



**WTKA – Germany**

**Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf  
(Point Fight)**



Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf

INHALTSVERZEICHNIS

1. Geltungsbereich.....	3
2. Voraussetzungen für Wettkämpfer.....	3
3. Wettkampfbereich.....	3
4. Alters- und Kampfklassen.....	5
5. Austragungsmodus.....	5
6. Kampfzeit.....	6
7. Kampfgericht.....	6
8. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes.....	7
9. Bewertung.....	8
10. Verbotene Handlungen und Strafen.....	9
11. Ergebnis des Wettkampfes.....	11
12. Entscheidung bei Überlegenheit (3. Runde).....	12
13. Niederschlag.....	13
14. Verfahren bei einem Niederschlag.....	13
15. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes.....	14
16. Protest- und Schiedskomitee.....	15
17. Anti-Doping .....	16
18. Organisation und Ausschreibung.....	17
19. Auslegungsregel.....	17
20. Kommandos im Wettkampf.....	18
21. Handzeichen des Kampfleiter.....	18



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Kumdo (WOK) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der WTKA-Germany von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle WTKA-Germany anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampfgeregeln der WTKA-Germany sind den Regeln des Weltverbandes WTKA angeglichen.

### 2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

2.1 Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur WTKA-Germany. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.

2.2 Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird vom Teilnehmer die Wettkampfordnung der WTKA-Germany sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen anerkannt.

2.3 Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.

#### 2.4 Wettkampfbekleidung und Ausrüstung

Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem Dobok sowie der Schutzbekleidung. Die Schutzbekleidung des Kämpfers besteht aus einem Kopfschutz mit Visier. Handschuhe mit bis zu 6 Unzen (6oz.), Tiefschutz und ein Zahnschutz dürfen getragen werden.

Der Kämpfer hat diese Schutzbekleidung vor Betreten der Wettkampffläche zu tragen. Der Leisten-/Tiefschutz ist unter dem Dobok zu tragen. Die Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein. Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen. Auf dem Kopf darf ausschließlich der Kopfschutz getragen werden. Es ist zulässig, aus religiösen Gründen ein Tuch unter dem Kopfschutz und im Dobok zu tragen, jedoch darf der Gegner nicht gestört oder behindert werden. Tapes und Bandagen an Händen und Füßen müssen am Kontrolltisch oder vom Kampfleiter vor Kampfbeginn begutachtet werden. Es kann die Meinung des Turnierarztes eingeholt werden.

### 3. Wettkampfbereich

3.1 Die Wettkampffläche besteht aus einer nicht rutschigen, elastischen Matte und/oder kann sich auf einer glatten Oberfläche befinden. Die Außenlinie der Kampffläche wird als Grenzlinie bezeichnet und die äußere Abgrenzung des Kampfbereiches als Außenlinie. Die Nummerierung folgt dem Uhrzeiger nach und beginnt bei der zur Jury an der nächsten liegenden Linie. Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist 8 m breit und 6 m hoch. Um diese herum befindet sich der zu allen Seiten gleichweite Sicherheitsbereich. Der Sicherheitsbereich soll mindestens 1 m und kann bis zu 2 m breit sein.



**Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)**

3.2 Positionen der Kampfrichter und Coaches

a) Die Position des Kampfrichters und der Kämpfer

Die Kämpfer stehen sich parallel zur Grenzlinie 1 (G-1) gegenüber und sind dabei jeweils 2 m vom Mittelpunkt der Kampffläche entfernt. Der Kampfleiter befindet sich in der Mitte der Kämpfer und 2 m vom Mittelpunkt der Kampffläche in Richtung Grenzlinie 1 entfernt.

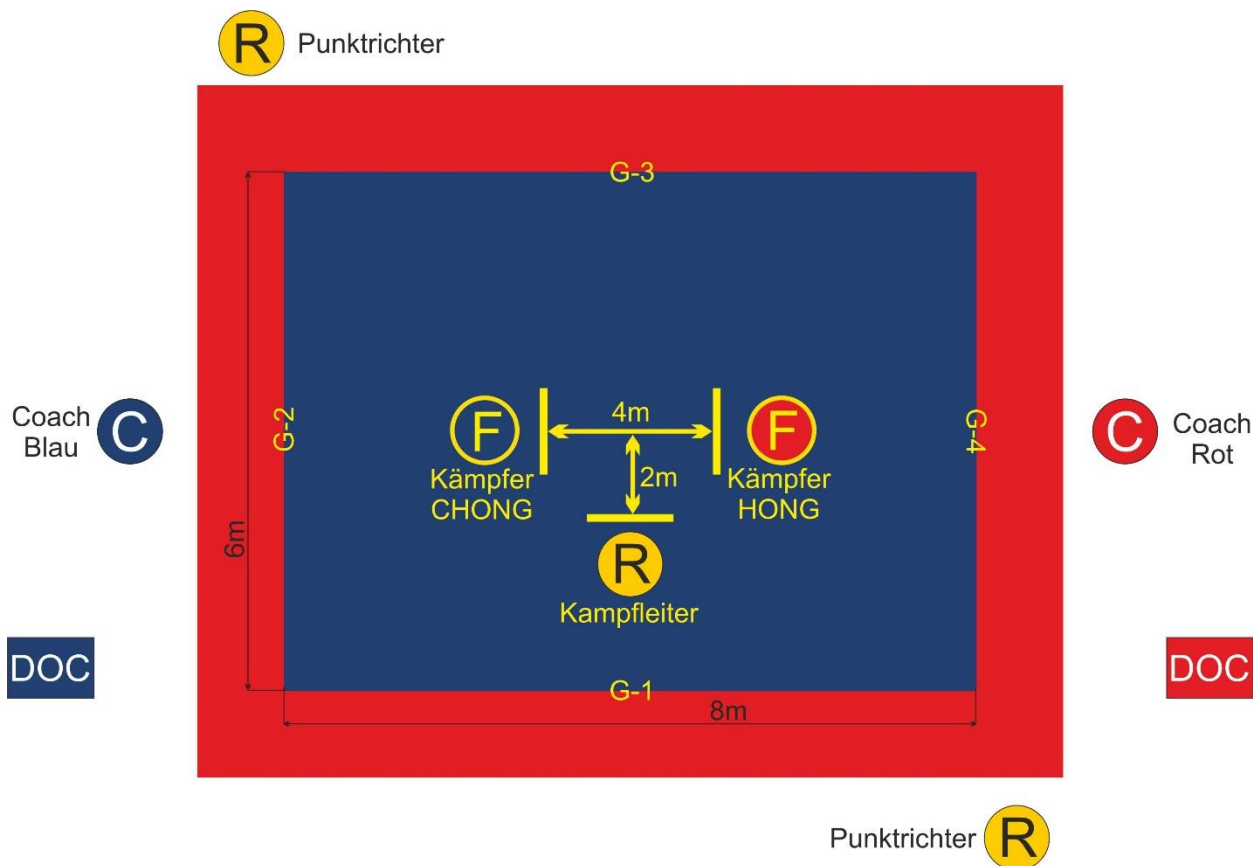
b) Die Position der Punkrichter Bei 3 Punktrichtern: Der erste Punkrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie 2 sitzen, der zweite Punkrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 3 und der dritte Punkrichter in mindestens 2 m Entfernung von der Grenzlinie 4

Bei 2 Punkterichtern: Der erste Punkrichter sollte mittig in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 21 und der zweite Punkrichter sollte in mindestens 2 m Entfernung zu der Grenzlinie 3 sitzen

c) Position der Coaches: Die Position der Coaches befindet sich mittig im Sicherheitsbereich an der Seite des jeweiligen Kämpfers und sollte mindestens 2 m von der Grenzlinie entfernt sein.

d) Position des Kontrolle: Die Kontrolle befindet sich in der Nähe des Eingangs zu dem Wettkampfbereich. Es wird überprüft, ob der Kämpfer die notwendige Schutzausrüstung trägt und diese richtig sitzt. Bei einer Beanstandung muss der Kämpfer seine Schutzausrüstung anpassen.

e) Die Positionen der Punkrichter, Coaches können je nach TV, Medien und/oder Sportvertretern nach Absprache mit der Wettkampfleitung verändert werden.





## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 4. Alters- und Kampfklassen

4.1 Die Alters- und Kampfklassen richten sich jeweils nach den aktuellen Vorgaben der WTKA-Germany. Die WTKA-Germany regelt die Vorgaben für Junioren und Jugend. Es gilt die Jahrgangsregelung, d.h. der Kämpfer muss im Turnierjahr das erforderliche Alter erreichen.

<b>Senioren</b>	Alter 18 und älter
<b>Junioren</b>	Alter 15 bis einschließlich 17 Jahre
<b>Jugend A</b>	Alter 12 bis einschließlich 14 Jahre
<b>Jugend B</b>	Alter 9 bis einschließlich 11 Jahre
<b>Jugend C</b>	Alter 7 bis einschließlich 8 Jahre

4.2 Die Kampfklassen sind in männliche und weibliche Klassen unterteilt. Eine Zusammenlegung ist statthaft.

4.3 Der Einzelwettkampf erfolgt zwischen Wettkämpfern der gleichen Kampfklasse. Die Kampfklassen sind in Körpergrößen wie folgt unterteilt:

<b>≥120cm</b>	<b>≥130cm</b>	<b>≥140cm</b>	<b>≥150cm</b>
<b>≥160cm</b>	<b>≥170cm</b>	<b>≥180cm</b>	<b>&gt;180cm</b>

4.4 Bei Mannschaftswettkämpfen gelten die gleichen Kampfklassen, wie bei den Einzelmeisterschaften.

### 5. Austragungsmodus

5.1 Es werden Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften durchgeführt.

5.2 Einzelmeisterschaften erfolgen zwischen Wettkämpfern der gleichen Kampfklasse. Es ist möglich, angrenzende Kampfklassen zu einer Kampfklasse zusammen zu legen.

5.3 Der Austragungsmodus sowie die Punktevergabe zur Vereins- und Verbandswertung sind in der Ausschreibung zu veröffentlichen. Ein Wechsel des Austragungsmodus während eines Turniers ist nicht zulässig.

5.4 Die Vereins- oder Verbandswertung kann anhand der Summe der individuellen Ergebnisse ermittelt werden:

- 1 Punkt für jeden Kämpfer, der an diesem Tag startet
- 1 Punkt für jeden gewonnenen Kampf
- 120 Punkte für 1. Platz
- 50 Punkte für 2. Platz
- 20 Punkte für 3. Platz
- 50 Punkte für Kampflosen
- Haben mehr als zwei Teams das gleiche Resultat, so wird die Wertung zuerst nach Anzahl der Gold-, Silber und Bronze Medaillen entschieden, dann nach der Anzahl der teilnehmenden Kämpfer und anschließend nach mehr Punkten in höheren Gewichtsklassen



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

5.5 Es kann entweder nach dem KO-System (Einzelausscheidung), Rundenturnier („Jeder gegen Jeden“) oder dem brasilianischen KO-System gekämpft werden. Bei dem KO-Systemen werden die Gewichtsklassen jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Wettkämpfer scheiden beim KO-System nach einem verlorenen Kampf aus. Haben sie jedoch beim brasilianischem KO-System gegen einen späteren Poolsieger verloren, ziehen sie in der Reihenfolge ihres Ausscheidens in die ebenfalls zweigeteilte Trostrunde ein. Die Poolsieger kämpfen im Finale um Platz 1 und 2. Die zwei Poolsieger der Trostrunde kämpfen um den Platz 3.

### 6. Kampfzeit

6.1 Die Kampfzeit ist wie folgt

**Senioren** 2 Runden à 2 Minuten mit einer Minute Pause

**Jugend A** 2 Runden à 1:30 Minuten mit einer Minute Pause

**Jugend B, C** 2 Runden à 1 Minuten mit einer Minute Pause

6.2 Bei einem Gleichstand nach der zweiten Runde wird nach einer Minute Pause eine dritte Runde à 1 Minute gekämpft (Goldene Runde).

6.3 Die Kampfzeit kann wie folgt verkürzt werden: 2 Runden à 1 Minute, 2 Runden à 1:30 Minuten, 2 Runden à 2 Minuten oder 1 Runde à 4 Minuten (mit jeweils einer Auszeit à 30 Sekunden pro Kämpfer). Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden verkürzt werden.

### 7. Kampfgericht

7.1 Das Kampfgericht vertritt bei Kumdo Turnieren die WTKA-Germany nach außen und hat deshalb auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Keine der im Kampfgericht tätigen Personen dürfen gleichzeitig auch als Teilnehmer oder Coach an dem jeweiligen Turnier teilnehmen. Entscheidungen des Kampfgerichts sind endgültig.

7.2 Jury (KR-Teamchef)

Die Jury ist für die Überwachung und Koordinierung des gesamten Kampfgerichts verantwortlich. Bei der Trefferbewertung hat sie keine Stimme. Die Jury bzw. technischer Assistent ist für das Ausfüllen des Kampfberichts zuständig. Falls kein elektronisches System verwendet wird, errechnet die Jury nach jeder Runde das Rundenergebnis und gibt dieses auf dem Scoreboard bekannt. Die Jury kann sowohl Kampfleiter als auch Punktrichter zur Stellungnahme ihrer Bewertung auffordern. Bei mehrmaliger Fehlbewertung können sie von der Jury/Wettkampfleitung ausgetauscht bzw. suspendiert werden. Nach Zeigen der gelben Karte ist die Jury verpflichtet, ein zeitnahes Protokoll zu erstellen und an die Wettkampfleitung zu übergeben.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 7.3 Kampfleiter

Der Kampfleiter ist für das sportliche Verhalten der Kämpfer auf der Fläche verantwortlich und soll jederzeit die Kontrolle über den Kampf haben. Er gibt Kommandos, unterbricht falls notwendig den Kampf, erklärt den Sieger und Verlierer, spricht bei Verfehlungen Ermahnungen oder Strafpunkte aus und erklärt Punkte für ungültig. Der Kampfleiter hat das Recht, unabhängige Entscheidung nach den vorgeschriebenen Regeln zu treffen. Falls aber ein Punktrichter ein Meeting anfordert, da ein oder mehrere Punkte nicht vergeben wurden und zwei Punktrichter derselben Meinung sind, so gibt der Kampfleiter die entsprechenden Punkte.

### 7.4 Punktrichter

Die Punktrichter sitzen an ihren zugewiesenen Positionen und vergeben gültige Punkte. Bei einem Meeting müssen die Punktrichter ihre Entscheidung dem Kampfleiter mitteilen.

### 7.5 PC-Bedienung/ technischer Assistent

Der technische Assistent ist dafür zuständig, die Wertung der Punkte, Ermahnungen Strafpunkte und Kampfzeit am entsprechenden Programm einzutragen und zu überwachen und muss bei technischen Problemen den Kampfleiter sofort informieren. Er trägt manuell die Wertung der Punkte und Strafpunkte in den Kampfbericht ein.

### 7.6 Wettkampfleitung

Die Wettkampfleitung kümmert sich um die Turnierorganisation und entsprechende technische Angelegenheiten und sorgt dafür, dass der Zeitplan eingehalten wird. Sie bewertet die Leistung des Kampfrichterteams und ist Teil der Schiedskommission während des Turniers.

### 7.7 Proteste

Der Kampfrichterreferent oder sein Beauftragter ist während der Veranstaltung für eventuelle Proteste und das Auslegungsverfahren verantwortlich.

### 7.8 Kleidung

Die Kleidung aller Kampfrichter besteht aus einem dunkelblauen Sakko, schwarzer Hose, weißem Hemd, weißen Socken, einer dunkelblauen Krawatte und weißen Sportschuhen mit heller Sohle. Kampfrichterinnen ist gestattet, anstatt Hemd eine Bluse zu tragen. Kampfleiter und Punktrichter dürfen keine Dinge tragen oder auf die Kampffläche bringen, die den Wettkampf beeinträchtigen könnten.

## 8. Maßnahmen zu Beginn und nach Ende des Kampfes

### 8.1 Bekanntgabe der Wettkämpfer

Der Name des Wettkämpfers wird dreimal innerhalb von 3 Minuten vor dem geplanten Start des Kampfes ausgerufen. Falls der Wettkämpfer beim dritten Ausruf nicht erscheint, so wird er disqualifiziert.

### 8.2 Kontrolle der Wettkämpfer

Die Wettkämpfer müssen sich am Kontrolltisch freiwillig einer Untersuchung unterziehen, bei der der Kämpfer selbst sowie seine Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung überprüft wird. Die Wettkämpfer dürfen keine Materialien tragen, die den Gegner verletzen könnten. Nach der Überprüfung soll der Wettkämpfer mit seinem Coach zu dem ihm zugewiesenen Bereich gehen.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 8.3 Ablauf zu Beginn und nach Ende eines Kampfes

- a) Der Kampfleiter ruft die zwei Kämpfer durch „Chung, Hong“ in die Mitte. Ist einer der beiden Kämpfer nach einer Minute nicht anwesend oder hat seine Ausrüstung nicht vollständig angezogen, so erklärt der Kampfleiter den Gegner zum Sieger.
- b) Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Cha-ryeot“ (Achtung) und „Kyeongrye“ (Verbeugung) und die sich gegenüberstehenden Kämpfer verbeugen sich zum Kampfleiter rund anschließend zueinander. Die Verbeugung bei „Kyeong-rye“ ist richtig ausgeführt, wenn sich die Hüfte um mehr als 30 Grad nach vorne beugt und dabei der Kopf um mehr als 45 Grad neigt.
- c) Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Joon-bi“ (Bereit) und „Shi-jak“ (Start), um den Kampf zu starten.
- d) Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“ (Stop). Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.
- e) Der Kampfleiter kann den Kampf durch das Kommando „Kal-yeo“ (Trennen) unterbrechen und mit dem Kommando „Kye-sok“ (Weiterkämpfen) wieder freigeben. Wenn der Kampfleiter „Kal-yeo“ ausspricht, dann muss der Zeitnehmer sofort die Kampfzeit anhalten. Bei „Kye-sok“ muss er die Kampfzeit weiterlaufen lassen.
- f) Am Ende der letzten Runde erklärt der Kampfleiter den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite des Siegers und das Kommando „Hong Seung (Rot gewinnt) oder „Chung Seung (Blau gewinnt).

### 8.4 Ablauf Teamkampf

Beide Teams bilden eine Linie und stehen sich mit dem Gesicht zueinander in der Reihenfolge ihrer Meldung gegenüber. Der Start und Ende des Kampfes wird wie im vorherigen Artikel beschrieben durchgeführt. Beide Teams verlassen die Kampffläche und warten an dem ihnen zugewiesenen Bereich. Beide Teams stellen sich nach dem Kampfe auf der Kampffläche gegenüber auf. Der Kampfleiter verkündet den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite der siegreichen Mannschaft.

## 9. Bewertung

### 9.1 Erlaubte Techniken

Schläge und Stöße mit dem weichen Teil des Schwerts (Klingenbereich)

### 9.2 Erlaubte Angriffsflächen

Der gesamte Bereich des Körpers des Gegners. Dies schließt Kopf, Rumpf, Arme und Beine ein.

### 9.3 Gültige Punkte

Gültige Punkte werden erzielt, wenn ein Schwertschlag mit beiden Händen am Griff des Schwerts auf den Körper des Gegners ausgeführt wird. Die Technik darf nur mit maximal 50% der Kraft ausgeführt werden.





## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) Ein (1) Punkt für einen erlaubten Angriff auf den Körper mit dem Schwert
- b) Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Angriff auf den Kopf mit dem Schwert
- c) Drei (3) Punkte für einen erlaubten körpergedrehten Angriff mit dem Schwert
- d) Vier (4) Punkte für einen erlaubten gesprungenen und körpergedrehten Angriff mit dem Schwert
- e) Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das an den gegnerischen Wettkämpfer vergeben wird

Bei 3 Punktrichtern müssen 2 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben, damit dieser gezählt wird. Bei 2 Punktrichtern müssen beide Punktrichter oder ein Punktrichter und der Kampfleiter den Treffer gewertet haben. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte nach den absolvierten Runden.

### 9.5 Ungültigkeit von Punkten

Punkte, die durch verbotene Techniken oder Aktionen erzielt wurden, sind nicht gültig. Falls die verbotene Technik oder Aktion zu Punkten geführt hat, muss der Kampfleiter einen „Gam-jeom“ aussprechen und den Punkt zurücknehmen.

## 10. Verbotene Handlungen und Strafen

10.1 Strafen werden vom Kampfleiter ausgesprochen.

10.2 Verbotene Handlungen können mit einer Ermahnung oder werden mit einem „Gam-jeom“ durch den Kampfleiter bestraft. Eine Ermahnung wird nur einmal ausgesprochen. Bei einer Wiederholung der verbotenen Handlung wird ein „Gam-jeom“ ausgesprochen. Ein „Gam-jeom“ wird als ein (1) zusätzlicher Punkt für den gegnerischen Wettkämpfer gezählt.

### 10.3 Verbotene Handlungen

Die im nachfolgenden aufgeführten Handlungen sind verbotene Handlungen und werden mit einer Ermahnung oder einem „Gam-jeom“ bestraft. Verbotene Handlungen und Strafen werden ausgesprochen, um die Sicherheit des Kämpfers zu gewähren, einen gerechten Kampf zu führen sowie erlaubte Techniken zu fördern. Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/ oder Coach in der Pause, kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, welcher dann sofort im System registriert wird.

#### a) Übertreten der Grenzlinie

Wenn ein Fuß eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertritt und somit sich komplett außerhalb der Grenzlinie befindet, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden. Falls der Wettkämpfer durch eine verbotene Handlung oder nach einem Kal-yeo die Grenzlinie übertritt, wird keine Strafe ausgesprochen.

#### b) Hinfallen

Wenn ein Wettkämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als seine Füße berührt, ist eine Strafe auszusprechen. Fällt ein Wettkämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer, sondern der Gegner bestraft werden.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

Es wird kein Strafpunkt vergeben, wenn beide Wettkämpfer aufgrund eines Zusammenpralls während eines Schlagabtausches hinfallen.

### c) Den Kampf vermeiden oder verzögern

Ein Strafpunkt wird dem Kämpfer gegeben, der kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht, dem Kampf durch das Ducken des Körpers ausweicht oder 3 und mehr Steps ohne einen Angriff nach hinten geht. Wenn ein Kämpfer um eine Kampfunterbrechung bittet, um sein Equipment zu richten, spricht der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Weiterkämpfen) aus. Bittet der Kämpfer erneut eine Kampfunterbrechung, so wird ein Strafpunkt an den passiven Kämpfer ausgesprochen. Handschützer und Equipment müssen sofort gerichtet werden, ohne dass eine Verwarnung ausgesprochen wird. Wenn ein Kämpfer sein Equipment richtet, um einen gegnerischen Angriff zu vermeiden oder Zeit zu gewinnen, wird er bestraft. Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, wird auch mit einem Strafpunkt bestraft. Wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Kämpfen) anzeigen und aussprechen. Sollten nach 5 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.

### d) Festhalten oder Schieben des Gegners

Dies umfasst das Festhalten irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Dobok oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines oder das Einhaken des Beines mit dem Unterarm. Für das Schieben gelten folgende Strafmaßnahmen:

- Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus
- Schieben des Gegners, das einen gegnerischen Angriff verhindert

### e) Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)

Angriff nach dem Unterbrechungszeichen wird dann bestraft, wenn ein gegnerischer Kontakt erfolgt ist. Falls aber kein gegnerischer Kontakt erfolgt, aber der Angriff als absichtlich und mutwillig eingestuft wird, so kann ein Strafpunkt ausgesprochen werden. Falls die Angriffsbewegung vor dem „Kalyeo“ gestartet ist, wird der Kämpfer nicht bestraft

### g) Schlagen ins Gesicht mit der Hand

Dies beinhaltet Angriffe mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellenbogen auf das Gesicht des Gegners. Unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt des Gegners aufgrund zu tiefen Senkens des Kopfes oder fahrlässiges Zudrehen des Rückens werden nicht bestraft.

### h) Schlagen mit dem Griffstück

Dies beinhaltet einen absichtlichen Stoß oder Schlag mit dem Griffstück. Die folgenden Aktionen werden nicht bestraft: Wenn der Gegner im Moment eines Angriffes plötzlich heranstürmt oder wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.

### i) Knie-/Kopfstoß oder Angriff mit dem Bein oder Knie

Dies beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoß oder Angriff mit dem Bein oder Knie aus nächster Nähe. Die folgenden Aktionen werden nicht bestraft: Wenn der Gegner im Moment eines Angriffes plötzlich heranstürmt oder wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

j) Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner

Dieser Angriff ist extrem gefährlich und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für den Gegner. Die Gefahr entsteht entweder durch die entstandene wehrlose Haltung oder die stärkere Wirkung der Angriffstechnik. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Taekwondo und diese absichtliche Aktion soll unabhängig der Schwere bestraft werden. Ein zu Fall gekommener Gegner wird definiert durch das Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als seine Füße.

k) Unsportliches Fehlverhalten des Kämpfers oder Coach

Unsportlichkeit wird durch folgendes Fehlverhalten definiert:

- Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgen
- Unangemessenes Protestverhalten gegen Entscheidungen des Kampfleiters oder Offiziellen
- Unangemessene Aktionen, die den Wettkampf stören oder beeinflussen
- Provokation oder Beschimpfen des gegnerischen Kämpfers oder Coach
- Nicht anerkannte Ärzte oder andere Teamoffizielle, die sich auf der zugewiesenen Position des Arztes befinden

10.4 Alle anderen schweren Verfehlungen oder unsportliches Verhalten des Kämpfers oder Coach

## 11. Ergebnis des Wettkampfes

11.1 Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC) Der Kampfleiter erklärt RSC in folgenden Situationen:

- a) Falls ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wurde und bei „Yeo-dul“ (acht) nicht weiterkämpfen kann oder der Kampfleiter unabhängig des Anzählens entscheidet, dass der Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.
- b) Falls ein Kämpfer nach dreimaliger Aufforderung nicht kampfbereit ist.
- c) Falls die Sicherheit des Kämpfers gefährdet ist.
- d) Falls der offizielle Turnierarzt feststellt, dass ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weiterkämpfen soll.

11.2 Sieg nach Punkten (PTF)

Der Sieger wird durch das Gesamtpunkteergebnis nach 2 Runden bestimmt.

11.3 Sieg durch 20 Punkte Unterschied (PTG)

Entstehen zwanzig (20) Punkte Unterschied zwischen zwei Kämpfern nach Beendigung der 2. Runde und/oder jederzeit in der 3. Runde, so unterbricht der Kampfleiter den Kampf und erklärt den Sieger durch 20 Punkte Unterschied. Diese Regelung soll nicht in Halbfinals und Finals der Senioren angewendet werden, außer dies ist in der Ausschreibung gesondert angegeben.

11.4 Sieg durch Golden Point (GDP)

Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte in der 3. Runde erzielt oder dessen Gegner zwei „Gam-jeoms“ erhält, wird zum Sieger erklärt.

11.5 Sieg durch Überlegenheit (SUP)

Der Sieger wird nach der 3. Runde durch die Überlegenheitskarte bestimmt.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 11.6 Sieg durch Aufgabe (WDR)

Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt.

- a) Falls ein Kämpfer durch Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt.
- b) Wenn der Coach das Handtuch in die Kampffläche wirft, um die Aufgabe seines Kämpfers anzuzeigen.

### 11.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)

Ein Wettkämpfer kann bei der Waage disqualifiziert werden. Ein Wettkämpfer kann bei Nichterscheinen im Kontrollbereich nach dem dritten Ausruf disqualifiziert werden. Der Kampfleiter soll dabei den Kampf aufrufen und nach einer Minute den Gegner zum Sieger erklären. (siehe Absatz 9.3) Falls sich ein Wettkämpfer weigert, absichtlich und wiederholt den Grundsätzen der WOK oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, kann der Kampfleiter den Kampf beenden und den Wettkämpfer zum Verlierer erklären. (Heben der Gelbe Karte)

### 11.8 Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (PUN)

Der Kampfleiter erklärt PUN in folgender Situation: Falls ein Kämpfer fünf (5) "Gam-jeoms" erhalten hat.

11.9 Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB) Der Kampfleiter erklärt DQB in folgenden Situationen:

- a) Falls ein Kämpfer gegen die Grundsätze der Anti-Doping-Regeln verstößt
- b) Falls ein Kämpfer an der Registration betrügt.
- c) Falls ein Kämpfer oder Coach schwerwiegendes Verhalten zeigt: sich weigert, den Kommandos des Kampfleiters zu folgen, wenn dieser den Kampf beendet oder den Sieger erklärt oder durch Wegwerfen seiner persönlichen Schutzausrüstung (Kopfschutz, Handschützer) als Zeichen seiner Unzufriedenheit mit der Entscheidung.

Alle Ergebnisse eines Wettkämpfers, der durch DQB zum Verlierer erklärt wird, müssen aus der Wertung herausgenommen werden. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Wettkämpfer über.

## 12. Entscheidung bei Überlegenheit (3. Runde)

### 12.1 Ablauf der 3. Runde

Steht nach zwei Runden kein Sieger fest, so wird eine 3. Runde („Goldene Runde“) mit einer Minute Kampfzeit durchgeführt. Falls eine 3. Runde durchgeführt wird, werden alle Punkte aus den ersten zwei (2) Runden gestrichen. Der Kämpfer, der zuerst zwei oder mehr gültige Punkte erzielt oder dessen Gegner zwei "Gam-jeoms" erhält, wird zum Sieger erklärt.

12.2 Überlegenheitskriterien Fallen in der 3. Runde keine zwei oder mehr Punkte, wird nach Beendigung der Runde der Sieger nachfolgenden Überlegenheitskriterien festgelegt:

- a) Der Kämpfer, der einen Punkt durch einen Körpertreffer in der 3. Runde erzielen konnte



### Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

- b) falls keiner der Kämpfer einen Punkt durch einen Körpertreffer oder beide Kämpfer jeweils einen Punkt durch einen Körpertreffer erzielen konnten, gewinnt der Kämpfer, der die meisten Treffer in den ersten beiden Runden erzielen konnte.
- c) Falls die Anzahl der Treffer gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der die meisten Runden in den ersten beiden Runden gewonnen hat
- d) Falls die Anzahl der gewonnen Runden gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger "Gam-jeoms" in allen drei Runden erhalten hat.
- e) Falls die oben aufgeführten Kriterien gleich sind, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit in der 3. Runde mit der Überlegenheitskarte. Falls die Entscheidung der Überlegenheit unentschieden ist, so entscheidet der Kampfleiter den Sieger. Die Beurteilung der Überlegenheitskarte erfolgt nachfolgenden Kriterien:
  - a) Technische Dominanz eines Wettkämpfers durch aggressive Kampfführung.
  - b) Größere Anzahl der ausgeführten Techniken.
  - c) Verwendung der höheren Techniken, sowohl in Schwierigkeitsgrad als auch in Kombinationen.
  - d) Zeigen des besseren Kampfgeists.

### 13. Niederschlag

13.1 Ein Niederschlag wird dadurch bestimmt, dass ein Kämpfer durch eine Technik niedergeschlagen wird.

- a) Niederschlag durch Knock-down liegt vor, wenn durch die Härte der Technik ein anderer Teil des Körpers als der Fußsohle den Boden berührt oder der Kämpfer blutet oder eine Augenverletzung hat, die seine Sehkraft beeinträchtigt.
- b) Niederschlag durch Standing down liegt vor, wenn der Kämpfer stehend kampfunfähig ist und keine Anzeichen oder Fähigkeit zum Fortführen des Kampfes erkennen lässt.
- c) Der Kampfleiter entscheidet einen Niederschlag, wenn der Kämpfer aufgrund der starken Angriffstechnik des Gegners den Kampf nicht fortführen kann.

### 14. Verfahren bei einem Niederschlag

15.1 Wenn ein Kämpfer durch eine zu Harte oder illegale Technik niedergeschlagen wird, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern. Der Zeitnehmer muss die Zeit sofort anhalten. Der angreifende Kämpfer soll an seine Anfangsposition gehen. Falls der Niederschlag in der Nähe dieser Position ist, soll der Kämpfer zu der Grenzlinie vor seinem Coach gehen.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

- b) Der Kampfleiter überprüft mit einem kurzen Blick den niedergeschlagenen Kämpfer und zählt mit Handzeichen in Sekundenintervallen von „Hanah“ (Eins) bis „Yeol“ (Zehn) laut in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers.
- c) Falls der Kämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, muss der Kampfleiter zur Erholung und Sicherheit des Kämpfers bis „Yeo-dul“ (Acht) weiterzählen. Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer kampfbereit ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando „Kye-sok“ wieder frei. Wenn der Kämpfer kampfbereit ist, dieser aber eine ärztliche Behandlung braucht, so soll der Kampfleiter bis „Yeodul“ zählen, den Kampf durch „Kye-sok“ freigeben und sofort durch „Kalyeo“ und „Kye-shi“ den Kampf unterbrechen und den Arzt die Behandlung für eine Minute durchführen lassen.
- d) Wenn der niedergeschlagene Wettkämpfer bei „Yeo-dul“ (Acht) keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis „Yeol“ (Zehn) und erklärt den angegriffenen Kämpfer zum Sieger durch RSC.
- e) Das Zählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde beendet bzw. die Wettkampfzeit abgelaufen ist.
- f) Sind beide Kämpfer niedergeschlagen, zählt der Kampfleiter solange weiter, bis einer der Kämpfer sich nicht ausreichend erholt hat.
- g) Haben sich beide Kämpfer bei „Yeol“ nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er ohne Anzählen oder während des Anzählens den angegriffenen Kämpfer zum Sieger klären.

### 15. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen werden muss, ergreift der Kampfleiter nachfolgende Maßnahmen. In anderen Situationen, in denen der Kampf unterbrochen werden muss, spricht der Kampfleiter das Kommando „Kal-yeo“ (Pause) aus und lässt den Kampf weiterkämpfen durch „Kye-sok“.

- a) Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch die Kommandos „Kal-yeo“.
- b) Der Kampfleiter hat dem Kämpfer eine Minute erste Hilfe durch den Turnierarzt zu gewähren. Falls der Turnierarzt nicht verfügbar ist, wird dem Teamarzt, weiteren anwesenden Ärzten oder medizinischem Personal erlaubt, erste Hilfe zu leisten. Die eine Minute beginnt sobald der Arzt die Wettkampffläche betreten hat („Kye-shi“). Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen anzusagen.
- c) Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann und dass der Turnierarzt entscheidet, erklärt der Kampfleiter seinen Gegner zum Sieger. Der Turnierarzt kann auf Nachfrage weitere 2 Minuten Behandlungszeit verlangen.



### Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

- d) Kann der Kampf nach einer Minute nicht wieder aufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die mit einem „Gam-Jeom“ bestraft wird, zum Verlierer zu erklären.
- e) Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Uhrzeit/Kampfnummer vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.
- f) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass die Schmerzen eines Kämpfers nur durch eine Prellung verursacht sind, unterbricht er den Kampf mit „Kalyeo“ und fordert den Kämpfer dreimal im Abstand von 3 Sekunden mit „Stand-up“ auf, den Kampf weiterzuführen. Weigert sich der Kämpfer, wird dieser zum Verlierer erklärt (RSC).
- g) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung wie Knochenbruch, ausgelenkte Schulter oder Gelenke, verdrehter/verstauchter Knöchel, Blutung, Tiefschlag oder Schlag in Hals oder starke Faust zum Gesicht erlitten hat, so gibt er das Kommando „KyeShi“ und erlaubt dem Kämpfer eine ärztliche Behandlung für eine Minute. Auch wenn der Kampfleiter den Kämpfer durch „Stand-up“ aufgefordert hat, den Kampf fortzusetzen, kann er erste Hilfe anfordern, falls es sich herausstellt, dass eine schwere Verletzung vorliegt.
- h) Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Kämpfer eine schwere Verletzung hat, muss er sich mit dem zuständigen Turnierarzt beraten. Falls der Kämpfer sich gleich wieder verletzt, kann der zuständige Turnierarzt dem Kampfleiter empfehlen, den Kampf zu beenden und den verletzten Kämpfer zum Verlierer erklären. Sollte die Verletzung durch eine verbotene Handlung erfolgt sein, so wird der Angreifer zum Verlierer erklärt.
- i) Wenn die Gesundheit des Kämpfers durch eine kritische Situation wie Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung gefährdet ist, muss sofort erste Hilfe geleistet werden und der Kampf beendet werden. Der Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat und die mit einem „Gam-Jeom“ bestraft wurde. Der Kampfleiter erklärt den kampfunfähigen Kämpfer zum Verlierer, der die Verletzung durch eine erlaubte Technik oder durch unabsichtlichen und unvermeidbaren Kontakt sich zugezogen hat. Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.

## 16. Protest- und Schiedskomitee

16.1 Das Protest- und Schiedskomitee wird von der Wettkampfleitung eingesetzt. Das Protestkomitee soll jeweils aus drei Personen bestehen, eine personengleiche Besetzung ist möglich. Der Bundesreferent für das Kampfrichterwesen oder sein Beauftragter sitzt den Komitees vor. Dem Schiedskomitee sollte neben dem Vorsitzenden der Wettkampfleitung eine rechtskundige Person sowie ein Vertreter des Veranstalters oder Ausrichters angehören. Sollte dies nicht möglich sein, tritt die Besetzung des Protestkomitees an diese Stelle.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

Das Protestkomitee, als Wettkampfgericht, nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen. Das Schiedskomitee als Veranstaltungsgericht, wird zuständig, sobald über die WOT hinausgehende Verletzungen des Sportverkehrs eintreten.

16.2 Aufgabe des Komitees ist die Aufklärung, Dokumentation und vorläufige Entscheidung eines vorliegenden Ereignisses, welches außerhalb dieser Ordnung den Sportverkehr beeinträchtigt. Sobald ein Ereignis bzw. Sachverhalt bekannt wird, ist das Schiedskomitee zuständig.

16.3 Es gilt folgendes Verfahren

- a) Feststellung von Name und Funktion der Beteiligten und Zeugen
- b) Befragung und Aufklärung der genaueren Umstände und Beweissicherung
- c) Nach Abschluss der Stoffsammlung tritt das Komitee unverzüglich zu einer ergebnisorientierten Beratung zusammen
- d) Die Entscheidung wird unverzüglich nach Ende der Beratung ausgesprochen, vorläufig vollstreckt und mit einer Begründung dokumentiert. Die Enthaltung durch ein Komiteemitglied ist nicht zulässig
- e) Die Beteiligten sind auf die Möglichkeit des Rechtsmittels gegen diese Entscheidung beim DTU-Rechtsausschuss hinzuweisen

16.4 Sanktionen könnten unter anderem sein:

- a) Ermahnung
- b) Verwarnung
- c) Platzverweis
- d) Verbandsperre
- e) Lizenzentzug, -herabstufung, -sperre
- f) Geldstrafe bis 5.000 EUR (nicht abschließend) 19.5 Alle Veranstaltungen, insbesondere Meisterschaften im Zuständigkeitsbereich der WTKA-Germany und ihrer Landesverbände, unterliegen dem Schiedsverfahren. Dieses ist auch bei Veranstaltungen in Zuständigkeit der Landesverbände von diesen analog anzuwenden.

## 17. Anti-Doping

17.1 Bei Turnieren ist die jegliche Benutzung von Drogen und chemischen Substanzen, die in WADA/NADA Codes aufgeführt werden, verboten. Die aktuellen Anti-Doping-Regeln der WADA/NADA müssen bei allen WTKA-Germany durchgeführten Turnieren angewendet werden.

17.2 Die WTKA-Germany darf jederzeit bei Wettkämpfern einen Dopingtest von autorisiertem Personal nach den medizinischen Regeln der WADA/NADA durchführen, um sicherzustellen, dass Wettkämpfer diese Regeln nicht verletzen. Jeder Kämpfer, der sich weigert, sich einen Dopingtest zu unterziehen, oder es durch den korrekten Test bewiesen ist, dass gegen die Anti-Doping-Regeln verstoßen wurde, wird disqualifiziert und aus der Medaillenwertung herausgenommen. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Wettkämpfer über.





## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

17.3 Die Wettkampfleitung ist für die Vorbereitung und für die Vorkehrungen, die zur Ausführung der Dopingtests notwendig sind, verantwortlich.

### 18. Organisation und Ausschreibung

18.1 Die Wettkampfleitung ist für die ordentliche Durchführung von WTKA-Germany Meisterschaften verantwortlich. Das Organisationsteam und die Wettkampfleitung sind für den Aufbau und Technik zuständig. Falls in der Ausschreibung angegeben, müssen weitere Materialien bereitgestellt werden.

18.2 Die Ausschreibung der Veranstaltung muss folgende Angaben enthalten:

- a) Datum der Ausschreibung
- b) Name des Veranstalters
- c) Name des Ausrichters
- d) Ort und Zeit (Datum)
- e) Art der Veranstaltung
- f) Zeitplan und Registrierung
- g) Austragungsmodus
- h) Meldegebühren (Startgelder)
- i) Meldeschluss
- j) Art und Anzahl der Ehrengaben
- k) Sportliche Leitung
- l) Kampfgericht
- m) Anti-Doping Passus nach Richtlinie WTKA-Germany
- n) Unterkunftsmöglichkeiten
- o) Anreisebeschreibung (Lageplan)

18.3 Alle Meldungen bei nationalen Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaften müssen über das WTKA-Germany HQ erfolgen.

18.4 Auslosungsverfahren/Setzen Die Regeln für ein Auslosungsverfahren muss in der Ausschreibung festgesetzt werden. Nach Anmeldeschluss muss die Wettkampfleitung die Teilnehmerlisten pro Gewichtsklasse auf der offiziellen Homepage veröffentlichen. Die Auslosung kann durch Zufallsgenerator am Computer oder manuelle Auslosung erfolgen.

### 19. Auslegungsregel

Alle weiteren Angelegenheiten, die nicht in dieser Wettkampfordnung beschrieben werden, sollen am Turniertag durch die Wettkampfleitung entschieden werden. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.



## Wettkampfordnung KUMDO Zweikampf (Point Fight)

### 20. Kommandos im Wettkampf

Chung	Blau	Chung Seung	Blau gewinnt
Hong	Rot	Hong Seung	Rot gewinnt
Cha-ryeot	Achtung	Ha-nah	Eins
Kyeong-rye	Verbeugen	Duhl	Zwei
Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)	Seht	Drei
Shi-jak	Start	Neht	Vier
Kal-yeo	Trennen	Da-seot	Fünf
Keu-man	Ende	Yeo-seot	Sechs
Kye-sok	Weiterkämpfen	Il-gop	Sieben
Kye-shi	Zeitstopp für 1 Minute	Yeo-dul	Acht
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstopp	A-hop	Neun
Gam-jeom	Strafpunkt	Yeol	Zehn
Fight	Weiterkämpfen	Woo-se-girok	Überlegenheitskarte benutzen

Bilder kommen noch

### 21. Handzeichen des Kampfleiters

- a) Aufruf der Wettkämpfer
- b) "Kal-yeo" / "Keu-man" / „Kye-sok“
- c) "Kye-shi" / "Shi-gan" /
- d) „Keu-Man“
- e) Anzählen
- f) „Gam-Jeom“
- g) Erklären des Siegers
- h) Annullieren eines gewerteten Punktes