



Wettkampfordnung (WOT) der International Taekwon-Do Federation Deutschland e.V.

(Stand: August 2004)

Inhaltsangabe:

	Inhalt
1	Geltungsbereich
2	Allgemeines
2.1	Wettkampfdisziplinen
2.2	Teilnehmer
2.3	Bekleidung der Teilnehmer
2.4	Haftung
3	Formenwettkampf (TUL)
3.1	Kampfgericht
3.2	Teilnehmerstruktur
3.3	Wettkampfstruktur
3.4	Wettkampfverlauf
3.4.1	Vorrunde
3.4.2	Finalrunden
3.5	Bewertungsstruktur
3.5.1	Bewertungskriterien
3.5.2	Bewertungsgang in der Vorrunde
3.5.3	Bewertungsgang in den Finalrunden
3.5.4	Besondere Bewertungsvorgänge
3.6	Wettkampfzeit (TUL)
4.	Freikampf (JAYU MATSOGI)
4.1	Kampfgericht
4.2	Teilnehmerstruktur
4.3	Wettkampfstruktur
4.4	Wettkampfmodi
4.5	Wettkampfsysteme
4.6	Wettkampfverlauf
4.6.1	Einzelkampf
4.6.2	Mannschaftskampf

	Inhalt (Fortsetzung)
4.7	Bewertungsstruktur
4.7.1	Bewertungskriterien
4.7.1.1	Positive Wertung
4.7.1.2	Negative Wertung
4.7.1.2.1	Verwarnungskriterien
4.7.1.2.2	Direkte Minuspunkte - Kriterien
4.7.1.2.3	Disqualifikation
4.7.1.2.4	Besonderheiten
4.8	Wettkampfzeiten (JAYU MATSOGI)
4.8.1	Aufrufzeit
4.8.2	Nachbesserungszeit
4.8.3	Kampfzeit
4.8.3.1	Einzelkampf
4.8.3.2	Mannschaftskampf
4.8.4	Behandlungszeit
4.9	Gewichtsklassen
4.10	Schutzausrüstung
5	Verletzungen
6	Terminologie
7	Ausschreibung
8	Protestverfahren

Anmerkung: Die in der Wettkampfordnung verwendete Formulierung „Wettkämpfer“ gilt auch für die Mädchen und Frauen = Wettkämpferinnen

1. Geltungsbereich

Die ITF-D führt die von ihr veranstalteten Turniere nach den in dieser Wettkampfordnung verfassten technischen und organisatorischen Regeln durch. Dabei beinhaltet die "Wettkampfordnung Taekwon-Do" (WOT) die Bestimmungen für die Junioren und Senioren. Die von der WOT abweichenden Bestimmungen für den Kinder- und Jugendbereich werden in der "Wettkampfordnung Taekwon-Do - Jugend" (WOT-JUG.) festgeschrieben. Die Wettkampfregele der ITF-D sind den Regeln des Weltverbandes (ITF) angeglichen.

2. Allgemeines

2.1 Wettkampfdisziplinen

Die Wettkämpfe werden in den Disziplinen "Formenkampf" (TUL) und "Freikampf" (JAYU MATSOGI) angeboten.

2.2 Teilnehmer

Jeder Teilnehmer eines ITF-D - Turniers muss ordentliches Mitglied der ITF-D bzw. eines der ITF-D angeschlossenen Landesverbandes sein. Diese Mitgliedschaft muss durch den gültigen Mitgliedspass nachgewiesen werden.

Für die Teilnahme an einem sog. "Offenen Turnier" kann eine hiervon abweichende Regelung vereinbart werden.

Jeder Teilnehmer eines ITF-D Turniers hat selbst dafür Sorge zu tragen, dass er sporttauglich ist.

Jeder Teilnehmer eines ITF-D - Turniers der Altersgruppe bis einschließlich 17 Jahre muss eine schriftliche "Einverständniserklärung" des Erziehungsberechtigten vorlegen.

Aus versicherungstechnischen Gründen verlangt der Veranstalter bzw. der Ausrichter auch von erwachsenen Teilnehmern eine schriftliche Erklärung, dass die Teilnahme auf eigenes Risiko erfolgt und sie sportgesund und frei von ansteckenden Krankheiten sind.

2.3 Bekleidung der Teilnehmer

Jeder Teilnehmer eines ITF-D - Turniers muss den seiner Graduierung entsprechenden ITF - Dobok tragen.

Für die Teilnahme an einem sog. "Offenen Turnier" kann eine hiervon abweichende Regelung vereinbart werden.

Das Tragen von Schmuck, Uhren u.ä. ist nicht gestattet.

Das Tragen von einer Brille (auch einer Sportbrille!) ist für den Kampfwettbewerb nicht zulässig.

2.4 Haftungsausschluss

Weder Veranstalter noch Ausrichter von Turnieren übernehmen irgendeine Haftung für Körper- und/oder Sachschäden.

Die Absicherung durch einen privaten Versicherungsschutz wird von der ITF-D nachdrücklich empfohlen.

3. Formenwettkampf (TUL)

3.1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM)
- 5 Punktrichter (BUSIM)
- 1 Schriffführer.

Im Ausnahmefall kann die Zusammensetzung des Kampfgerichtes hiervon abweichen, z.B. kann der Hauptkampfrichter als Punktrichter eingesetzt werden.

3.2 Teilnehmerstruktur

In der Ausschreibung muss festgelegt sein,

- a) welche Graduierungsstufen in Gruppen zusammengefasst sind,
- b) ob die Gruppen nach Geschlecht getrennt werden
- c) ob - falls in einer Gruppe zu wenige Teilnehmer sind - Gruppen zusammengelegt werden können.

Bei Ranglistenturnieren dürfen während des laufenden Sportjahres die anfangs festgelegten Gruppen weder verändert noch zusammengelegt werden.

3.3 Wettkampfstruktur

Der Formenwettbewerb kann als Einzelwettkampf und/oder als Mannschaftswettkampf angeboten werden.

Eine Tul-Mannschaft kann aus drei (3) bis fünf (5) Mitgliedern bestehen. Diese Mitglieder müssen der gleichen Schule/dem gleichen Verein angehören.

In der Ausschreibung muss festgelegt sein, ob die Mannschaft nach Geschlechtern getrennt oder gemischt gebildet werden darf.

3.3.1 Tulklassen

8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup / I. + II Dan / III. + IV. Dan

3.4 Wettkampfverlauf

3.4.1 Vorrunde

Wenn mindestens drei (3) Teilnehmer (oder Mannschaften) am Wettbewerb teilnehmen, wird eine sog. Vorrunde durchgeführt, die nach der Methode der "Punktevergabe" bewertet wird.

In der Vorrunde führt jeder Teilnehmer (jede Mannschaft) eine Tul nach freier Wahl vor.

Besteht das Teilnehmerfeld der Vorrunde aus mehr als sechzehn (16) Teilnehmern, so setzen die acht (8) Punktbesten den Wettkampf über ein Viertelfinale fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus vier (4) bis sechzehn (16) Teilnehmern, so setzen die vier (4) Punktbesten den Wettkampf über ein Halbfinale fort.

Besteht das Teilnehmerfeld aus drei (3) Teilnehmern, so erreicht der Punktbeste direkt das Finale und die beiden Nächstplatzierten ermitteln den zweiten Finalteilnehmer über ein Halbfinale.

Bei einem Teilnehmerfeld von vier und mehr Teilnehmern werden zwei dritte Plätze vergeben.

3.4.2 Finalrunden

In den Finalrunden der Dan-Träger werden eine Pflicht – und eine Kürtul vorgeführt. In allen anderen Gürtelklassen werden nur Pflichttuls vorgeführt. Die Pflichttul wird vom Hauptkampfrichter benannt. Sofern es möglich ist, muss die Pflichttul von der Wahltul der jeweils beteiligten Wettkämpfer abweichen.

Die Auswahl der Pflichttul im Mannschaftswettbewerb muss sich zusätzlich am niedrigstgraduierten Mannschaftsmitglied orientieren.

In den Finalrunden führen je zwei Wettkämpfer ihre Tul gleichzeitig nebeneinander vor (Einzelwettbewerb). Im Mannschaftswettbewerb führen die beiden Mannschaften die (gleiche) Pflichttul sofort nacheinander vor.

Jede Finalbegegnung wird derart zusammengestellt, dass immer der Teilnehmer mit der niedrigsten Platzziffer auf den Teilnehmer mit der höchsten Platzziffer trifft. (D.h. der Erstplatzierte aus der Vorrunde trägt die Platzziffer "1" und trifft - wie z.B. im Viertelfinale - auf den Achtplatzierten aus der Vorrunde, der die Platzziffer "8" erhalten hat.)

3.5. Bewertungsstruktur

3.5.1 Bewertungskriterien

Der Entscheidung der Punktrichter liegt der folgende Kriterienkatalog zugrunde:

- Tuldiagramm
- Gleichgewicht
- Atemkontrolle
- Technischer Inhalt
- Koordination
- Kraft
- Rhythmus
- Ästhetik
- Synchronität (Mannschaftswettbewerb)

3.5.2 Bewertungsgang in der Vorrunde

Die von den 5 Punktrichtern abgegebenen Wertungen - möglich sind Zahlen zwischen "6,0" und "9,8" in Zweizehntel-Intervallen - werden vom Schriftführer in die Wertungsliste eingetragen.

Zwei dieser fünf Wertungspunkte - der höchste und der niedrigste - werden gestrichen und aus den drei verbliebenen wird die Quersumme gebildet, die dann als Gesamtpunktzahl in das entsprechende Feld der Liste eingetragen wird.

Wenn für alle Teilnehmer so die Gesamtpunktzahl ermittelt ist, werden den Punktbesten die Platzziffern von 1 - 8 für das Viertelfinale bzw. die Platzziffern 1 - 4 für das Halbfinale zugeteilt.

Die Einstiegsbewertung für die Tul ist entsprechend der Gürtelstufe festgelegt, so dass einerseits der Schwierigkeitsgrad der Tul mit berücksichtigt wird und andererseits ein vernünftiger Bewertungsspielraum bleibt. Außerdem wird der Leistungsstand bzw. die Gürtelstufe angemessen eingeordnet. Im Einzelnen sieht dies wie folgt aus:

8. + 7. Kup	Einstiegsbewertung	7,2 Punkte
6. + 5. Kup	Einstiegsbewertung	7,4 Punkte
4. + 3. Kup	Einstiegsbewertung	7,6 Punkte
2. + 1. Kup	Einstiegsbewertung	7,8 Punkte
I. + II. Dan	Einstiegsbewertung	8,0 Punkte
III. + IV. Dan	Einstiegsbewertung	8,2 Punkte

Erweist sich dabei, dass zwei oder mehr der für die Finalrunde in Frage kommenden Teilnehmer die gleiche Gesamtpunktzahl erreicht haben, so wird zunächst aus den Streichwertungen eine zweite Quersumme gebildet, die mit der der anderen Teilnehmer verglichen wird.

Falls über die zweite Quersumme eine Entscheidung nicht getroffen werden kann, so müssen die betreffenden Teilnehmer erneut eine Wahltul vorführen, die wiederum mit Punkten bewertet wird. Bei erneutem Gleichstand wiederholt sich das Verfahren so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Bei einem Drei-Teilnehmer-Feld muss in der Vorrunde nur der Teilnehmer mit der Platzziffer "1" ermittelt werden, da die beiden Nächstplatzierten - ob sie nun eine identische Gesamtpunktzahl haben oder nicht - das Halbfinale bestreiten.

3.5.3 Bewertungsgang in den Finalrunden

Jeder der fünf Punktrichter entscheidet gemäß dem Kriterienkatalog ad hoc, wer von den beiden Teilnehmern gewonnen hat. Er gibt seine Entscheidung durch Heben einer roten Fahne (roten Signalkelle) für den Sieg des "roten" Teilnehmers oder das Heben einer blauen Fahne (blauen Signalkelle) für den Sieg des "blauen" Teilnehmers bekannt.

Jeder Punktrichter muss auf Sieg und Niederlage entscheiden; eine unentschiedene Entscheidung ist nicht statthaft.

Alle fünf Punktrichter müssen ihre Entscheidung gleichzeitig auf das Kommando des Hauptkampfrichters hin zeigen.

Im Einzelwettbewerb wird die Entscheidung unmittelbar nach der Vorführung gezeigt.

Im Mannschaftswettbewerb stellen sich die Mannschaften nach Beendigung der zweiten Vorführung nebeneinander auf. Dann zeigen die Punktrichter ihre Entscheidung an.

Ein Zwei-Teilnehmer-Feld bestreitet sofort das Finale. Nach Möglichkeit muss auch hier die Pflichttul von der Wahltul abweichen.

Besteht das Teilnehmerfeld aus einem einzigen Teilnehmer, so belegt dieser kampfflos den ersten Platz, sofern in der Ausschreibung eine Sonderregelung (z.B. Zusammenlegung) nicht genannt worden ist.

3.5.4 Besondere Bewertungsvorgänge

Es erfolgt keine Bewertung der Tul,

- a) wenn die Tulvorführung um mehr als drei (3) Sekunden unterbrochen wird.

- b) wenn der Wettkämpfer eine Technikfolge einer anderen Tul zeigt, d.h., wenn er mehrere Tuls mischt.
- c) wenn der Vortrag der Tul abgebrochen wird.

Wenn in einer der Finalrunden beide Wettkämpfer nicht bewertet werden können, scheiden beide aus dem weiteren Wettbewerb aus und behalten die Platzierung, die sie mit Erreichen dieser Finalrunde erworben hatten. (z.B. würden so die beiden Finalteilnehmer den zweiten Platz belegen.)

3.6. Wettkampfzeit (TUL)

Es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen Turnierteilnehmers, die Aufrufe während eines Turniers zu hören.

Jede Teilveranstaltung eines Turniers muss angesagt werden

(z.B.: Tul → Damen/Herren → Klasse → Kampffläche). Jeder Teilnehmer wird höchstens dreimal aufgerufen; erscheint er nach dem Aufruf nicht innerhalb einer Minute, so kann eine Disqualifikation erfolgen.

4. Freikampf (JAYU MATSOGI)

4.1 Kampfgericht

Das Kampfgericht setzt sich zusammen aus

- 1 Hauptkampfrichter (BAESIM)
- 1 Kampfleiter (JUSIM)
- 4 Punktrichter (BUSIM)
- 1 Zeitnehmer
- 1 Schriftführer

Im Ausnahmefall kann von dieser regulären Zusammensetzung des Kampfgerichtes abgewichen werden.

4.2 Teilnehmerstruktur

Den Freikampf bestreiten weibliche und männliche Teilnehmer immer getrennt.

In der Ausschreibung muss festgelegt sein,

- a) welche Graduierungsstufen zu Klassen zusammengelegt sind,
- b) ob und unter welchen Bedingungen Graduierungs- und Gewichtsklassen zusammengelegt werden können.

Bei Ranglistenturnieren dürfen während des laufenden Sportjahres die anfangs festgelegten Gruppen weder verändert noch zusammengelegt werden.

4.3 Wettkampfstruktur

Der Freikampf kann als Einzelwettkampf und/oder als Mannschaftswettkampf angeboten werden. Eine Mannschaft kann aus drei (3) bis fünf (5) Mitgliedern bestehen. Diese Mitglieder müssen der gleichen Schule/dem gleichen Verein angehören.

In der Ausschreibung muss festgelegt sein, aus wie viel Mitgliedern die Mannschaft bestehen muss.

4.4 Wettkampfmodi

Die ITF-D bietet den Freikampfwettbewerb im Durchkämpfen-Modus und im Punkt-Stopp-Modus an.

a) Durchkämpfen-Modus.

Der Kampf wird nur dann unterbrochen, wenn gegen die Kampfregeln verstoßen wurde oder andere Ereignisse das Kampfgeschehen derart beeinflussen, dass ein fairer Wettkampf nicht möglich ist.

Positive Wertungspunkte werden nur durch die Punktrichter vergeben; der Kampfleiter ist hinsichtlich der positiven Wertungspunkte nicht stimmberechtigt.

Negative Wertungspunkte wie Verwarnungen und direkte Minuspunkte werden auf Veranlassung des Kampfleiters auf einer Wertungstafel am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.

b) Der Punkt-Stopp-Modus.

Der Kampf wird bei jeder Wertung -sei sie positiv oder negativ- unterbrochen.

Positive Wertungspunkte werden auf Veranlassung des Kampfleiters hin auf einer Wertungstafel am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.

Die Punktrichter sind mit je einer roten und einer blauen Fahne (Signalkelle) und einer Trillerpfeife ausgestattet. Jeder der Punktrichter, der eine wertbare Technik erkennt, veranlasst den Kampfleiter mit einem Pfiff, das Kampfgeschehen zu unterbrechen. Mit dem Kommando des Kampfleiters heben die Punktrichter die Fahne mit der Farbe des Kämpfers. Gleichzeitig zeigt der Kampfleiter mit ausgestrecktem Arm in Richtung des Kämpfers, der den Punkt erzielt hat. Da der Kampfleiter hier stimmberechtigt ist, zählt er - nachdem er den Kampf unterbrochen hat - die von den Punktrichtern zur Wertung emporgehaltenen Fahnen bzw. Farben und vergibt unter Einbeziehung seiner eigenen Wertung nach dem Majoritätsprinzip die Punkte. Dabei trifft er die Entscheidung, ob die Wertung aus 1 Punkt, 2 oder 3 Punkten besteht.

Bei Unklarheiten bei der Punktevergabe kann der Kampfleiter die Punktrichter befragen. Es ist aber mindestens 1 Punkt zu vergeben.

Es ist nicht möglich, beide Fahnen zu heben.

Negative Wertungspunkte wie Verwarnungen und direkte Minuspunkte werden ausschließlich auf Veranlassung des Kampfleiters auf einer Wertungstafel am Kampfrichtertisch durch den Schriftführer vermerkt.

4.5 Wettkampfsysteme

Die Freikampfwettbewerbe können im "KO-System" oder als "Trostrundensystem" durchgeführt werden.

In der Ausschreibung muss das verwendete System genannt werden.

a) Das KO-System.

das KO-System besagt, dass ein Wettkämpfer nach einer (1) Niederlage ausscheidet.

b) Das Trostrundensystem.

4.6. Wettkampfverlauf

4.6.1 Einzelwettkampf

Sind in einer Wettkampfklasse 4 und mehr Teilnehmer versammelt, werden die Kämpfe nach dem "KO-System" oder "Trostrundensystem" durchgeführt. (Das Wettkampfsystem muss in der Ausschreibung benannt sein.)

Im Halbfinale werden die beiden Finalisten und die beiden Drittplatzierten ermittelt. Es werden zwei dritte Plätze vergeben.

Unabhängig vom Kampfmodus muss jeder Kampf eindeutig entschieden werden. Wenn also nach der normalen Kampfzeit der Kampf unentschieden steht, so wird um 1 Minute verlängert. Wird auch durch diese erste Verlängerung der Kampf nicht entschieden, so erfolgt eine zweite Verlängerung nach dem Prinzip "Sudden Death", d.h., dass der erste wertbare Treffer den Kampf entscheidet.

Hierbei kann der Kampf auch durch drei Verwarnungen oder einen direkten Minuspunkt entschieden werden.

Die "Sudden Death"-Methode wird immer im Kampfmodus "Punkt-Stopp" durchgeführt.

Wenn ein Drei-Teilnehmer-Feld vorliegt, wird nach folgender Vorschrift verfahren:

- a) Jeder kämpft gegen jeden über die normale Kampfzeit.
Hier ist ein unentschiedenes Resultat möglich.

Ist anschließend die endgültige Platzierung nicht zu ermitteln, wird bei den betroffenen Wettkämpfern

- b1) im Modus "Durchkämpfen" die Differenz der Punktrichterstimmen verglichen,
- b2) im Modus "Punkt-Stopp" die Differenz der Wertungspunkte verglichen.

Ist so die endgültige Platzierung immer noch nicht zu ermitteln, bestreiten die betroffenen Wettkämpfer einen Verlängerungskampf.

Liefert die Verlängerung die gesuchte Entscheidung nicht, wird weiter vorgegangen wie unter b1) bzw. b2) beschrieben. Bleibt auch dieser Schritt erfolglos, so fällt schließlich die Entscheidung in einer zweiten Verlängerung nach der

"Sudden Death"-Methode.

Dieses Verfahren macht es zwingend erforderlich, dass der Schriftführer bei einem Drei-Teilnehmer-Feld im Modus "Punkt-Stopp" nach jedem Kampf den Punktestand protokolliert!

Ein Zwei-Teilnehmer-Feld bestreitet sofort das Finale, sofern in der Ausschreibung eine Sonderregelung (z.B. eine Zusammenlegung) nicht genannt worden ist.

Besteht das Teilnehmerfeld aus einem einzigen Teilnehmer, so belegt dieser kampflos den ersten Platz, sofern in der Ausschreibung eine Sonderregelung (z.B. Zusammenlegung) nicht genannt worden ist.

4.6.2 Mannschaftswettkampf

Mannschaftswettkämpfe können nach beiden Wettkampfmodi und beiden Wettkampfsystemen ausgeschrieben werden.

Per Losentscheid wird bestimmt, welche Mannschaft den ersten Kämpfer stellen muss; diese "Stellpflicht" wird alternierend von beiden Mannschaften wahrgenommen.

Das Endergebnis des Mannschaftskampfes muss einen Sieger und einen Verlierer liefern. Ein unentschiedenes Endresultat ist nicht zulässig.

Die einzelnen Kämpfe innerhalb eines Mannschaftskampfes enden immer mit Ablauf der vorgesehenen Kampfzeit unabhängig vom einzelnen Ergebnis.

Dabei erzielt der Sieger für seine Mannschaft 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und bei unentschiedenem Ausgang erzielen beide Kämpfer je 1 Punkt.

Wenn das Mannschaftsergebnis nach dem letzten Teilkampf unentschieden ist, so muss ein Entscheidungskampf über den Mannschaftssieg entscheiden. Falls dieser Entscheidungskampf verlängert werden muss, so wird bezüglich der Verlängerung verfahren wie im Einzelwettkampf.

Wenn das Teilnehmerfeld aus vier und mehr Mannschaften gebildet wird, so kann ein Mannschaftskampf abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft nach Teilsiegen uneinholbar in Führung liegt. (Entsprechendes gilt für ein Teilnehmerfeld von zwei Mannschaften.)

Besteht das Teilnehmerfeld aus 3 Mannschaften, so kämpft jede Mannschaft gegen jede. In diesem Fall kann ein Mannschaftskampf **nicht** abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft nach Teilsiegen uneinholbar in Führung liegt.

Hat in diesem Fall jede Mannschaft je einen Mannschaftssieg errungen, so wird folgendermaßen verfahren:

die in den Teilkämpfen erzielten Mannschaftspunkte (2, 1, 0) werden verglichen.

Falls so eine Entscheidung über die Platzierung nicht getroffen werden kann, gibt es zwischen den betroffenen Mannschaften jeweils einen (1) Entscheidungskampf, und es wird weiter verfahren wie im Drei-Teilnehmer-Feld des Einzelwettbewerb.

Wenn das Teilnehmerfeld aus drei Mannschaften besteht, so müssen alle Teilkämpfe durchgeführt werden, auch wenn eine Mannschaft uneinholbar in Führung liegt.

4.7. Bewertungsstruktur

4.7.1 Bewertungskriterien

4.7.1.1 Positive Wertung

Positive Punkte werden vergeben, wenn mit korrekter Technik im korrekten Zielbereich des Gegners getroffen wird.

Es können alle definierten Fußtechniken angewandt werden, sofern die entsprechenden Zonen des Fußes als Technikwerkzeug benutzt werden. Angriffe mit Schienbein oder Knie sind nicht zulässig.

Zulässige Handtechniken sind die Techniken, die die Vorderfaust (AP JOOMUK), die Rückfaust (DUNG JOOMUK), die Handkante (SONKAL) und die Innenhandkante (SONKAL DUNG) als Technikwerkzeug benutzen.

Unabhängig vom Kampfmodus können 1-Punkt-Wertungen, 2-Punkt-Wertungen und 3-Punkt-Wertungen vergeben werden.

Die 1-Punkt-Wertung wird vergeben bei zulässigem Treffer durch

- Handtechnik ohne Sprung,
- Fußtechnik zur mittleren Stufe ohne Sprung.

Die 2-Punkt-Wertung wird vergeben bei zulässigem Treffer durch

- Handtechnik im Sprung,
- Fußtechnik zur oberen Stufe ohne Sprung,
- Fußtechnik zur mittleren Stufe im Sprung.

Die 3-Punkt-Wertung wird vergeben bei zulässigem Treffer durch

- Fußtechnik zur oberen Stufe im Sprung.

Die erlaubte Trefferzone ist bezgl. der mittleren Stufe die Vorderseite des Rumpfes, begrenzt von der Gürtellinie und der Schulterlinie einerseits und den lotrechten Linien von den Achselhöhlen zur Gürtellinie andererseits und bezgl. der oberen Stufe die Vorderseite von Hals und Kopf mit der seitlichen Begrenzung der lotrechten Linie entlang des Ohransatzes.

Angriffe auf alle anderen Körperzonen sind nicht erlaubt und ziehen in der Regel negative Wertungen (Verwarnungen, Minuspunkte,...) nach sich.

4.7.1.2 Negative Wertung

Je nach Art des Regelverstoßes werden durch den Kampfleiter "Verwarnungen" und/oder "Direkte Minuspunkte" ausgesprochen. Unabhängig vom Wettkampfmodus werden diese auf der Punktetafel am Kampfrichtertisch optisch dargestellt.

Am Ende des Kampfes werden diese negativen Wertungen mit den positiven Wertungen verrechnet und beeinflussen so das Endergebnis.

Dabei werden immer je drei (3) "Verwarnungen" zu einem (indirekten) Minuspunkt zusammengefasst.

4.7.1.2.1 Verwarnungskriterien

Verwarnungen werden durch den Kampfleiter ausgesprochen für

- Verlassen der Kampffläche
- Bodenberührung mit einem anderen Körperteil als den Füßen
- Halten/Drücken/Greifen/Klammern
- Fußfeger
- Wegdrehen während eines gegnerischen Angriffes
- Weglaufen/Passivität
- Angreifen nach Trenn- oder Stoppkommando
- Unsportliches Verhalten (in gemäßigter Form)
- Angriffe auf nicht erlaubte Körperzonen (ohne Verletzung des Angegriffenen)
- Signalisieren von Treffern bzw. Nichttreffern/Beeinflussung der Punktrichter

4.7.1.2.2 Direkte Minuspunkte - Kriterien

Direkte Minuspunkte werden durch den Kampfleiter ausgesprochen für

- Angreifen eines am Boden liegenden Gegners
- Unsportliches Verhalten (in massiver Form)
- Beleidigen des Gegners
- Beißen/Kratzen
- Angreifen mit Knie/Ellenbogen/Stirn
- Zu harter Kontakt (ohne Verletzung des Angegriffenen)

4.7.1.2.3 Disqualifikation

Die Disqualifikation eines Wettkämpfers ist die einschneidendste Maßnahme nach einem Regelverstoß.

Eine Disqualifikation erfolgt automatisch dann, wenn innerhalb eines Kampfes der dritte (3.) direkte Minuspunkt ausgesprochen wird. (Neun Verwarnungen, die drei (indirekte) Minuspunkte zu Folge haben, führen jedoch nicht zur Disqualifikation. Ebenso wenig eine Kombination von direkten und indirekten Minuspunkten.)

Eine sofortige Disqualifikation kann durch den Kampfleiter ausgesprochen werden bei

- Missfallensäußerungen gegen den Kampfleiter
- wiederholtem Ignorieren von Kampfleiteranweisungen
- zu hartem Kontakt (mit Verletzung des Angegriffenen)
- offensichtlichem Konsum von Alkohol u.a. Drogen durch den Wettkämpfer

4.7.1.2.4 Besonderheiten

Die Ermittlung des Ergebnisses eines Kampfes geschieht ausschließlich - falls wegen Verletzung bzw. Disqualifikation der Kampf nicht vorzeitig beendet wurde - nach Ablauf der normalen Kampfzeit.

Wenn ein Kampf also über mehrere Runden angesetzt ist, so werden sowohl die positiven als auch die negativen Wertungen von Runde zu Runde weitergeführt.

Endet ein Kampf aber unentschieden und wird verlängert, dann werden zu Beginn der Verlängerung alle Wertungen aus der normalen Kampfzeit gelöscht. (Dies gilt auch für Verwarnungen und direkte Minuspunkte.)

Ebenso wird verfahren, wenn ein Kampf in die zweite (und damit letzte) Verlängerung geht.

4.8. Wettkampfzeiten - JAYU MATSOGI

4.8.1 Aufrufzeit

Es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen Teilnehmers, die Aufrufe während eines Turniers zu hören.

Jede Teilveranstaltung eines Turniers muss angesagt werden (z.B.: Tul → Damen/Herren → Klasse → Kampffläche). Jeder Teilnehmer wird höchstens dreimal aufgerufen; erscheint er nach dem Aufruf nicht innerhalb einer Minute, so kann eine Disqualifikation erfolgen.

4.8.2 Nachbesserungszeit

Wird ein Teilnehmer von der Wettkampffläche gewiesen, um seine Kleidung oder Ausrüstung etc. in Ordnung zu bringen, so muss er innerhalb drei Minuten wettkampfbereit zurück sein; wird diese Zeit überschritten, so wird er disqualifiziert.

4.8.3. Kampfzeit

Die hier aufgeführten Kampfzeiten sind als Richtwerte zu verstehen. Von diesen Richtwerten kann in der Ausschreibung abgewichen werden. Letztlich ist die in der Ausschreibung genannte Kampfzeit verbindlich.

4.8.3.1. Einzelkampf

Punkt-Stopp: 2 x 1,5 Minuten oder 1 x 3 Minuten
Durchkämpfen: 2 x 2 Minuten

Jedoch verbindlich sind:

Pausenzeit bis zur ersten Verlängerung: keine Pause
Dauer der ersten Verlängerung: 1 Min.
Pausenzeit bis zur zweiten Verlängerung: keine Pause.

4.8.3.2. Mannschaftskampf

Dauer eines jeden Teilkampfes: 1 x 2 Min.
Dauer des Entscheidungskampfes: 1 x 2 Min. (1. Verlängerung)

Falls der Entscheidungskampf verlängert werden muss, ist die Regelung aus dem Einzelkampf verbindlich.

4.8.4. Behandlungszeit

Muss sich ein Teilnehmer während des Kampfes infolge einer Verletzung behandeln lassen, so darf dazu eine Zeit von fünf Minuten nicht überschritten werden.

4.9. Gewichtsklassen

8. + 7. Kup (Punkt-Stopp)/6. – 3. Kup/2. Kup – IV. Dan (Durchkämpfen).

Die Damenklassen sind:

-54 Kg; -60 Kg; -65 Kg; -72 Kg; +72 Kg

Die Herrenklassen sind:

-56 Kg; -65 Kg; -73 Kg; -82 Kg; +82 Kg

4.10. Schutzausrüstung

Für die Teilnahme am Freikampfwettbewerb sind zwingend vorgeschrieben

- Handschutz
- Fußschutz
- Unterleibschutz (Herren)

Hand- und Fußschutz müssen aus elastischem und gepolstertem Material bestehen und dürfen weder harte Teile wie Metall, Hartplastik, Reißverschlüsse, Knöpfe enthalten noch mit Schnüren versehen sein.

Der Unterleibschutz muss grundsätzlich unter der Dobokhose getragen werden.

Als zusätzliche Schutzausrüstung sind zugelassen

- Schienbeinschutz
- Brustschutz (Damen)
- Mundschutz
- Kopfschutz
- Unterleibschutz (Damen)

Schienbein- und Kopfschutz müssen ebenfalls elastisch und gepolstert sein und dürfen keine harten Bestandteile enthalten.

Die Verwendung von Bandagen (Hände, Füße) ist ausschließlich in Verbindung mit medizinischer Indikation (ärztliches Attest) gestattet. Dieser Sachverhalt ist vom Teilnehmer vor dem Wettkampf dem Oberkampfrichter darzulegen.

5. Verletzungen

Setzt ein Teilnehmer wegen Verletzung den aktuellen Wettkampf nicht mehr fort, so kann er, falls er sich wieder erholen sollte, am laufenden Wettbewerb nicht mehr teilnehmen. Können beide Kämpfer wegen Verletzung den aktuellen Kampf nicht mehr fortführen und ist keiner von beiden disqualifiziert worden, so wird der Wettkämpfer, der zum Zeitpunkt des Abbruches in Führung lag, zum Sieger erklärt.

Der so ermittelte Sieger behält die Platzierung, die er mit diesem Sieg erreicht hat; er kann aber später, falls er sich wieder erholt haben sollte, nicht mehr in diesen Wettbewerb eingreifen.

Steht der Kampf zum Zeitpunkt der Verletzung unentschieden, so behalten beide Kämpfer die Platzierung, die sie bis zum Erreichen dieses Kampfes erzielt haben. Keiner der beiden Kämpfer kann jedoch zu einem späteren Zeitpunkt wiederum in das Kampfgeschehen eingreifen.

6. Terminologie

CHA-RYOT	Achtung!
KYONG-YE	Verbeugen!
JUNBI	Fertig!
SHIJAK	Los!
HAECHYO	Trennen!
GAESOK	Weiter!
GOMAN	Ende!

JU UI	Verwarnung
GAM JUM	Minuspunkt
SIL KYUK	Disqualifikation
HONG SUNG	Sieger rot!
CHONG SUNG	Sieger blau!
DONG CHON	Unentschieden
JWAWUHYANGWU	Zueinanderdrehen!
JUNG JI	Zeit Stopp!

7. Ausschreibung

Die Ausschreibung einer Veranstaltung muss die folgenden Angaben enthalten:

- Datum der Ausschreibung
- Name d. Veranstalters
- Name d. Ausrichters
- Art d. Veranstaltung
- Datum und Ort d. Veranstaltung
- Zeitplan für Registrierung, Waage, Wettkampfbeginn, Wettkampfschluss.
- Teilnehmer (Alter/ITF-D Mitglieder/Offen)
- Wettkampfteile (TUL/JAYU MATSOGI)
- - kategorien (Damen/Herren; Einzel/Mannschaft)
- - klassen (Gewicht)
- - stufen (Graduierung)
- - modi (Durchkämpfen/Punkt-Stopp)
- - systeme (KO-System/Trostrunde)
- Ehrengaben
- Gebühren
- Meldeschluss
- Meldeadresse

Hinzugefügt werden sollte die Meldeliste, Vordrucke (Einverständniserklärung), Wegbeschreibung.

Falls Abweichungen von der WOT bzw. WOT-JUG. während eines Turniers gelten sollen, so müssen diese in der Ausschreibung genannt werden.

8. Protestverfahren

- 8.1** Proteste können nur schriftlich bei der Wettkampfleitung bzw. dem Kampfrichterobmann eingereicht werden.
- 8.2** Der Protest ist grundsätzlich sofort nach Beendigung des Kampfes nur durch den Betreuer einzureichen. Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Wettkampfleitung ist nicht möglich, sie ist endgültig.
- 8.3** Die Wettkampfgeregeln sind von der Wettkampfleitung bzw. dem Kampfrichterobmann auszulegen. Treten während eines Turniers Probleme auf (z. B. offizielle Proteste), die nicht nach der Wettkampfordnung gelöst werden können, treffen der Kampfrichterobmann oder - falls dieser nicht anwesend ist - dessen Stellvertreter in Absprache mit der Turnierleitung die Entscheidung. Gegen die so getroffene Entscheidung ist ein Protestverfahren nicht zulässig.

WOT- JUGEND

	Inhalt
1.	Geltungsbereich
2.	Wettkampfebenen
3.	Altersklassen
4.	Wettkampfklassen
5.	Größen- und Gewichtsklassen
6.	Gürtelklassen
7.	Kampfzeiten

§ 1 Geltungsbereich

Die Jugendordnung Taekwon-Do (JOT) gilt für alle Einzel- (und Mannschaftswettbewerbe), die innerhalb der ITF-D von ihren Mitgliedern ausgetragen werden und stellt eine Ergänzung der WOT dar. Die §§ 1 und 2 der WOT gelten entsprechend.

§ 2 Wettkampfebenen

C-B und A-Jugend tragen ihre Wettkämpfe auf Landes- und Kreisebene aus. Für die A Jugend wird am Ende des Jahres die **Deutsche A-Jugendmeisterschaft** ausgerichtet.

§ 3 Altersklassen

D-Jugend	6 - 8 Jahre
C-Jugend	9 -11 Jahre
B-Jugend	12-14 Jahre
A-Jugend	15-17 Jahre

§ 4 Wettkampfklassen

Gruppe	Tul	Kampf
D-Jugend	Jungen + Mädchen getrennt	
C-Jugend	Jungen + Mädchen getrennt	Jungen + Mädchen getrennt
B-Jugend	Jungen + Mädchen getrennt	Jungen + Mädchen getrennt
A-Jugend	Jungen + Mädchen getrennt	Jungen + Mädchen getrennt

§ 5 Größen- und Gewichtsklassen

In der **C-Jugend** wird die Einteilung für den Freikampf nach **Körpergrößen** wie folgt vorgenommen:

- 130 cm
- 140 cm
- 150 cm
- +150 cm

B-Jugend:	Mädchen	Jungen
	- 37 Kg	- 47 Kg
	- 43 Kg	- 53 Kg
	- 48 Kg	- 58 Kg
	- 55 Kg	- 65 Kg
	+ 55 Kg	+ 65 Kg

A-Jugend:	Mädchen	Jungen
	- 42 Kg	- 52 Kg
	- 48 Kg	- 58 Kg
	- 53 Kg	- 63 Kg
	- 60 Kg	- 70 Kg
	+ 60 Kg	+ 70 Kg

§ 6 Gürtelklassen

D-Jugend

Tul: 8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup

C-Jugend

Tul: 8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup/Danträger

Kampf: 8. + 7. Kup / 6. - 3. Kup / 4. Kup – Danträger (alle Kämpfe werden nach dem Punkt-Stopp-System durchgeführt.)

B-Jugend

Tul: 8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup/Danträger

Kampf: 8. + 7. Kup / 6. – 3. Kup (Punkt-Stopp) / 2. Kup – Dan (Durchkämpfen)

A-Jugend

Tul: 8. + 7. Kup / 6. + 5. Kup / 4. + 3. Kup / 2. + 1. Kup/Danträger

Kampf: 8. + 7. Kup (Punkt-Stopp) / 6. – 3. Kup / 2. Kup – Dan (Durchkämpfen).

§ 7 Kampfzeiten

C-Jugend:		2 x 1,5 Minuten oder 1 x 2 Minuten
B-Jugend:	Punkt-Stopp:	2 x 1,5 Minuten oder 1 x 3 Minuten
	Durchkämpfen:	2 x 2 Minuten
A-Jugend:	Punkt-Stopp:	2 x 1,5 Minuten oder 1 x 3 Minuten
	Durchkämpfen:	2 x 2 Minuten