazugeben („Chung/Hong“ „gehobene Faust“).
3. Der Coach darf in der vierten Runde ein VR 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 VJ muss das Video sowie das Punkteprotokoll der PSS entsprechend untersuchen.

Zu Nummer 13.2 der WOT (Überlegenheit)

1. Soweit auf Überlegenheit zu entscheiden ist, gilt **mit Ausnahme des Best-of-Three-Systems** folgendes Verfahren:
 - a. Jeder KR soll stets eine Überlegenheitskarte bei sich führen.
 - b. Der KL erklärt für eine Überlegenheitsentscheidung "Woo-se-girok".
 - c. Die Punktrichter füllen mit der Erklärung „Woo-se-girok“ des KL binnen 10 Sekunden die Überlegenheitskarte aus. Die Karte ist zu unterschreiben und dem KL zu übergeben.
 - d. Der KL sammelt die Karten ein, stellt das Ergebnis fest und erklärt den Gewinner (bei Gleichstand entscheidet die Stimme des KL).
 - e. Danach übergibt der KL die Überlegenheitskarten dem techn. Assistenten. Dieser überprüft die Richtigkeit und leitet die Karten der Wettkampfleitung weiter.
2. Es gilt bei einer Überlegenheitsentscheidung im Best-of-Three-System folgendes Verfahren:
 - a. Muss eine Runde durch Überlegenheit entscheiden werden, erklärt der KL „Woo-se-Girok“.
 - b. Mit der Erklärung von „Woo-se-Girok“, gehen die Punktrichter in Ihre jeweiligen Ecken der Wettkampfmatten und drehen sich mit dem Gesicht zum Jurytisch. Der KL zählt auf seiner Position bis Drei (hanah, Duhi, Seht). Bei Drei (Seht) erklären die Punktrichter durch das Handzeichen für den Rundengewinn eines Kämpfers gleichzeitig den Sieger der Runde.
 - c. Falls nur zwei Punktrichter zum Einsatz kommen, erklären die Punktrichter und der KL den Sieger. Bei drei Punktrichter ausschließlich die Punktrichter ohne den KL.
 - d. Die Video Replay Jury dokumentiert das Ergebnis und übermittelt das Ergebnis dem technischen Assistenten.

- e. Mit Anzeige des Siegers erklärt der KL entweder den Sieger der Runde oder des Kampfes.

Verfahren bei einem Niederschlag

Zu Nummer 15.1 der WOT (Anzählen)

1. Wann sollte für einen Knock-Down nach einem Treffer angezählt werden?
 - a. Nach einem starken Wirkungstreffer
 - b. Falls der Getroffene benommen wirkt
 - c. Sollte der Getroffene bluten
 - d. Bei Verletzungen im AugenbereichD.h. es spielt keine Rolle mehr, ob vor dem Anzählen Punkte gewertet wurden oder nicht.
2. Der KL muss den Kämpfer **nach einem starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf** anzählen, egal, ob ein Treffer durch den PSS Kopfschutz gewertet wurde oder nicht. Die Sicherheit des Kämpfers hat höchste Priorität.
3. 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.
4. Wenn ein Kämpfer infolge eines Kopftreffers seinen Kopfschutz verliert, muss nicht angezählt werden. Der KL zählt nur an, wenn es sich um einen starken Treffer handelt. Es müssen für diese Technik keine Punkte gewertet werden, da evtl. am Kinn getroffen wurde. Am Kinn sind keine Sensoren und daher handelt es sich um Angriffs- aber nicht um Trefferfläche.
5. Ist der Kämpfer spätestens bei 8 wieder kampfbereit, falls wegen einer Blutung oder Verletzung am Auge angezählt wurde, ist wie folgt zu verfahren:
KL gibt Handzeichen „Shigan“, Kampf mittels „Kyesok“ freigeben und sofort durch „Kalyeo“ wieder unterbrechen, Doktor rufen und sobald dieser die Fläche betritt „Kyeshi“ und wie üblich nach einer Verletzung verfahren.
6. Während des Kampfes darf der Kämpfer nicht vom Teamarzt behandelt werden. Nur der offizielle Turnierarzt darf behandeln.
7. Bei einem KO aufgrund eines irregulären Kopftreffers darf der getroffene Kämpfer nicht mehr in der nächsten Runde kämpfen.
8. Sollte ein Kämpfer auszählt worden sein (Zählen bis 10/KO), teilt der KL der Jury den KO mit. Die Jury muss zwingend der Wettkampfleitung den KO des Kämpfers mitteilen.
9. Beispiel 1: Starker Kick auf die Weste, es kommen keine Punkte, Treffer zeigt aber Wirkung:
Anzählen bis 8, dann Keysok, VR durch KL möglich.
10. Es kann, anstatt den Arzt vor dem Anzählen zu rufen wie folgt angezählt werden:
1-2-„Doctor“-„Doctor“-4-5-6-7-8-9-10
11. Falls nach dem zweiten Ruf des KL der Arzt noch nicht da ist, müssen die Punktrichter weiter den Arzt rufen, während der KL weiter anzählt.
12. Beachte weiterhin „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer

Verletzung

Zu Nummer 16.1 der WOT (Allgemein)

1. Bei einem 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.
2. Alle Beteiligten an der Wettkampffläche (KR, Coaches, Jury) dürfen erste Hilfe leisten. Hierbei ist den Beteiligten, welche eine bekannte anerkannte medizinische Qualifikation, insbesondere Notärzten, Rettungs-/Notfallsanitätern oder Gesundheits- und Krankenpflegern, besitzen, Vorzug zu gewähren.

Zu Nummer 16.1 Buchst. A der WOT (Verfahren)

1. Falls der KL 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.
2. Falls der KL die Verletzung als schlimm einstuft, kann der KL ein Zeitstopp, Turnierdokter rufen „Kye-shi“ Turnierdokter hat max. 2 Minute Behandlungszeit.
3. 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.
4. Wird ein Kämpfer hart mit dem Schienbein zum Kopf getroffen und kann (zunächst) nicht weiterkämpfen, muss der KL den Wettkampfarzt rufen und mittels „Kye-shi“ eine Minute Behandlungszeit gewähren. Kann der getroffene Kämpfer nicht weiterkämpfen, hat er den Kampf verloren (RSC). Für den Kick mit dem Schienbein zum Kopf werden trotzdem keine Punkte gewertet.

Zu Nummer 16.1 Buchst. B der WOT (Behandlungszeit)

1. Verlangt der Wettkampfarzt mehr Zeit (maximal 2 Minuten insgesamt – also nur eine zusätzliche Minute!) zur Behandlung eines verletzten Sportlers, so zeigt der KL in Richtung des PC-Bediener zunächst „Shigan“ (Handzeichen + Kommando aussprechen) und anschließend sofort „Kye-shi“ (Handzeichen + Kommando) an.

Zu Nummer 16.1 Buchst. C der WOT (Arzt)

1. Es dürfen nur der KL 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.

Zu Nummer 16.1 Buchst. D der WOT (VR bei Verletzung)

1. KL zählt bei Gesichtstreffer an, da keine Punkte gefallen sind, fragt er einen VR an. Die VJ kann, aufgrund des Kamerawinkels oder aufgrund dessen, dass der Kämpfer die Sicht verdeckt, keinen Gesichtstreffer erkennen. Die VJ wird den VR abweisen „rejected“. Falls bei 8 der Kämpfer wieder kampfbereit ist, dann wird weitergekämpft (aber keine Punkte vergeben), falls der Kämpfer ausgezählt wird, dann ist er somit Verlierer durch RSC (auch ohne Punkte).
2. Sollte der KL vergessen, einen VR nach einem Gesichtstreffer anzufragen, dann

dürfen nur die Punktrichter den Kampfleiter daran erinnern, den VR anzufordern.

Zu Nummer 17 der WOT (Schutzbestimmungen bei Niederschlag)

1. KO Sperre:
 - a. KO-Sperre bei erstmaligem KO:
 - i. Senioren 30
 - ii. Junioren/Jugend A 40
 - iii. Kadetten, Jugend C/D 50 Tage
 - b. KO-Sperre bei zweitem KO: bei allen Altersklassen 90 Tage
 - c. KO-Sperre bei drittem KO: bei allen Altersklassen 180 Tage
2. Jede schwere Kopfverletzung oder Gehirnerschütterung zieht stets eine zwangsweise Sperre nach sich. Diese Sperrzeit kann nicht verkürzt werden.
3. Eine schwere Kopfverletzung oder Gehirnerschütterung liegt nach folgenden Situationen vor oder wird wie folgt diagnostiziert:
 - a. Umfassende neurologische Untersuchung samt neurokognitivem Test (SCAT 5 oder anderer durch die WT zugelassener Tests) durch den Wettkampfarzt
 - b. RSC aufgrund eines Verlusts des Bewusstseins (auch kurzzeitig), verändertem mentalem Status oder der Unfähigkeit von stabilen beabsichtigten Handlungen binnen zehn Sekunden nach einer Erschütterung des Kopfes.
 - c. Der Kämpfer kann aufgrund einer Erschütterung des Kopfes nicht nach einer Minute weiterkämpfen, nachdem der KL den Wettkampfarzt aufgrund des Verdachts einer Gehirnerschütterung gerufen hat.
4. Jeder Kämpfer, bei dem aufgrund dieser Kriterien eine schwere Kopfverletzung oder Gehirnerschütterung vorliegt, darf binnen 30 Tagen (Senioren), 40 Tagen (Junioren) bzw. 50 Tagen (Kadetten) keinen Kampf bestreiten. Eine Verkürzung wird nicht gewährt.
5. Jeder Kämpfer, der seine zweite Sperre binnen 90 Tagen erhält, darf 90 Tage lang keinen Wettkampf bestreiten. Bei einer Dritten Sperre binnen 180 Tagen, beträgt die Sperre 180 Tage.

Video Replay

Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay)

1. Falls bei einem Video Einspruch kein Video aufgezeichnet ist oder die Sportler außerhalb des gefilmten Bereichs sind, muss der VR „Rejected“ werden und der Coach bekommt seine Quota zurück. Sind die Kämpfer aufgezeichnet und der KL verdeckt den Blick, wird das VR „Rejected“. Auch, wenn in der Aufnahme nicht eindeutig zu sehen ist, ob die Frage des Coaches berechtigt ist („vielleicht ja – vielleicht nein“), wird „Rejected“ und der Coach verliert seine Quota.
2. Die Kämpfer dürfen Zahn- und Kopfschutz während VR selbstständig abnehmen – müssen aber Zahn- und Kopfschutz während dieser Zeit in der Hand behalten.
3. Hebt ein Punktrichter seine Hand oder Arm bevor ein Coach ein Video Replay anfordert, muss der Kampfleiter zuerst ein Meeting durchführen.
4. Fordern beide Coaches ein VR an, ist zuerst über das VR desjenigen Coaches, welcher das VR zuerst angefordert hat, zu entscheiden. Erst dann wird über die

zweite Anforderung entschieden.

5. Nummer 18.8 der WOT wird durch folgende Regel ersetzt: Ein Punktrichter kann jederzeit in einer Runde einen Video Replay für das Hinzufügen/Abziehen von technischen Punkten anfordern, unabhängig davon, ob der Coach seine Einspruchskarte noch besitzt oder nicht.

Video-Replay des Coaches

6. Der Coach muss **immer** begründen, wieso ein GJ gegen seinen eigenen Kämpfer annulliert werden soll.
Wichtig: Gibt der Coach keinen Grund an, wieso der GJ annulliert werden soll („Kein GJ“), muss der KL fragen wieso der GJ annulliert werden soll.
7. Der KL hört sich beim Video Replay die Frage des Coaches an, wiederholt diese und fragt den Coach nach der Richtigkeit.
8. Falls der TV oder das Umschalten auf den TV beim Video Replay nicht funktioniert, darf der Coach die Situation auf dem PC kommentarlos anschauen.
9. Der KL muss der VJ genau das übermitteln, was der Coach ihm gesagt hat. Außerdem soll der KL der VJ sagen, wofür er einen GJ ausgesprochen hatte.
10. Der Coach muss seinen VR innerhalb von 5 Sekunden nach der Aktion einfordern. Außerdem darf er nie nach 2 Dingen fragen.
Ausnahmen: Der falsche Sportler hat ein GJ bekommen oder ein Fauststoß wurde für den falschen Sportler gewertet.
Beispiel: Chung fällt hin und der KL spricht ihm dafür einen GJ aus. Allerdings erscheint dieser GJ bei Hong.
Oder: Chung trifft Hong mit einem Fauststoß auf die Weste – aber zwei Punktrichter verdrücken sich und Hong bekommt einen Fauststoß gewertet, ohne selbst gestoßen zu haben. In beiden Fällen muss für Hong zunächst das GJ bzw. der Punkt annulliert und anschließend Chung hinzugefügt werden (also „2 Dinge“).
11. Coaches müssen während der Analyse stehenbleiben. Steht der Coach von seinem Platz auf ohne VR einzufordern → GJ wegen „Unsportlichkeit“!
12. Verlangt ein Coach in der dritten oder vierten Runde einen Hardware-Test und PSS funktioniert, dann muss der KL dem Coach einen GJ für „Unsportliches Verhalten“ aussprechen (auf Coach zeigen → auf dessen Sportler zeigen + Ansprechen „Chong/Hong“ → GJ „Unsportlichkeit“ Richtung Sportler). Anschließend erhält der Coach seine Karte nicht mehr zurück.
13. Der Coach kann keine VR Entscheidung anfechten.
14. **Nur im Best-of-Three-System:**
Fordert ein Coach in der zweiten und/oder dritten Runde ein Videoreplay aufgrund eines technischen Problems und bittet um einen Hardwaretest so ist seine Karte einzubehalten und seinem Kämpfer ein GJ für „unsportliches Verhalten“ auszusprechen, wenn nach dem Test kein technisches Problem festgestellt wurde (Hardwaretest war in Ordnung).

VR für Punkte

15. Verlangt ein Coach im VR eine Wertung für einen Fauststoß („Mein Sportler hat einen Fauststoß gelandet, aber ein Punktrichter hat sich verdrückt/zu spät gedrückt“), muss dieser „rejected“ werden, wenn das VR zeigt, dass nur ein Punktrichter gedrückt hatte. Haben mindestens zwei gedrückt, aber einer zu spät

oder hat sich einer verdrückt, so wird der VR „accepted“.

16. Wurde ein Kämpfer angezählt, darf der gegnerische Coach ein Video-Replay anfordern, falls kein Kopftreffer gewertet wurde.

17. Der Coach darf einen Video Replay für Tritte zum Kopf anfragen, unabhängig ob mit oder ohne PSS Kopfschutz gekämpft wird. Die Video-Replay Jury überprüft, ob es sich um eine erlaubte Technik gehandelt hat und, ob ein Kontakt auf eine Trefferfläche vorliegt. Die Wirkung spielt keine Rolle. (Kontakt oder kein Kontakt?)

VR für GJ

18. Zweifelt ein Coach im VR einen GJ gegen seinen Kämpfer an (z.B.: „Kein GJ für Festhalten“), dann wird im VR auch nur geprüft, ob der GJ annulliert werden muss – der Gegner bekommt hierbei keinen GJ ausgesprochen.

Ausnahmen:

a. Der Coach zweifelt einen GJ gegen seinen Kämpfer für „Hinfallen“ im VR an und im Replay zeigt sich, dass der Kämpfer nur gefallen ist, weil sein Gegner unterhalb der Weste angegriffen hat → VR muss „accepted“ werden → GJ für „Hinfallen“ annullieren und dem Gegner ein GJ für „Treten unterhalb der Weste“ aussprechen.

b. Der KL spricht einem Kämpfer ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ aus und dessen Coach fordert im Replay „kein GJ gegen meinen Kämpfer für „Übertreten der Grenze“, da der Gegner ihn herausgeschoben hat“. Zeigt das Replay eindeutig, dass der Kämpfer nur wegen eines kräftigen Stoßes des Gegners die Grenzfläche übertreten hat, muss das GJ annulliert werden und dem Gegner ein GJ für „Schieben“ ausgesprochen werden.

Bsp.: Hong trifft einen Dwitshagi, nachdem er mit der Hand den Boden berührt hat. Coach Hong fordert Zusatzpunkte durch VR. Es muss „rejected“ werden. Es wird aber kein GJ gegeben und keine Punkte entfernt. Es ist Aufgabe des anderen Coaches, dieses zu fragen.

19. Der Coach kann ein GJ gegen seinen Kämpfer anzweifeln, falls der KL eine falsche Handgestik ausgeführt hat (z.B. Handzeichen für Festhalten wurde ausgeführt, aber es war Schieben aus der Kampffläche). Der GJ muss zurückgenommen werden. Der KL kann das Handzeichen sofort korrigieren, um das VR zu vermeiden.

Beispiel: KL gibt Chung GJ für „Halten“ – meinte aber „Schieben“

- „Chung – Gamjeom“ (zeigen + sagen) „Grabbing“ zeigen
- Zum Sportler „Winkbewegung“ für „Annullieren“ zeigen, ohne etwas zu sagen
- „Chung – Gamjeom“ (zeigen + sagen) „Pushing“ zeigen

20. Greift ein Coach zwei GJ des KL (z.B. Festhalten und Angriff nach dem Kalyeo) mittels VR an, muss er darlegen, ob er beide oder nur ein GJ angreift. Stellt sich bei der Auswertung des Videos heraus, dass ein GJ berechtigt und die zweite Strafe nicht berechtigt war, informiert die VJ den KL. Der KL hat das VR zu "rejecten", die Karte zu behalten und das unberechtigte GJ zu annullieren. Werden beide VR akzeptiert, erhält der Coach seine Karte zurück.

VR bei vorheriger verbotener Handlung

21. Alle Punkte, die nach einer verbotenen Handlung erzielt werden müssen, annulliert werden – egal, ob sie in unmittelbarem Zusammenhang stehen oder nicht. (GJ, dann Punkte weg). Das gilt insbesondere auch für Punkte, die erzielt werden, nachdem der Kämpfer selbst die Grenzlinie übertreten hat.

22. Sollte ein VR für einen Kopftreffer angefordert werden und im Replay zeigt sich diesem vorausgehend eine verbotene Handlung (bspw. Grabbing), wird der VR für

Kopftreffer „Rejected“.

Video-Replay des KL

23. Der KL darf zur Überprüfung von folgenden Situationen ein „Video Replay“ anfordern (eigene Karte!):
- Verletzungsvortäuschung
 - Unklarer Fausttreffer (Weste, Kopf oder Hals?)
 - Tieftritt oder doch Weste getroffen?

Der KL fragt VJ dafür „War ein legaler Angriff zu sehen?“ (Englisch: „Was it a legal technique?“).

- Legaler Angriff klar zu erkennen → „Accepted“
- Ist nicht klar zu erkennen, ob der Angriff legal oder illegal war → „Rejected“
- Illegaler Angriff klar zu erkennen → „Rejected“ + KL gibt GJ

VR bei Anzählen

24. Anzählen ohne Punkte nach Wirkungstreffer mit oder ohne PSS (Kopf- oder Westentreffer)

- a. Gezählt bis 8:

Ist Chung als getroffener Kämpfer wieder kampfbereit, dann muss der KL zur Bestätigung ein VR für Hong anfordern (Frage: „War die Technik legal?“)

- Legale Technik im Video klar zu erkennen → „Accepted“ → falls bei einem PSS-Kopftreffer noch keine Punkte gewertet wurden, diese nachgeben – ansonsten den Kampf normal weiterführen
- Video zeigt nicht klar, ob die Technik legal war oder nicht → „Rejected“ → Kampf wieder freigeben.
- Video zeigt eindeutig eine illegale Technik von Hong → „Rejected“ → den Kämpfer mit GJ bestrafen und bei Bedarf den Doktor rufen bevor der Kampf normal weitergeführt wird.

Falls „Rejected“ wurde, muss die VJ dem KL mitteilen, ob ein GJ nachzugeben ist oder nicht.

- b. Gezählt bis 10:

Wird Chung ausgezählt, dann muss der KL zur Bestätigung ein VR für Hong anfordern, bevor er das Kommando „Keuman“ gibt (Frage: „War Technik legal?“)

- Legale Technik im Video klar zu erkennen → „Accepted“ → Kampf beenden und Hong zum Sieger erklären
- Video zeigt nicht klar, ob die Technik legal war oder nicht → „Rejected“ → Hong wird zum Sieger erklärt, da kein GJ ausgesprochen werden kann
- Video zeigt eindeutig illegale Technik von Hong → Rejected → Hong mit GJ bestrafen und Chung zum Sieger erklärt.

Falls „Rejected“ wurde, muss die VJ dem KL mitteilen, ob ein GJ nachzugeben ist oder nicht.

25. Vorholen des KL bei Videoreplay durch den KL zur Mitteilung der Entscheidung

Zu Nummer 24 der WOT (Handgestiken)

- Bei Aufrufen der Kämpfer Zahnschutzkontrolle mit zwei Fingern auf eigenen

- geschlossenen Mund deuten (Chung mit rechtem Arm, Hong mit linkem Arm).
2. Ein Kämpfer wird angesprochen, indem man den Arm von der Brust nach vorne bewegt. Der Arm ist am Ende leicht angewinkelt.
 3. Alle GJs werden auf Höhe der Augen gezeigt.
 4. Punkte werden zum Kampfgericht gezeigt, indem man die Hand von der Stirn nach vorne ausstreckt.
 5. Fällt ein Kämpfer durch Verschulden des KL hin, so muss der KL das Handzeichen für „Annullieren“ anzeigen und es wird kein GJ ausgesprochen (wie wenn beide Kämpfer im Schlagabtausch zu Boden gehen).
 6. Zeichen „Kalyeo“:
Ellenbogen strecken (Hand auf Höhe der Magengrube) und gestreckt halten bis der KL zwischen den Kämpfern steht.i
 7. Zeichen „Grabbing“:
Zur Brust ziehen (nicht mehr zur Hüfte!)
 8. Zeichen „Knieblock“:
Abweichend von der bisherigen Gestik-Regelung sind nun Knieblock sowie Kniestoß mit der Gestik für „Kniestoß“ zu sanktionieren (Bein hochheben, Hand in Richtung Knie führen).iii
 9. Zeichen „Angriff nach dem Kalyeo“:
Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kalyeo und sofort Arme kreuzen.
 10. Zeichen „Angriff auf zu Fall gekommenen Gegner“:
Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer), Kick auf Kniehöhe (Apchagi) direkt Füße schließen und Arme kreuzen.
 11. Zeichen „Fight“:
Zweimal zeigen und „fight“ sagen.
 12. Zeichen „Doktor rufen“:
Wink Bewegung nun nicht mehr zum Kämpfer, sondern zum eigenen Kopf.
 13. Zeichen „VR Ablehnen“:
Erst die Karte einstecken, dann Arme kreuzen (links ist vorne).
 14. Aufstehen von Punktrichtern (und TA) für Unterbrechung:
Rechten Arm heben und laut „Referee“ sagen.
 15. Zeichen „Annullieren“:
Handfläche über der Stirn, Arm macht Bewegung mit (rechts, links, Mitte)
 16. Zeichen „Annullieren von Punkten oder GJs“:
Oberkörper vom KL zur Jury gedreht und aus dieser Position Handgestiken durchführen.
 17. Zeichen „Sieger erklären“:
Hand von der Brust ausstrecken, Ellenbogen anfangs am Körper, Arm am Ende 45°, Handfläche nach oben zeigend (nicht nach vorne)
 18. **Der Rundensieger wird von der Startposition des KL erklärt.**
-