

**Regelwerk des Verbandes
Taekwon-Do und Selbstverteidigung Nord e.V.
für Leichtkontakt- /Semikontaktturniere**



Herausgegeben vom TSN
Stand November 2022

Kampfrichterobmann
Philipp Kattlun
Bahnhofstraße 22
25917 Leck

tel. 0160 94 97 35 84

Wettkampfordnung Leichtkontakt (WOL)

Genderhinweis

Allein aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher, weiblicher und diverser Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für jedes Geschlecht.

Geltungsbereich

Die WOL gilt für Leichtkontaktwettkämpfe, die innerhalb des Dachverbandes Taekwon-Do Selbstverteidigung Nord e.V. (in der Folge TSN genannt) von dessen Mitgliedern ausgetragen werden.

Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der WOL ist eine Einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten, die bei der Durchführung eines Turniers zu beachten sind.

1. Allgemeines
2. Ausschreibung
3. Formblätter
4. Medizinischer Kontrollen
5. Austragungsmodus
6. Auslosung
7. Kampfmodus
8. Klasseneinteilung
9. Kampf- und Pausenzeiten
10. Kampffläche
11. Mannschaft
12. Wettkämpferbekleidung und -ausrüstung
13. Betreuer
13. a) Betreuerbekleidung und -ausrüstung
14. Kampfgericht
15. a) Kampfrichter
15. b) Punktrichter
15. Jury
16. a) Hauptkampfrichter / Wettkampfleitung
16. b) Vorsitzender / Flächenleitung
16. c) Zeitnehmer
16. d) Listenführer
16. e) Gewichtsprüfer / Registrierung
16. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes
17. Erlaubte Techniken
18. Koreanische Kommandos im Wettkampf
19. Erlaubte Angriffsflächen
20. Erfolgreicher Angriff, der zu Punkten führt
21. Ungültige Treffer
22. Leichte Verfehlungen / Verwarnungen (halber Strafpunkt)
23. Schwere Verfehlungen / Strafen (ganzer Strafpunkt)
24. Disqualifikation
25. Verbotener Niederschlag oder Verletzung
26. Schutzbestimmungen bei KO
27. Ergebnis des Wettkampfes
28. Protestkomitee
29. Protestverfahren
30. Auslegungsregel

1. Allgemeines

Voraussetzung für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zum TSN. Der Nachweis ist ein gültiger TSN – Pass.

Vor Wettkampfbeginn hat sich das Kampfgericht vom Gesundheitszustand der Teilnehmer zu überzeugen.

Jeder Teilnehmer muss bei der Turnieranmeldung bestätigen, dass er sich gesundheitlich in der Lage fühlt, dem Turnier und dessen Anforderungen zu folgen. Idealerweise geschieht dies in Abstimmung mit dem Hausarzt.

Eine Mannschaft wird gegenüber dem Kampfgericht nur durch ihren selbstgewählten Mannschaftsführer oder Betreuer vertreten. Er ist allein berechtigt, am Auslosungsverfahren teilzunehmen.

2. Ausschreibung

Die Ausschreibung von Wettkämpfen soll rechtzeitig erfolgen.

Ideal sind 6 Wochen vor Durchführung.

Die Ausschreibung der Veranstaltung **muss** folgende Angaben enthalten:

1. Datum der Ausschreibung
2. Name des Veranstalters
3. Name des Ausrichters
4. Ort und Zeit (Datum)
5. Art der Veranstaltung
6. Zeitplan und Registrierung
7. Austragungsmodus
8. Art und Anzahl der Ehrengaben
9. Meldegebühren (Startgeld)
10. Meldeschluss und Meldestelle
11. Sportliche Leitung
12. Kampfgericht
13. Unterkunftsmöglichkeit, soweit nötig
14. Anreiseweg (Lageskizze – soweit erforderlich)
15. Verantwortlich Unterzeichnender der Ausschreibung

Meldungen werden durch den Verein bzw. die Abteilung abgegeben. Hierfür sind die Meldeformulare des Verbandes zu benutzen.

Über jede Wettkampfveranstaltung ist ein Protokoll zu erstellen, das folgende Eintragungen enthalten soll:

1. Ort, Zeit, Kampfgewichte (Klassen) und Ausrichter
2. Teilnehmerzahl bzw. -gruppen
3. Verletzungen größerer Art
4. Mannschaftsführerwechsel
5. Austragungsmodus
6. Disqualifikationen
7. Kampfrichteraustausch

8. Kampfzeitbeschränkungen
9. Proteste
10. Ergebnisse

3. Formblätter

Die vorgeschriebenen Kampfrichterzettel, Poollisten und anderer Formularbedarf sind bei jeder Wettkampfbegegnung auf Verbandsebene und bei untergeordneten Wettkämpfen (Vereinsmeisterschaften, Schulvergleichskämpfen, usw.) zu verwenden. Sie sind Anlage und Bestandteil der WOL und bei Bedarf beim Kampfrichterobmann anzufordern. Jede Begegnung auf Verbandsebene und darunter ist dem Kampfrichterobmann 6 Wochen vor Durchführung zu melden.

4. Medizinische Kontrollen

Auf Verlangen des Kampfgerichtes muss sich jeder Sportler einer medizinischen Kontrolle unterziehen. Doping ist verboten und führt zur Disqualifikation.

5. Austragungsmodus

Es werden Einzel- und Mannschaftswettbewerbe ausgetragen.

Der Austragungsmodus ist vor Beginn des Turniers und vor Beginn der Auslosung bekanntzugeben.

Ein Wechsel des Austragungsmodus während des Turniers ist nicht zulässig.

K.O.-System

Die Wettkämpfe werden nach dem K.O.-System ausgetragen, der dritte Platz kann ausgekämpft werden, oder es werden 2 dritte Plätze gewertet. Die Wettkämpfer scheiden nach einem verlorenen Kampf aus.

Die Klassen werden in 2 Gruppen (Pools) aufgeteilt. Die Poolsieger kämpfen im Finale um Platz 1 und 2. Die Verlierer aus dem Poolfinale kämpfen um Platz 3.

Doppel K.O.-System

Der Wettkampf wird im K. O.- System mit Trostrunde durchgeführt. In die Trostrunde kommt wer seinen ersten Kampf verloren hat. Wer seinen zweiten Kampf verliert scheidet aus. In der Trostrunde wird um die Plätze 3 und 4 gekämpft.

6. Auslosung

Ist eine Auslosung erforderlich, so ist sie mittels Loszettel vor Beginn der Wettkämpfe unter Aufsicht der Wettkampfleitung durchzuführen. Nehmen von einer Schule oder Verein mehrere Wettkämpfer in der gleichen Klasse teil, so kann auf Beschluss der Wettkampfleitung eine Setzung von

Wettkämpfern erfolgen. Alle übrigen Wettkämpfer werden in die beiden Pools aufgeteilt.

7. Kampfmodus

Der Wettkampf wird im „Punkt-Stopp“ Verfahren durchgeführt. Somit wird bei jeder Kampfunterbrechung durch den Kampfrichter die Zeit unterbrochen und nach der Wertung fortgesetzt.

8. Klasseneinteilung

Die folgende Einteilung der Altersklassen ist als Richtwert zu sehen und kann auf Grund der Anmeldezahlen moderat angepasst werden um möglichst volle Wettkampfklassen zu haben.

Schüler vom 8. Lebensjahr bis 11. Lebensjahr, Mädchen und Jungen gemeinsam.
Gewichtsklasse 1: unter 45 Kg
Gewichtsklasse 2: über 45 Kg

Junioren A vom 12. Lj. bis 13. Lj., männlich und weiblich getrennt
Gewichtsklasse 1: unter 50Kg
Gewichtsklasse 2: über 50 Kg

Junioren B vom 14. Lj. bis 15 Lj., männlich und weiblich getrennt
Gewichtsklasse 1: unter 55 Kg
Gewichtsklasse 2: über 55 Kg

Senioren A vom 16. Lj. bis 39 Lj., männlich und weiblich getrennt
männlich Gewichtsklasse 1: bis 75 Kg
männlich Gewichtsklasse 2: über 75 Kg
weiblich Gewichtsklasse 1: bis 60 Kg
weiblich Gewichtsklasse 2: über 60Kg

Senioren B vom 40. Lj. bis oben offen, männlich und weiblich getrennt
männlich Gewichtsklasse 1: bis 75 Kg
männlich Gewichtsklasse 2: über 75 Kg
weiblich Gewichtsklasse 1: bis 60 Kg
weiblich Gewichtsklasse 2: über 60Kg

Die geltenden Gewichtsklassen können derzeit beim TSN nur Anhaltswerte aufgrund geringer Teilnehmeranzahlen darstellen. Kampfgewichte gelten im unbedeckten Zustand.

Tritt in einer Klasse bei Einzelmeisterschaften nur ein Kämpfer an, so wird er kampflös Sieger.

Der Betreffende kann jedoch auch auf eigenen Wunsch in der nächsthöheren Klasse starten, wenn dadurch eine Kampfpaarung zustande kommt.

9. Kampf- und Pausezeiten

Vorrundenkämpfe:

- Schüler 2 Runden á 1 Min
- Jugendliche 2 Runden á 1,5 Min
- Senioren 2 Runden á 2 Min.

Finalkämpfe:

- Schüler 2 Runden á 1,5 Min.
- Jugendliche 3 Runden á 1,5 Min.
- Senioren 3 Runden á 2 Min.

Zwischen den Runden findet eine Pause von 1 Minute statt.

Der Betreuer kann selbst oder in Absprache mit seinem Kämpfer einmal pro Kampf eine Auszeit von 30 Sek. verlangen. Dies wird durch das Werfen eines Säckchens vorzugsweise gefüllt mit Reis angezeigt.

Die Kampfzeit pro Kategorie kann vom Kampfgericht verkürzt werden, wenn die Gegebenheiten es erfordern.

Eine Kampfzeit von 1 Min. darf jedoch nicht unterschritten werden.

10. Kampffläche

Die Wettkampffläche soll die Ausmaße 12m mal 12m haben.

Die Kampffläche soll 8m mal 8m betragen. Der Zwischenraum wird als Sicherheitszone bezeichnet. Die Wettkampf-, bzw. Kampffläche kann bei Bedarf verkleinert werden, jedoch darf die Kampffläche 6m mal 6m nicht unterschreiten. Wenn möglich, wird ein Oktagon als Kampffläche gewählt.

Die **Position** der **Wettkämpfer** liegt 1 m vom Schnittpunkt der Diagonalen zu den Seitenlinien der Kampffläche gegenüber der Position des Vorsitzenden.

Die **Position der Jury** befindet sich mindestens 1 m von der Mitte der Grenzlinie mit dem Gesicht zum Kampfrichter. Auf der Position der Jury sollen ein Tisch und Stühle aufgestellt sein.

Die **Position der Punktrichter** befindet sich 50 cm außerhalb jeder Ecke der Grenzlinie, gegenüber dem Mittelpunkt der Kampffläche.

Die **Position der Betreuer** liegt mindestens 1 m von der Grenzlinie an der jeweiligen Seite des Wettkämpfers.

Der Vereins- oder Mannschaftsarzt, bzw. ein medizinischer Betreuer, hat das Recht, sich während des Kampfes hinter dem Coach aufzuhalten.

11. Mannschaft *(entfällt bei Wettkämpfen mit mehreren Mannschaften)*

Beide Mannschaften bilden eine Reihe (hintereinander) mit dem Gesicht zum Vorsitzenden. Die jeweils nebeneinander Stehenden der Mannschaften entsprechen der jeweiligen Kampfpaarung.

Beide Mannschaften verbeugen sich in Richtung Vorsitzenden und nach dem Drehen zueinander (entsprechendes Kommando).

12. Wettkämpferbekleidung und -ausrüstung

Die Kampfbekleidung besteht aus dem weißem Dobok sowie Gürtel. Frauen sollen ein weißes neutrales T-Shirt unter dem Dobokoberteil tragen. Der Wettkämpfer hat Semikontakt – Schutzausrüstung zu tragen. Diese besteht aus 10 Oz oder 12 Oz Handschuhen (In der Schülerklasse sind 6-8 Oz zulässig), Fußschützern, Tiefschutz und Kopfschutz. Ein Zahnschutz ist ebenfalls zulässig. Darüber hinaus kann es in Abstimmung mit dem Veranstalter erlaubt sein, Schienbeinschoner, Unterarmschoner oder ein Brustschutz (bei Frauen) unter dem Dobok zu tragen.

Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung tragen. Uhren, Brillen, Halsketten, Ringe, Ohrringe und anderer Schmuck ist grundsätzlich verboten. (Verletzungsgefahr)

Die Fuß- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.

Bandagen und Tapes müssen vom Kampfrichter begutachtet werden. Er kann die Meinung des offiziellen Wettkampfarztes einholen, wenn es für ihn zu schwierig ist zu entscheiden, ob die Bandagen oder das Tape erforderlich ist oder nicht.

13. Betreuer

Der Betreuer unterstützt seinen Teilnehmer durch:

- Hilfe beim Anlegen der Schutzausrüstung
- Halblaute Anweisungen während des Kampfes
- Achten auf die Einhaltung der Kampfregeln seines Teilnehmers
- Aufgabe des Kampfes durch Werfen eines Handtuches
- Einlegen eines Protestes beim Kampfrichter bei einem Regelverstoß durch das Kampfgericht

Der Betreuer unterliegt neben der Wettkampfordnung in besonderem Maße den Regeln des Do. Bei Verstößen gegen die Wettkampfordnung wird nach Maßgabe des Kampfrichters eine Verwarnung ausgesprochen.

Bei erneutem Regelverstoß ist der Hauptkampfrichter heranzuziehen.

Durch den Hauptkampfrichter ist dann der Kampf:

- Abzubrechen
- Der Gegner als Sieger zu erklären
- Der Betreuer der Halle zu verweisen

13. a) Betreuerbekleidung und -ausrüstung

Der Betreuer soll durch seine Bekleidung deutlich von einem Wettkämpfer unterschieden werden können. (Jogginganzug oder Straßenbekleidung, Sportschuhe mit heller Sohle)

Nimmt ein Betreuer auch als Kämpfer an dem Turnier teil, so muss er mindestens eine Jacke oder Ähnliches über seinem Dobokoberteil tragen, während er als Betreuer tätig ist.

Außerdem muss ein Betreuer ein Handtuch mit an der Kampffläche dabei haben. Er sollte zusätzlich ein Kühlmittel gegen stumpfe Sportverletzungen zur Hand haben. (z.B. Eisspray oder Kühlakku)
Etwas zu trinken und Papiertaschentücher sind empfehlenswert.

Der Platz des Betreuers befindet sich außerhalb des Sicherheitsabstandes zur Kampffläche. Dem Betreuer wird ein Stuhl zur Verfügung gestellt, in dessen Radius er sich aufzuhalten hat.

14. Kampfgericht

Das Kampfgericht vertritt den TSN nach außen und hat deshalb unbedingt auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und auf die korrekte Abwicklung jeder Begegnung zu achten. Aus diesem Grund sollen Kampfrichter neutral sein, d.h. wenn möglich keinem der teilnehmenden Vereine angehören.

Für einen Kampfrichter, der vorsätzlich ein Wettkampfergebnis verfälscht, müssen Sanktionen in Form einer Sperre ausgesprochen werden.

Zusammensetzung des Kampfgerichtes und der Jury sowie deren Aufgaben:

Kampfgericht

Zusammensetzung: 1 Kampfrichter
 2 oder 4 Punktrichter

14. a) Kampfrichter

Der Kampfrichter ist für das sportliche Verhalten der Teilnehmer während des Kampfes auf der Kampffläche verantwortlich. Bei Verfehlungen spricht er Verwarnungen und Strafen aus und zeigt dies durch Symbolgesten an. Er trennt die Kämpfer, wenn ihm durch die Punktrichter ein Trefferpunkt signalisiert wird, fragt die Wertungen der Punktrichter ab und spricht unter

Berücksichtigung seiner eigenen Stimme nach dem Majoritätsprinzip die Wertung aus und lässt diese auf der Anzeigetafel anzeigen.

Wenn der Kampfrichter den Kampf unterbricht, um eine Wertung vorzunehmen, die er ohne Zweifel rechtfertigen kann, hat er die Möglichkeit, diese Wertung allein vorzunehmen, jedoch nur dann, wenn alle Punktrichter "Nichts gesehen" anzeigen. Liegt auch nur eine Wertung vor, entfällt die alleinige Wertungsmöglichkeit des Kampfrichters.

Er veranlasst bei Erfordernis die Unterbrechung der Wettkampfzeit. (Verletzung, Beratung des Kampfgerichtes ect.) Außerdem zeigt er ungültige Wertungen per Handzeichen an. Er allein spricht Verwarnungen, Strafen und Disqualifikationen aus. (Kampfrichterlizenz erforderlich)

14. b) Punktrichter

Die Punktrichter befinden sich an den Ecken der Kampffläche und bewerten den Kampf. Bei einem Trefferpunkt geben sie ein akustisches Signal. Wenn der Kampfrichter getrennt hat und die Wertung abfragt geben sie ihre Wertung durch Anzeige mit Fähnchen ab (Blau und Rot). Haben sie keinen Punkt gesehen werden die beiden Fähnchen gekreuzt. Sie können vom Kampfrichter und/oder vom Vorsitzenden zur Stellungnahme ihrer Bewertung aufgefordert werden. Bei wiederholten Fehlentscheidungen eines Punktrichters, kann er von der Jury ausgetauscht werden. Nach der Beendigung einer Runde wechseln die Punktrichter mit dem jeweils Gegenüberliegenden Punktrichter die Plätze. (Kampfrichterlizenz nicht erforderlich)

15. Jury

Zusammensetzung bei **mehreren** Kampfflächen:

- 1 Hauptkampfrichter (Wettkampfleitung)
- min. 1 Gewichtsprüfer
- 1 Vorsitzender je Kampffläche (Kampfflächenleitung)
- 1 Zeitnehmer je Kampffläche
- 1 Listenführer je Kampffläche

Zusammensetzung bei **einer** Kampffläche:

- 1 Vorsitzender / Hauptkampfrichter (Wettkampfleitung)
- min. 1 Gewichtsprüfer
- 1 Zeitnehmer
- 1 Listenführer

Die Jury ist für die Überwachung und Koordinierung des Kampfgerichtes verantwortlich. Sie hat keine Stimme bei der Vergabe von Punkten, Verwarnungen und Strafen. Sie errechnet nach jedem Kampf das Kampfergebnis und trägt es auf dem Kampfzettel ein. Während des Kampfes werden alle Wertungen auf dem Score Board vermerkt. Bei mehrmaliger Fehlbewertung durch einen Kampfrichter kann dieser ausgetauscht werden.

Die Funktionen des Zeitnehmers und des Listenführers können bei Bedarf in der Funktion des technischen Assistenten zusammengefasst werden.

15. a) Hauptkampfrichter / Wettkampfleitung

Der Hauptkampfrichter ist für die technische und sportliche Leitung des gesamten Wettkampfes verantwortlich. Er kann zudem bei sämtlichen Kampfsentscheidungen befragt werden, koordiniert den Ablauf auf den Kampfflächen sowie deren Kampfgericht und Jury.

Er hat das letzte Wort in der Auslegung der WOL, verwarnt oder sperrt ggf. Kampf- und Punktrichter und sitzt dem Protestkomitee vor. (Kampfrichterlizenz erforderlich).

Die Wettkampfleitung ist ebenfalls für das gesamte Kampfgericht verantwortlich. Sie kann einen anderen, als den von der Jury benannten Kämpfer zum Sieger erklären wenn:

1. Der Kampfrichter einen anderen als den von der Jury benannten Kämpfer zum Sieger erklärt hat, oder
2. Wenn ein Fehler in der Addition der Punkte vorliegt.

15. b) Vorsitzender / Flächenleitung

Der Vorsitzende ist für die technische und sportliche Leitung auf seiner jeweiligen Kampffläche verantwortlich. Er kann zudem bei sämtlichen Kampfsentscheidungen befragt werden, koordiniert die Kämpfe, die Jury und den Wettkampfablauf. (Kampfrichterlizenz erforderlich)

15. c) Zeitnehmer

Der Zeitnehmer überwacht die Kampfzeit mit Unterbrechungen und gibt das Ende der Kampfzeit durch ein akustisches Signal bekannt.

15. d) Listenführer

Der Listenführer führt die Poollisten der Kampfpaarungen. Er trägt die Ergebnisse der Auslosung und die Kampfergebnisse in seine Unterlagen ein.

15. e) Gewichtsprüfer/ Registrierung

Die Gewichtsprüfer überprüfen die Waageergebnisse mit den Meldeunterlagen. Außerdem überprüft er das Alter und Geschlecht der jeweiligen Wettkämpfer einer Klasse. Mindestens ein Gewichtsprüfer muss über eine Kampfrichterlizenz verfügen.

16. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes

Der Name des Wettkämpfers und die Wettkampffarbe werden ca. 3 Minuten vor dem Kampf aufgerufen. Danach wird der Aufruf einmal wiederholt. Derjenige Kämpfer, der eine Minute nach dem zweiten Aufruf nicht kampfbereit an seiner Position ist wird disqualifiziert.

Vor dem Aufruf auf die Kampffläche hat der Kampfrichter zu prüfen, ob sich auch wirklich die aufgerufenen Kämpfer an den Seiten der Kampffläche befinden.

Nach dem Begrüßen überprüft der Kampfrichter die Ordnungsmäßigkeit der Kampfbekleidung und der Schutzausrüstung der beiden Wettkämpfer. Er beginnt immer bei Blau (rechts, aus Sicht des Kampfrichters).

Bei Wettkampfbeginn stehen die beiden Kämpfer hinter ihren markierten Startpunkten mit dem Gesicht zur Jury. Der Kampf wird vom Kampfrichter mit dem Kommando „shijak“ begonnen und mit dem Kommando „kuman“ beendet.

Nach Beendigung des Kampfes wird verabschiedend begrüßt, allerdings in umgekehrter Reihenfolge, d.h. zuerst die Kämpfer gegeneinander, dann das Kampfgericht.

Das Ergebnis des Kampfes wird in den Kampfrichterbogen eingetragen und dem Listenführer übergeben, damit das Ergebnis in die Poolliste eingetragen wird.

17. Koreanische Kommandos im Wettkampf

Charyeot	- Achtungstellung
Kyeongye	- Verbeugen (Grüßen)
Joonbi	- Fertig (Kampfstellung einnehmen)
Shijak	- Start
Kalyeo	- Trennen
Keysok	- Weiterkämpfen
Tscha-u-jang-u	- Drehen
Keongyeo hana	- Verwarnung (0,5 Minusp.)
Kamcheom hana	- ein Minuspunkt
Kuman	- Stop, Ende
Shigan	- Zeitstop ohne Begrenzung
Geshi	- Zeitstop 1 Min.
Hong song	- Sieg Rot
Cheong song	- Sieg Blau

18. Erlaubte Techniken

1. Fausttechnik durch geraden Stoß mit der Vorderfaust
2. Fastrücken unterhalb des Handgelenkes
3. Fußtechnik, bei der die Auftrefffläche unterhalb des Knöchels liegt.

19. Erlaubte Angriffsfläche

1. Mittelteil des Rumpfes oberhalb des Gürtels
2. Hals von vorne und von den Seiten
3. Gesicht, einschließlich der Seiten der Ohren und der Kopf von oben.

20. Erfolgreicher Angriff, der zu Punkten führt

Der entscheidende Schlag oder Stoß muss mit einer erlaubten und korrekten Taekwon-Do – Technik durchgeführt werden. Es muss eine erlaubte Angriffsfläche direkt getroffen werden. Am Kopf und Hals reicht die Berührung. Am Rumpf muss mit Semikontakt (Halbkontakt) getroffen werden, d.h. dass die Technik mit Kraft und Geschwindigkeit ausgeführt werden muss und beim Aufprall gestoppt wird. Es muss der Eindruck entstehen, dass ohne das Stoppen eine erhebliche Trefferwirkung zu erwarten wäre.

- Ein Treffer mit der Faust / dem Fausrücken zählt einen Punkt.
- Ein Treffer mit dem Fuß am Körper des Gegners zählt zwei Punkte.
- Ein Treffer mit dem Fuß am Kopf des Gegners zählt drei Punkte.

Der Kampfrichter entscheidet über die Höhe der zu vergebenden Punkte, kann im Zweifel aber die Meinung der Punktrichter einholen, es muss aber mindestens ein Punkt gegeben werden.

21. Ungültige Treffer

1. Festhalten während des Treffers
2. Stürzen des Angreifers durch seinen Angriff
3. Unsportliches Verhalten nach dem Angriff
4. Zu hartes Treffen (Überziehen des Semikontaktes)
5. Angriff auf eine verbotene Stelle (Unterleib, Rücken, Hinterkopf, Genick, Beine, Gesäß o.ä.)

Treffer müssen sofort gewertet werden. (Punkt – Stopp)

Treffen beide Kämpfer kurz hintereinander, wird nur der erste Treffer bewertet. Trifft ein Kämpfer mehrmals wird nur der erste Treffer gegeben.

22. Leichte Verfehlungen (halber Strafpunkt)

1. Festhalten oder Klammern
2. Absichtliches Zukehren des Rückens
3. Absichtliches verlassen der Kampffläche
4. versehentlicher Tiefschlag (Genitalbereich, Füße, Beine)
5. Simulieren von Schmerz
6. Drücken, Stoßen, Rammen
7. Verlust des Gleichgewichtes aus eigenem Verschulden
8. Unsportliches Verhalten des Kämpfers oder des Betreuers

23. Schwere Verfehlungen (ganzer Strafpunkt)

1. Angriff auf einen zu Fall gekommenen Gegner
2. Angriff nach dem Unterbrechungszeichen
3. (Faust-)Angriff zum Kopf mit Verletzung
4. absichtlicher Tiefschlag (Genitalbereich, Füße, Beine, Kniestoßen)
5. Kopfstoßen
6. Absichtlicher Angriff auf Rücken, Genick, Hinterkopf
7. Verlassen der Wettkampffläche
8. Grob unsportliches Verhalten des Kämpfers oder des Betreuers

24. Disqualifikation

Nach 3 Strafpunkten während eines Kampfes ist der betroffene Kämpfer zu disqualifizieren.

Wenn ein Kämpfer sich weigert den Wettkampffregeln oder den Anweisungen des Kampfrichters Folge zu leisten, kann er ebenfalls disqualifiziert werden.

25. Verbotener Niederschlag oder Verletzung

Wird ein Kämpfer durch einen irregulären Angriff so getroffen, dass er kampfunfähig ist oder zu Boden stürzt, oder einer oder beide Wettkämpfer erleiden eine Verletzung, hat der Kampfrichter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

1. Kampf unterbrechen
2. Angreifer vom getroffenen Gegner fernhalten (Umdrehen und Knien)
3. „Geshi“ anzeigen und dem Getroffenen 1 Minute Erste Hilfe gewähren.

Will der Kämpfer, trotz leichter Verletzung, den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen, hat er verloren.

Kann der Kämpfer nach einem verbotenen Treffer den Kampf aufgrund einer Verletzung nach einer Minute nicht fortsetzen, so hat der Verursacher der Verletzung verloren.

Wird ein Kämpfer durch einen Stoß oder Schlag in den Genitalbereich niedergeschlagen, kann er den Kampf innerhalb einer Minute nicht fortsetzen, hat er verloren. Sollte der Angriff unter Vorsatz erfolgt sein, wird der Verursacher vom Wettkampf disqualifiziert.

Werden beide Kämpfer verletzt und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird an Hand des Punktestandes vor der Verletzung der Kampf entschieden.

Wird ein Kämpfer durch einen Angriff KO geschlagen und kann innerhalb einer Minute den Kampf nicht fortsetzen, wird der Verursacher disqualifiziert.

26. Schutzbestimmungen KO

Wenn ein Kämpfer durch einen oder mehrere schwere Kopf und/oder Körpertreffer KO gegangen ist, muss nach der Untersuchung durch einen Arzt eine KO –Schutz – Sperre von 4 Wochen ab dem Tag des KO´s ausgesprochen werden.

Sollte der Kämpfer innerhalb der nächsten 3 Monate nach Ablauf der Schutz – Sperre nochmals einen KO erleiden ist er für mindestens 3 Monate zu sperren. Die Sperren gelten nur für den Wettkampf und dienen der Gesundheit des Sportlers.

KO ist, wenn ein anderes Körperteil als die Fußsohlen den Boden berühren, oder wenn der Kämpfer stehend KO ist (dem Kampf geistig und oder körperlich nicht mehr folgen kann)

27. Ergebnis des Wettkampfes

1. Sieg durch Aufgabe
2. Sieg durch Disqualifikation
3. Sieg durch RSC (Referee stops contest / Kampfrichterabbruch)
RSC sind alle Entscheidungen des Kampfrichters, die zum vorzeitigen Ende des Kampfes führen.
4. Sieg durch Vorteil / technischen K.O.
Führt ein Kämpfer mit 10 oder mehr Punkten, kann der Kampfrichter den Kampf ebenfalls beenden. Es geht hier um den Schutz der Wettkämpfer vor Verletzungen.
5. Sieg nach Punkten
Es gewinnt der Wettkämpfer, der am Ende des Kampfes nach Abzug der Strafen die meisten Punkte hat.
Sudden-Death Regelung: Steht es nach Ablauf aller Wettkampfrunden unentschieden, so wird eine weitere Runde bestritten. Der Wettkämpfer, der als erstes einen Punkt landet, gewinnt den Kampf. Verwarnungen werden nicht gegengerechnet.

28. Protestkomitee

Das Protestkomitee wird von der Wettkampfleitung eingesetzt.

Es soll aus 3 Personen bestehen. Der Hauptkampfrichter soll sein Vorsitzender sein. Das Protestkomitee nimmt die Proteste in schriftlicher Form von der Wettkampfleitung entgegen. (Alle Mitglieder benötigen eine Kampfrichterlizenz)

29. Protestverfahren

1. Protest kann nur schriftlich bei der Wettkampfleitung eingelegt werden.
2. Protest ist grundsätzlich sofort nach Beendigung des Kampfes einzulegen und kann nur vom Mannschaftsführer der jeweiligen Mannschaft oder bei Einzelkämpfern vom Trainer / Betreuer eingelegt werden.
3. Das Protestkomitee muss seine Entscheidung in schriftlicher Form kundtun, bevor die nächste Runde im gleichen Pool beginnt.
4. Das Blockieren der Wettkampffläche oder eine andere Störung des Wettkampfablaufes kann die Disqualifizierung des Kämpfers oder der ganzen Mannschaft zur Folge haben.
5. Ein Einspruch gegen das Urteil des Protestkomitees ist nicht zulässig. Sie ist die höchste Instanz.

30. Auslegungsregel

Die Wettkampfregeln sind, falls während eines Turniers Besonderheiten auftreten, die durch diese Ordnung nicht geklärt werden können, von der Wettkampfleitung auszulegen.

Sie hat dabei die nach dem Sinn und dem Leben des Sportes beste Regelung zu treffen.