



Die wichtigsten Regeln der Wettkampf-Ordnung Vollkontakt (WOT vom 18. 6. 2018)

1 Allgemeines

1.1 Jeder Teilnehmer braucht einen gültigen TKD-Ausweis (von der DTU) mit folgenden Angaben:

- Nachname, Vorname, Foto, eigene Unterschrift.
- Verein und evtl. Vereinswechsel.
- Aktuelle Graduierung.
- Evtl. KO-Sperren und sportärztliche Untersuchung nach KO-Sperre.
- Gültige Jahressichtmarke (d. h. Versicherungsnachweis).

1.2 Eine Teilnahme am Wettkampf ist nur in gesundheitlich einwandfreiem Zustand möglich. Ein ärztliches Attest ist **nicht** notwendig. Jeder Teilnehmer nimmt somit eigenverantwortlich teil.

1.3 Minderjährige benötigen zusätzlich zu den Punkten 1.1. und 1.2.:

- Eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten zur Teilnahme am Wettkampf.
- Eine Erklärung eines Erziehungsberechtigten über den einwandfreien Gesundheitszustand.

1.4 Die Wettkampfbekleidung besteht aus:

- Sauberem, weißem TKD-Dobok und Gürtel gemäß der eigenen Graduierung.
- Schutzbekleidung: Schienbein- und Unterarmschoner, Tiefschutz (auch für Mädchen / Frauen), passende Kampfweste und Kopfschutz (weiß, rot oder blau), Zahnschutz oben (weiß oder transparent), Handschützer, Socken mit Sensoren (für elektronische Westen / Helme).
- Brillen, Uhren, Schmuck usw. sind verboten.

1.5 Zusätzlich zu Punkt 1.4. gilt:

- Für Jugend B, C und D sind Fußschützer Pflicht, falls ohne elektronische Weste gekämpft wird.
- Jugend A und Erwachsene können als Fußschutz Tape-Streifen aufkleben.
- Für Jugend B, C und D sind Helme mit Visier Pflicht, falls ohne elektronische Helme gekämpft wird.
- Zahnspangenträger benötigen einen vom Zahnarzt empfohlenen speziellen Zahnschutz.
- Zahnschutz darf nicht getragen werden, falls mit Helmen mit Visier gekämpft wird.

1.6 Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein.

2 Die Kampffläche

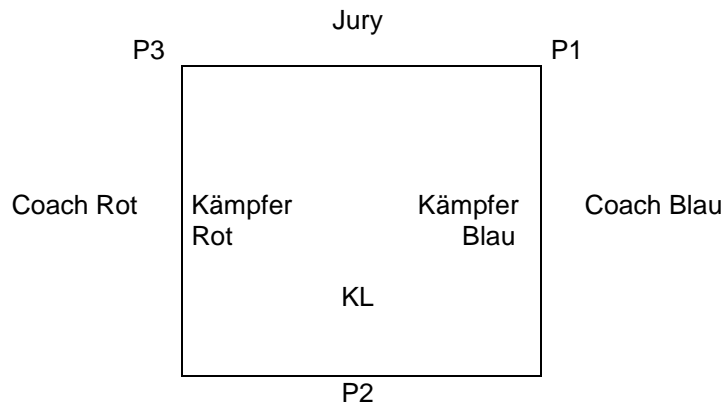
2.1 Größe der Fläche: Quadratisch, **8 m × 8 m** (dazu ein umlaufender Sicherheitsstreifen von 1 bis 2 m Breite).

Alternativ ist eine achteckige Form (Oktagon) möglich (als Quadrat mit abgeschnittenen Ecken).

2.2 Die Jury (mit Teamleitung und PC-Bediener) befindet sich an der Stirnseite der Kampffläche. Die **3 Punktrichter (P1 bis P3) bei Einsatz elektronischer Westen** sitzen an den markierten Positionen an der Kampffläche. Die beiden Coaches mit ihren Wettkämpfern sind an den beiden Seiten platziert, links von der Jury Kämpfer „blau“ und rechts Kämpfer „rot“. Der Kampfleiter (KL) befindet sich auf der Fläche.

Bei Punkteerfassung **zusätzlich mit elektronischen Helmen** werden in der Regel nur 2 Punktrichter eingesetzt.

Bei Punkteerfassung **ohne** elektronische Westen können auch 4 Punktrichter zum Einsatz kommen.



3 Die Alters- und Gewichtsklassen

- 3.1 Es gilt das Alter, das der Teilnehmer im Turnierjahr erreicht (Jahrgangsregelung).
- 3.2 Für Senioren und Junioren (weiblich und männlich) gibt es jeweils 8 Gewichtsklassen, für die Jugendklassen jeweils 10 Gewichtsklassen.
Der Wettkämpfer darf zur Waage weder Über- noch Untergewicht haben.

4 Die Kampfzeiten

Es gelten folgende Kampfzeiten:

- Damen, Herren, Jugend A: 3 Runden à 2 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause.
- Jugend B, C, D: 3 Runden à 1,5 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause.

Die Meisterschaft kann auch mit weniger Runden bzw. kürzeren Kampfzeiten durchgeführt werden.

5 Das Kampfgericht

Das Kampfgericht sorgt für einen möglichst reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe.

Es besteht aus folgenden Organen:

- Die **Jury** führt die Punkteberechnungen durch und überträgt die Plus- und Strafpunkte auf die Anzeigetafel (PC-System).
- Der **Kampfleiter** leitet den Kampf. Er bestraft Fehlverhalten durch die Vergabe von Strafpunkten (das sind Zusatzpunkte für den Geschädigten) und erklärt dabei ggfs. erzielte Punkte für ungültig.
- Die **Punktrichter** geben Punkte für Kopf-, Körper- und Fausttreffer (bei elektronischen Westen bzw. Helmen nur Fausttreffer und Zusatzpunkte nach Drehtechniken).
- Außerdem gehören noch Zeitnehmer, Listenführer, Gewichtsprüfer und ein Protestkomitee dazu.

6 **Der formelle Ablauf eines Kampfes**

6.1 Beginn des Kampfes:

- Die beiden Wettkämpfer kommen zusammen mit ihren Coaches an die Wettkampffläche. Die Kontrolle überprüft die Wettkämpfer (Name, Westenfarbe, Wettkampfbekleidung) und Coaches (nur im Trainingsanzug, Handtuch für evtl. KO Pflicht, **keine** Glasflaschen).
- Der Kampfleiter ruft die beiden Wettkämpfer (sie tragen ihren Kopfschutz unter dem linken Arm) auf die Fläche zu den Markierungen.
- Bei Einsatz elektronischer Westen bzw. Helme findet ein kurzer Test statt.
- Die Wettkämpfer verbeugen sich zueinander und setzen anschließend ihren Kopfschutz auf.
- Der Kampf (bzw. die Runde) beginnt mit den Kommandos **Junbi – Shijak** für **Achtung – Anfangen**.

6.2 Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes:

- Der Wettkampf wird unterbrochen durch **Kalyö** für **Auseinander**, z. B. bei einer Verwarnung oder einem Strafpunkt.
- Nach einer Unterbrechung wird mit **Gesok** für **Weitermachen** fortgesetzt.

6.3 Beendigung des Kampfes:

- Die Runde bzw. der Wettkampf werden durch **Güman** für **Schluss** beendet.
- Nach der letzten Runde erklärt der Kampfleiter den Sieger.

7 **Die Bewertung von Treffern**

7.1 Erlaubte Techniken:

- Fausttechniken: Techniken mit geballter Faust (Arm fast gestreckt, Schlagwinkel unterhalb der Schulter).
- Fußtechniken: Techniken mit den Teilen des Fußes unterhalb des Fußknöchels.

7.2 Erlaubte Angriffsflächen:

- Rumpf: Angriffe auf den durch die Weste bedeckten Teil des Körpers. Faust- und Fußtechniken sind erlaubt. Angriffe auf die durch die Kampfweste ungeschützte Rückenpartie sind verboten!
- Kopf: An den Kopf (ohne den Hals), sind nur Fußtechniken erlaubt.

7.3 Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- 1 Punkt für einen Treffer mit der Faust auf den farbigen Bereich der Kampfweste.
- 2 Punkte für einen Treffer mit dem Fuß auf den farbigen Bereich der Kampfweste.
- 3 Punkte für einen Treffer mit dem Fuß am gesamten Kopf (ohne den Hals).
- 4 Punkte für einen Treffer mit einem Drehtritt (Dwit-chagi und Tora-baldüng-chagi) auf den farbigen Bereich der Kampfweste.
- 5 Punkte für einen Treffer mit einem Drehtritt (z. B. Bandae-dollyö-chagi) am Kopf (ohne den Hals).

Bei händischer Punktwertung muss ein (Kopf-) Treffer von **mindestens 2** Punktrichtern erkannt werden, damit er gezählt wird.

7.4 Ungültigkeit von Punkten:

- Punkte, die durch verbotene Techniken erzielt wurden, sind ungültig.
- Punkte, die durch unerlaubtes Vermeiden oder Behindern eines Gegenangriffes erzielt werden, ebenso.

In beiden Fällen muss der Kampfleiter die erzielten Punkte zurücknehmen und zusätzlich für die Verfehlung einen Strafpunkt vergeben.

8 Die verbotenen Handlungen (Strafpunkte)

Die verbotenen Handlungen werden mit einem Strafpunkt (Kamjöm) bestraft. Dabei wird dem Gegner sofort ein Pluspunkt gutgeschrieben.

8.1 Strafpunkte (Kamjöm):

- Übertreten der Grenzlinie (mit mindestens 1 Fuß).
- Hinfallen (d. h. den Boden mit anderen Körperteilen als den Fußsohlen berühren).
- Den Kampf vermeiden oder verzögern (gemeint sind damit ein Ausweichen um mindestens 3 Schritte, ohne einen Angriff zu planen, Verzögerung / Inaktivität und Vortäuschen von Verletzungen).
- Fassen, Festhalten, Klammern, Schieben mit der Hand oder dem Oberkörper (Beachte: Schieben ist nur dann verboten, wenn man damit entweder den Gegner aus der Kampffläche rausschiebt oder dadurch einen generischen Angriff direkt verhindert).
- Anheben oder Blocken mit dem Knie (um einen gegnerischen Angriff zu behindern; das beinhaltet auch Anheben des Fußes für mehr als 3 Sekunden).
- Angriff unterhalb der Hüfte (das bezieht sich auf Tritte zu Genitalien, Gesäß und Beinen).
- Angriff nach dem Unterbrechungszeichen.
- Schlagen ins Gesicht mit Hand oder Faust.
- Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie.
- Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner (auch der Versuch wird bestraft).
- Angriff auf elektronische Weste (PSS-Weste) mit Fußsohle oder -seite während des Clinchens (d. .h direktem Körperkontakt) („Monkey Kick“, „Fish Kick“; aber auch „Scorpion Kick“ auf den PSS-Helm).
- Unsportliches Verhalten durch Coach oder Wettkämpfer (z. B. Beleidigungen, Provokationen).

8.2 Gelbe Karte:

Im Falle eines unangemessen groben Fehlverhaltens durch Kämpfer oder Coach kann der Kampfleiter durch Heben der gelben Karte weitere Sanktionen (z. B. Hallenverbot) veranlassen.

8.3 Disqualifikation:

- Erhält ein Wettkämpfer im Kampf 10 Strafpunkte (d. h. 10 Pluspunkte an den Gegner), wird er disqualifiziert.
- Eine Disqualifikation kann auch dann erfolgen, wenn ein Wettkämpfer oder Coach den Wettkampf erheblich stört (insbes. nach Gelber Karte).

9 Der Niederschlag (Knock-Down, Standing-Down)

9.1 Definition:

- Knock-Down: Wenn ein Wettkämpfer nach einem starken Angriff des Gegners mit einem anderen Teil des Körpers als der Fußsohle den Boden berührt.
- Standing-Down: Wenn ein Wettkämpfer stehend kampfunfähig ist.
- Oder wenn der Kampfleiter entscheidet, dass der Wettkämpfer aufgrund einer starken Angriffstechnik des Gegners den Wettkampf nicht fortführen kann.

9.2 Verfahren bei einem Niederschlag:

Der Kampfleiter unterbricht den Kampf und zählt den getroffenen Wettkämpfer mit Handzeichen an. Falls der Wettkämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, zählt der Kampfleiter bis 8 weiter (dient der Erholung des Wettkämpfers). Wenn der Kampfleiter der Überzeugung ist, dass der Wettkämpfer weiterkämpfen kann, lässt er den Kampf fortsetzen.

Wenn sich der getroffene Wettkämpfer während des Zählens nicht erholt, zählt der Kampfleiter bis 10 weiter, beendet den Kampf und erklärt den anderen Wettkämpfer zum Sieger durch RSC.

9.3 Schutzbestimmungen, KO-Sperre:

Ein Wettkämpfer, der durch einen Treffer (speziell zum Kopf) bewusstlos gegangen ist oder während eines Kampfes viele schwere Treffer hat einstecken müssen, muss umgehend vom anwesenden Arzt untersucht werden. Dieser legt fest, ob zum gesundheitlichen Schutz des Kämpfers eine KO-Sperre erfolgt. Dabei ist es unwichtig, ob die Wirkung durch erlaubte oder verbotene Treffer erzielt worden ist.

Nach Ablauf der KO-Sperre muss ein Arzt die Wettkampftauglichkeit bescheinigen.

10 Ergebnis des Wettkampfes

Ein Kampf kann auf folgende Weisen entschieden werden:

- Sieg durch Kampfleiter-Abbruch (RSC – Referee Stops Contest).
- Sieg nach Punkten (Punkteergebnis aus 3 Runden Wettkampf). → Das ist der Normalfall.
- Sieg durch 20 Punkte Unterschied (am Ende der 2. Runde oder jederzeit während der 3. Runde).
- Sieg durch Golden Point (Sieger der 4. Runde – wer zuerst 2 gültige Punkt erzielt, gewinnt; Strafpunkte werden mitgerechnet).
- Sieg durch Überlegenheit (Unentschieden nach der 4. Runde – Entscheidung durch PC (Anzahl Treffer unterhalb des Hit-Levels) bzw. mittels Überlegenheitskarte).
- Sieg durch Aufgabe.
- Sieg durch Disqualifikation.
- Sieg durch Strafmaßnahmen des Kampfleiters (10 Strafpunkte, d. h. 10 Pluspunkte für den Gegner).
- Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (gemeint sind vor allem Betrug und Manipulation (auch als Versuch) und besonders schweres unsportliches Verhalten („Gelbe Karte“)).

Im Normalfall gewinnt derjenige den Kampf, der am Ende aller Runden (normalerweise 3) die meisten Punkte hat.

Bei **Punktegleichstand** wird eine weitere Runde mit 1 Minute Kampfzeit angesetzt („Goldene Runde“). Der Kampf endet, sobald ein Kämpfer mindestens 2 Punkte durch gültige Treffer (Sudden Death) setzen konnte. Dabei werden Pluspunkte durch Strafpunkte für den Gegner mit berücksichtigt.

Besteht nach Ende dieser Runde immer noch Punktegleichstand, dann entscheidet der PC auf Basis der im gesamten Kampf gefallenen Westen-Treffer, bzw. die 3 Punktrichter und der Kampfleiter, welcher der bessere Kämpfer war (Überlegenheit).

11 Video Replay

Der Coach hat die Möglichkeit, eine Entscheidung (d. h. (Nicht-) Vergabe von Punkten bzw. Strafpunkten) während des laufenden Wettkampfes überprüfen zu lassen. Dazu steht er an seinem Platz auf und zeigt seine Einspruchskarte (in der Farbe seines Kämpfers). Der Kampfleiter unterbricht den Kampf, hört sich das Anliegen des Coaches an und gibt es an die Video-Jury weiter. Eine Videokamera als Beweismittel kommt mittlerweile auf allen Turnieren zum Einsatz. Je nach Ergebnis der Entscheidung wird entsprechend verfahren (z. B. nachträgliche Vergabe von Punkten). Wurde damit dem Einspruch des Coaches entsprochen, erhält er seine Einspruchskarte zurück und kann sie bei Bedarf ein weiteres Mal einsetzen.

Die wichtigsten Änderungen seit den letzten WOT-Versionen auf einen Blick:

Zu 1.5: Helme mit Visier, Zahnschutz.

Zu 7.3: Geänderte Wertungen für Trefferpunkte.

Zu 8.1: Nur noch Strafpunkte (Kamjöm), keine Verwarnungen mehr. Schieben ist überwiegend erlaubt. Anpassungen bei „Kampf vermeiden oder verzögern“ und bestimmten Kicks („Monkey Kick“ etc.).

Zu 8.4: Für eine Disqualifikation werden jetzt 10 Strafpunkte benötigt.

Zu 10: „Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten“ ist neu.

Ab der Prüfung zum 4. Kup (blauer Gürtel) solltet ihr insbesondere folgende Punkte sinngemäß wissen:

1.1.

1.3.

1.4.

2.1.

3.1.

4. Kampfzeiten 3 x 1,5 Min. für Schüler, 3 x 2 Min. für Frauen und Männer. Jeweils 1 Min. Pause.

5. Das Kampfgericht sorgt für einen möglichst reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe. Der **Kampfleiter** leitet den Kampf. Die 3 **Punktrichter** geben Punkte.

7.

8.1. Nenne 4 Beispiele.

8.4.

9. Berührt ein Kämpfer nach einem schweren Treffer mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden oder ist er „stehend KO“, wird er vom Kampfleiter angezählt. Es wird auf alle Fälle bis 8 gezählt. Hat sich der Kämpfer wieder erholt, geht der Kampf weiter. Hat sich der Kämpfer bis 8 nicht erholt, wird bis 10 weitergezählt und er hat den Kampf durch RSC verloren.

10. 4 Beispiele. Was geschieht bei Punktegleichstand?

Wenn ihr noch dazu Fragen habt, wendet euch bitte an einen eurer Trainer.

Das vollständige Regelwerk kann im Internet von der DTU-Seite (<http://www.dtu.de>) heruntergeladen werden.