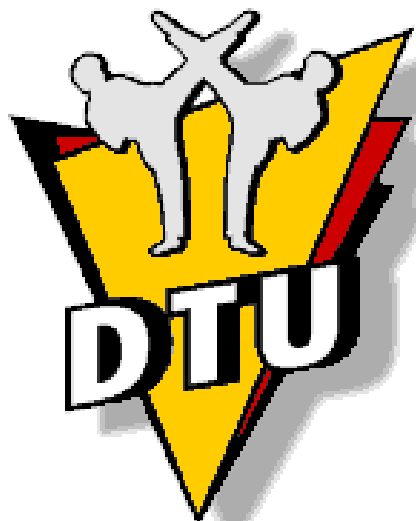




Interpretationen zur Wettkampfordnung Zweikampf (WOT) der DTU vom 18.06.2018



In Abstimmung mit dem Regelwerk der



Inhalt

Zu Nummer 2.4 der WOT (Voraussetzungen für Wettkämpfer).....	3
Zu Nummer 5.3 der WOT (Waage).....	3
Kampfgericht	3
Zu Nummer 8.2 der WOT (KL)	3
Zu Nummer 8.4 der WOT (Punktrichter).....	3
Zu Nummer 8.9 der WOT (Kleidung).....	4
Zu Nummer 9.3 Buchst. A der WOT (Beginn und Ende des Kampfes)	4
Zu Nummer 10.4 der WOT (Bewertung).....	4
Verbotene Handlungen und Strafen	4
Vor Nummer 11 der WOT (Allgemeines).....	4
Zu Nummer 11.3 Buchst. A der WOT (Übertreten der Grenzlinie)	5
Zu Nummer 11.3 Buchst. B der WOT (Hinfallen)	5
Zu Nummer 11.3 Buchst. C der WOT (Kampf vermeiden oder verzögern)	5
Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT (Festhalten oder Schieben des Gegners)	6
Zu Nummer 11.3 Buchst. E der WOT (Anheben des Fußes, Wegtreten des gegnerischen Fußes)	6
Zu Nummer 11.3 Buchst. F der WOT (Angriff unterhalb der Hüfte)	7
Zu Nummer 11.3 Buchst. J der WOT (Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner).....	7
Zu Nummer 11.3 Buchst. L der WOT (Unsportliches Fehlverhalten).....	7
Zu Nummer 11.4 der WOT (Gelbe Karte).....	8
Zu Nummer 13.1 der WOT (Goldene Runde).....	8
Verfahren bei einem Niederschlag	8
Zu Nummer 15.1 der WOT (Anzählen)	8
Verletzung	9
Zu Nummer 16.1 der WOT (Allgemein)	9
Zu Nummer 16.1 Buchst. A der WOT (Verfahren)	9
Zu Nummer 16.1 Buchst. B der WOT (Behandlungszeit)	9
Zu Nummer 16.1 Buchst. C der WOT (Arzt)	10
Zu Nummer 16.1 Buchst. D der WOT (VR bei Verletzung)	10
Zu Nummer 17 der WOT (Schutzbestimmungen bei Niederschlag)	10
Video Replay/Video Review	10
Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review)	10
Zu Nummer 24 der WOT (Handgestiken).....	13

Vorwort

Der Grund der Regelwerkänderung ist, offensivere Kämpfe durchzuführen. Der weniger aktivere Kämpfer kann nun öfter bestraft werden. Der Kampfleiter soll den Kampf nur wenn notwendig unterbrechen, um die Kämpfer zum offensiven Kampf zu ermuntern. Grundsätzlich gilt: vor allem spannende Kämpfe sollen möglichst wenig vom Kampfleiter unterbrochen werden.

Zu Nummer 2.4 der WOT (Voraussetzungen für Wettkämpfer)

1. Zahnschutz
 - a. Alle Kämpfer müssen einen Zahnschutz tragen (mind. 3 mm dick), bei Kopfschutz mit Visier ist das Tragen eines Zahnschutzes Pflicht
 - b. Bei der DM¹ oder DTU-Final-Turnieren müssen Kämpfer mit Zahnspange einen speziell angefertigten oder anerkannte Zahnschutz mit Bescheinigung des Zahnarztes tragen
2. Ausrüstung richten
 - a. PSS-Weste, Handschützer und Socken müssen direkt fixiert werden, wenn sie sich im Kampf lösen. Der Klettverschluss von Hand- oder Schienbeinschützern kann bei Bedarf mit Tape fixiert werden
3. Die Weste muss über Kreuz von oben nach unten gebunden werden
4. Lange Haare müssen unter dem Helm bleiben (länger als Nackenlänge)^{iv}

Zu Nummer 5.3 der WOT (Waage)

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

Kampfgericht

Zu Nummer 8.2 der WOT (KL)

1. Der KL² darf die Punktrichter nicht von sich aus um Zusatzpunkte fragen.^{iv}

Zu Nummer 8.4 der WOT (Punktrichter)

1. Ein Punktrichter darf nicht danach fragen einen GJ zu geben.ⁱⁱ
2. Beachte weiterhin:
 - a. „Zu Nummer 10.4 der WOT (Bewertung) Nummer 2“
 - b. „Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT (Festhalten oder Schieben des Gegners) Nummer 3“
 - c. „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer 5“

¹ Deutsche Meisterschaft

² Kampfleiter

Zu Nummer 8.9 der WOT (Kleidung)

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

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

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

Zu Nummer 10.4 der WOT (Bewertung)

1. Der KL soll aufmerksam sein, wenn sehr viele Punkte gleichzeitig gewertet werden. Beispielsweise könnten 7 Punkte von einem Treffer zur Weste und einer Drehtechnik zum Kopf in einer Aktion entstanden sein. In dem Fall handelt es sich nicht um Phantompunkte und sie dürfen nicht annulliert werden.
2. Punktrichter müssen immer für Fausttechniken und Drehtechniken drücken. Insbesondere auch, wenn ein Sportler eine verbotene Handlung begangen hat. Die Verfehlung mit einem GJ³ zu bestrafen und ggf. die Punkte zu annullieren ist Aufgabe des KL.^{vi}

Verbotene Handlungen und Strafen

Vor Nummer 11 der WOT (Allgemeines)

1. Ein falsches Handsignal bei der Vergabe eines GJ kann zur Annullierung des GJ führen.ⁱ
Beispiel: KL zeigt das Handsignal „Treten unterhalb der Weste“ anstatt „Festhalten“ und der Coach hebt seine Karte und beantragt die Wegnahme des GJ für „Treten unterhalb der Weste“. Die VJ⁴ muss diesem Antrag zustimmen, da kein Tritt unterhalb der Weste erfolgt ist.ⁱ
2. Es können zwei GJ direkt hintereinander vergeben werden für „Angriff nach Kalyeo“ oder „Unsportlichkeit“
Beispiel 1: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung greift nach Unterbrechungszeichen an, KL muss GJ für „Festhalten“ und zusätzlich für „Angriff nach Kalyeo“ geben
Beispiel 2: Chung hält fest, KL unterbricht, Chung oder dessen Coach protestieren gegen den GJ, KL muss GJ für „Festhalten“ und zusätzlich für „Unsportliches Verhalten“ geben.^{iv}
3. Ein GJ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.^{iv}
4. Beachte weiterhin:
 - a. „Zu Nummer 8.4 der WOT (Punktrichter) Nummer 1“
 - b. „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer 20“

³ Gam-Jeom

⁴ Video Replay Jury

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

1. Mindestens ein kompletter Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt (keine gedachte vertikale Ebene mehr); auch wenn halber Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt ist und die andere Hälfte in der Luft ist, zählt dies als Verlassen der Fläche.
2. Fällt ein Kämpfer außerhalb der Kampffläche zu Boden, muss ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ gegeben werden, falls auch mindestens ein Fuß die Grenzlinie überquert hat. Sind beide Füße noch innerhalb der Wettkampffläche geblieben, muss ein GJ für „Hinfallen“ ausgesprochen werden.^{vi}
3. Beispiel: Hong trifft Chung während Chung mindestens einen kompletten Fuß außerhalb der Kampffläche abgesetzt hat – Hong selbst ist aber noch komplett innerhalb der Fläche: GJ an Chung für „Übertreten der Grenzlinie“. Hong darf die Punkte behalten, falls welche erzielt wurden.ⁱⁱ

Zu Nummer 11.3 Buchst. B der WOT (Hinfallen)

1. KL muss das Kommando „Stand up“ mit Handsignal anzeigen, bevor ein GJ fürs „Hinfallen“ gegeben wird.
2. Beachte weiterhin:
 - a. „Zu Nummer 11.3 Buchst. A der WOT (Übertreten der Grenzlinie) Nummer 3“
 - b. „Zu Nummer 11.3 Buchst. D der WOT (Festhalten oder Schieben des Gegners) Nummer 5“
 - c. „Zu Nummer 24 der WOT (Handgestiken) Nummer 6“
3. Beispiele:
 - a. Hong hält fest und Chung fällt, HONG GJ
 - b. Chung fällt während des Anzählens durch den Kampfleiter, kein GJ (Kampfzeit ist gestoppt)
 - c. Hong kickt und fällt, HONG GJ
 - d. Hong kickt und Chung fällt, CHUNG GJ
 - e. Hong kickt und Hong und Chung fallen, HONG und CHUNG GJ
 - f. Hong und Chung fallen durch unabsichtliche Kollision, kein GJ (Handzeichen „Annullierung“)
 - g. Hong schiebt und Chung fällt, CHUNG GJ
 - h. Hong schiebt, während Chung angreift und Chung fällt hin, HONG GJ
 - i. Hong kickt und Chung wird niedergeschlagen und steht bei „Acht“ wieder auf, CHUNG GJ
 - j. Hong kickt und Chung wird niedergeschlagen und steht bei „Zehn“ nicht wieder auf, KEIN GJⁱⁱ
 - k. Eine Hand berührt den Boden, danach wird der Kopf mit Wirkung getroffen: Kal-yeo, Doktor, Key-Shi, sowie GJ für Angreifer und Punkte annullieren, falls gekommen.
 - l. Die Hand berührt kurz nach dem Treffer den Boden: Es wird nur ein GJ vergeben, aber keine Punkte annulliert, falls gekommen

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

1. Der Kämpfer, der ständig den Clinch versucht, um Zeit zu gewinnen und dem Gegner keine Chance gibt, weiter zu kämpfen, wird mit GJ bestraft (mit dem Signal Fight!).ⁱ
2. Falls ein Kämpfer aktiv Druck ausübt, wird seinem Gegner ab dem 3ten Step weg von ihm ein GJ für „Kampf vermeiden“ ausgesprochen (rückwärts und/oder seitlich). Rein taktische Bewegungen des Gegners sind dabei nicht zu bestrafen.
3. Rücken zukehren auch direkt nach eigenem Tritt

4. Extremes Abducken (tiefer als Hüfthöhe ducken)
5. Hochspringen, um Kampf zu vermeiden
6. Sportler verkürzt ständig, ohne aktiv zu kicken
7. Kämpfer fragt, um seine Ausrüstung zu richten (beim ersten Mal „fight“, beim zweiten Mal GJ)^{iv}

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

1. „Leichtes“ Festhalten wird toleriert, um einen dynamischeren und spannenderen Kampf zu erzielen.
Aber: Festhalten wird sofort mit GJ bestraft, wenn der Kämpfer mit einer Hand die Weste festhält und mit der anderen Hand schiebt. Es wird auch bestraft, wenn die Weste mit beiden Händen festgehalten wird und gleichzeitig geschoben wird.ⁱⁱ Hilft das Festhalten dem Sportler aktiv dabei Punkte zu erzielen, GJ für „Festhalten“ und Punkte annullieren.^v
2. Techniken, bei denen mit dem Fuß zur Weste getroffen wird, während das Knie des tretenden Beines nach außen zeigt („Animal-Kicks“):
 - a. Falls „Clinch-Situation“ – d.h. Berühren sich die Sportler während so einer Technik irgendwie (Weste an Weste oder Hand auf der Schulter/Weste des Gegners genügt!), GJ für „Festhalten“ und ggf. Punkte annullieren.
Bei Para ist Handzeichen für GJ: Arme Kreuzen (wie bei „Cut-Kick“/Bein Anheben)
 - b. Wird zum Kopf getreten, nur GJ für „Festhalten“ und ggf. Punkte annullieren, falls tatsächlich deutlich gehalten wurde.^{iv}
3. **Beispiel 1:** Ein Kämpfer hält fest, und erzielt Punkte durch einen legalen Kick: KL bestraft den Kämpfer mit GJ und annulliert die Punkte. Vergisst er eine der zwei Aktionen, sollen die Punktrichter ein Meeting verlangen, um den Kampfleiter zu erinnern. Falls kein Meeting erfolgt, kann der gegnerische Coach seine Video-Replay Karte benutzen, um den KL zu erinnern.ⁱ
4. **Beispiel 2:** Hong hält fest und Chung will sich wegschieben, so wird das GJ an Hong wg. „Festhalten“ vergeben.
5. **Beispiel 3:** Es wird während des Tritts geschubst, also vor Vollendung des Tritts: liegt der Fuß von Hong auf der Schulter von Chung und durch Schieben von Chung fällt Hong hin, gibt es GJ für Fallen für Hong.^{iv}
6. Wenn klar ist, dass ein Kämpfer den Gegner raus geschubst hat (GJ für Schieben), wenn es nicht klar ist, wird ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ gegeben.
Beispiel: Beide Sportler befinden sich im Schlagabtausch in der Nähe der Grenzlinie – Hong übertritt die Grenzlinie. Chong bekommt nur dann einen GJ für „Schieben“, wenn der KL klargesehen hat, dass Hong aus der Fläche geschoben wurde. Ist sich der KL nicht sicher, ob Chong geschoben hat, so muss Hong einen GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ erhalten.^{vi}

Zu Nummer 11.3 Buchst. E der WOT (Anheben des Fußes, Wegtreten des gegnerischen Fußes)

1. Fuß anheben:
 - a. Einmal Anheben bis zur Höhe der Mitte des Schienbeins wird nicht bestraft, mehrmals wird bestraft.
 - b. Einmal Step mit Fuß auf Höhe der Weste ohne Trittbewegung nach vorne wird nicht bestraft, mehrmals ohne Trittbewegung wird bestraft.^{iv}

- c. Ist der Fuß mindestens auf Westenhöhe gehoben, darf nur in Verbindung mit Trittbewegungen auch öfter als einmal gesteppt werden.
 - d. Wird das Bein länger als 3 Sekunden in der Luft halten (egal wie oft gesteppt und/oder gekickt wurde und wie hoch das Bein gehalten wird) wird dies bestraft.
2. Tritt ein Kämpfer gegen das gehobene Bein seines Gegners, um dessen Tritt zu blockieren, GJ für „Knieblock“.^v
 3. Falls beide Kämpfer zur selben Zeit im Rahmen eines Schlagabtausches kicken und zusammenprallen wird dies nicht als „Knieblock“ oder „Kicken unterhalb der Hüfte“ angesehen.

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

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

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

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

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

1. Sollte ein Sportler zum Ablauf der Pausenzeit noch sitzen, wird ihm vor dem Start der neuen Runde ein GJ für „Unsportlichkeit“ ausgesprochen.
2. Falls ein Kämpfer oder dessen Coach (außerhalb einer ordnungsgemäßen VR Anfrage) vom KL oder einem Punktrichter Punkte oder die Vergabe eines GJ einfordert bzw. anzweifelt („mein Sportler hat doch nicht festgehalten!“), wird der jeweilige Kämpfer/Coach sofort mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ bestraft. Bei Beleidigungen ist außerdem die gelbe Karte zu ziehen.^v
3. Übermäßiges und häufiges Kauen des Mundschutzes ist mit einem GJ für „Unsportlichkeit“ zu bestrafen.^{iv}
4. Kämpfer dürfen ihre Hand nicht unterstützend zum Hochhalten ihres Fußes benutzen, um Punkte zu erzielen → GJ für „unsportliches Verhalten“ und ggf. Annullieren von Punkten.
5. Kopfstoß=Gestik für „unsportliches Verhalten“.^{iv}
6. Beachte weiterhin :
 - a. „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer 11“
 - b. „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer 12“

Zu Nummer 11.4 der WOT (Gelbe Karte)

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

Zu Nummer 13.1 der WOT (Goldene Runde)

1. Missed Hits/Punkte müssen aus dem System herausgenommen werden, falls ein GJ vergeben wird. Die Punktrichter und die Coaches können den KL daran erinnern. Das Annullieren der Hitlevel muss auf dem TA Paper notiert werden.
Handzeichen: KL zeigt auf Kämpfer, sagt CHUNG/HONG, erhebt die rechte Hand zur Faust (Finger zeigen nach außen) geballten Hand auf Stirnhöhe und bewegt seinen Arm wie bei „Annullieren“ („wave off“ Signal).ⁱⁱ
2. Wird in der vierten Runde ein Hitlevel annulliert („gehobene Faust“ + „Annullieren“) und der Coach des Sportlers zweifelt diese Entscheidung erfolgreich an (sein VR wird „accepted“), so muss der KL den GJ annullieren und auch das Hitlevel erneut dazugeben („Chung/Hong“ „gehobene Faust“).^{vi}
3. Der Coach darf in der vierten Runde ein VR anfragen, wenn er davon überzeugt ist, dass ein Punkt durch die Faust früher durch die Punktrichter bepunktet wurde als ein Kopf- oder Westentreffer des Gegners. Die VJ muss das Video sowie das Punkteprotokoll der PSS entsprechend untersuchen.

Verfahren bei einem Niederschlag

Zu Nummer 15.1 der WOT (Anzählen)

1. Wann sollte für einen Knock-Down nach einem Treffer angezählt werden?
 - a. Nach einem starken Wirkungstreffer
 - b. Falls der Getroffene benommen wirkt
 - c. Sollte der Getroffene bluten
 - d. Bei Verletzungen im Augenbereich

D.h. es spielt keine Rolle mehr, ob vor dem Anzählen Punkte gewertet wurden oder nicht.
2. Der KL sollte den Kämpfer auch anzählen, sobald eine Verletzung oder Behinderung durch einen starken Tritt erfolgt und das Weiterkämpfen eingeschränkt ist.
Beispiel: Erhält der Kämpfer einen Tritt auf sein Auge und ist dadurch in seiner Sicht behindert, so muss der KL anzählen.ⁱ
3. Wenn ein Kämpfer infolge eines Kopftreffers seinen Kopfschutz verliert, muss nicht angezählt werden. Der KL zählt nur an, wenn es sich um einen starken Treffer handelt. Es müssen für diese Technik keine Punkte gewertet werden, da evtl. am Kinn getroffen wurde. Am Kinn sind keine Sensoren und daher handelt es sich um Angriffs- aber nicht um Trefferfläche.^{vi}
4. Ist der Kämpfer spätestens bei 8 wieder kampfbereit, falls wegen einer Blutung oder Verletzung am Auge angezählt wurde, ist wie folgt zu verfahren:
5. KL gibt Handzeichen „Shigan“, Kampf mittels „Kyesok“ freigeben und sofort durch „Kalyeo“ wieder unterbrechen, Doktor rufen und sobald dieser die Fläche betritt „Kyesi“ und wie üblich nach einer Verletzung verfahren.

6. Während des Kampfes darf der Kämpfer nicht vom Teamarzt behandelt werden. Nur der offizielle Turnierarzt darf behandeln.^v
7. Beachte weiterhin „Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review) Nummer 21“
8. Beispiel 1: Starker Kick auf die Weste, es kommen keine Punkte, Treffer zeigt aber Wirkung:
Anzählen bis 8, dann Key-sok, VR durch KL möglich.
9. Bei einem KO aufgrund eines irregulären Kopftreffers darf der getroffene Kämpfer nicht mehr in der nächsten Runde kämpfen.
10. Sollte ein Kämpfer auszählt worden sein (Zählen bis 10/KO), teilt der KL der Jury den KO mit. Die Jury muss zwingend der Wettkampfleitung den KO des Kämpfers mitteilen.

Verletzung

Zu Nummer 16.1 der WOT (Allgemein)

1. Bei einem Angriff auf den Hals (Trefferfläche ab Schlüsselbein) gibt der Kampfleiter eine Minute Verletzungspause. Kann der Wettkämpfer nach Ablauf der Minute nicht weiterkämpfen, so wird er zum Verlierer erklärt.
2. Alle Beteiligten an der Wettkampffläche (KR, Coaches, Jury) dürfen erste Hilfe leisten. Hierbei ist den Beteiligten, welche eine bekannte anerkannte medizinische Qualifikation, insbesondere Notärzten, Rettungs-/Notfallsanitätern oder Gesundheits- und Krankenpflegern, Vorzug zu gewähren.

Zu Nummer 16.1 Buchst. A der WOT (Verfahren)

1. Falls der KL den Grad der Verletzung als nicht schlimm einstuft, kann der KL den Kämpfer durch „Stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen. Falls der Kämpfer dennoch den Kampf nach dreimaliger Aufforderung durch „Stand-Up“ nicht fortführen kann, erklärt der KL diesen Kämpfer zum Verlierer durch RSC.ⁱ
2. Falls der KL die Verletzung als schlimm einstuft, kann der KL ein Zeitstopp, Turnierrichter rufen „Kye-shi“ Turnierrichter hat max. 2 Minute Behandlungszeit.ⁱ
3. Der KL kann jederzeit im Verlauf des „Kye-Shi“ den Kämpfer durch das Kommando „stand-up“ auffordern, den Kampf wieder aufzunehmen, wenn der KL der Meinung ist, dass der Kämpfer kampfbereit ist.ⁱ
4. Wird ein Kämpfer hart mit dem Schienbein zum Kopf getroffen und kann (zunächst) nicht weiterkämpfen, muss der KL den Wettkampfarzt rufen und mittels „Kye-shi“ eine Minute Behandlungszeit gewähren. Kann der getroffene Kämpfer nicht weiterkämpfen, hat er den Kampf verloren (RSC). Für den Kick mit dem Schienbein zum Kopf werden trotzdem keine Punkte gewertet.^{vi}

Zu Nummer 16.1 Buchst. B der WOT (Behandlungszeit)

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

Zu Nummer 16.1 Buchst. C der WOT (Arzt)

Es dürfen nur der KL oder der Turnierdokter bestimmen, ob der Kämpfer nicht mehr kampffähig/kampfbereit ist. Der KL kann gegebenenfalls den Rat des Turnierdoktors zur Verletzung des Kämpfers einholen.ⁱ

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

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

Zu Nummer 17 der WOT (Schutzbestimmungen bei Niederschlag)

1. KO-Sperre bei erstmaligem KO:
 - a. Senioren 30
 - b. Junioren/Jugend A 40
 - c. Kadetten, Jugend C/D 50 Tage
2. KO-Sperre bei zweitem KO: bei allen Altersklassen 90 Tage
3. KO-Sperre bei drittem KO: bei allen Altersklassen 180 Tage

Video Replay/Video Review

Zu Nummer 18 der WOT (Video Replay/Video Review)

1. Der KL fordert ein „Video-Review“ an, bei Coach-Karten wird ein „Video-Replay“ eingefordert.
2. Falls bei einem Video Einspruch kein Video aufgezeichnet ist oder die Sportler außerhalb des gefilmten Bereichs sind, muss der VR „Rejected“ werden und der Coach bekommt seine Quota zurück. Sind die Kämpfer aufgezeichnet und der KL verdeckt den Blick, wird das VR „Rejected“. Auch, wenn in der Aufnahme nicht eindeutig zu sehen ist, ob die Frage des Coaches berechtigt ist („vielleicht ja – vielleicht nein“), wird „Rejected“ und der Coach verliert seine Quota.
3. Die VJ muss innerhalb von 30 Sekunden ein Urteil fällen. Dazu soll die VJ dem Kampf aufmerksam folgen.
4. Die Kämpfer dürfen Zahn- und Kopfschutz während VR selbstständig abnehmen – müssen aber Zahn- und Kopfschutz während dieser Zeit in der Hand behalten.
5. In den letzten 10 Sekunden, falls ein Coach selbst keine Quota mehr besitzt, kann ein Punktrichter ein VR für fehlende Zusatzpunkte für eine Drehtechnik verlangen.^v

Video-Replay

6. Der Coach muss **immer** begründen, wieso ein GJ gegen seinen eigenen Kämpfer annulliert werden soll.
Wichtig: Gibt der Coach keinen Grund an, wieso der GJ annulliert werden soll („Kein GJ“), muss der KL fragen wieso der GJ annulliert werden soll.

7. Der KL hört sich beim Video Replay die Frage des Coaches an, wiederholt diese und fragt den Coach nach der Richtigkeit.
8. Falls der TV oder das Umschalten auf den TV beim Video Replay nicht funktioniert, darf der Coach die Situation auf dem PC kommentarlos anschauen.
9. Der KL muss der VJ genau das übermitteln, was der Coach ihm gesagt hat. Außerdem soll der KL der VJ sagen, wofür er einen GJ ausgesprochen hatte.
10. Der Coach muss seinen VR innerhalb von 5 Sekunden nach der Aktion einfordern. Außerdem darf er nie nach 2 Dingen fragen.
Ausnahmen: Der falsche Sportler hat ein GJ bekommen oder ein Fauststoß wurde für den falschen Sportler gewertet.
Beispiel: Chung fällt hin und der KL spricht ihm dafür einen GJ aus. Allerdings erscheint dieser GJ bei Hong.
Oder: Chung trifft Hong mit einem Fauststoß auf die Weste – aber zwei Punktrichter verdrücken sich und Hong bekommt einen Fauststoß gewertet ohne selbst gestoßen zu haben. In beiden Fällen muss für Hong zunächst das GJ bzw. der Punkt annulliert und anschließend Chung hinzugefügt werden (also „2 Dinge“).
11. Coaches müssen während der Analyse stehenbleiben. Steht der Coach von seinem Platz auf ohne VR einzufordern → GJ wegen „Unsportlichkeit“!
12. Verlangt ein Coach in der dritten oder vierten Runde einen Hardware Test und PSS funktioniert, dann muss der KL dem Coach einen GJ für „Unsportliches Verhalten“ aussprechen (auf Coach zeigen → auf dessen Sportler zeigen + Ansprechen „Chong/Hong“ → GJ „Unsportlichkeit“ Richtung Sportler). Anschließend erhält der Coach seine Karte nicht mehr zurück.^{vi}
13. Der Coach kann keine VR Entscheidung anfechten.
14. Ein Coach darf nur folgende GJ für den Gegner mit seiner Quota einfordern, wenn der Kampfleiter sie nicht bereits gegeben hatte:
 - a. Übertreten der Grenzlinie
 - b. Hinfallen
 - c. Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner
 - d. Angriff nach dem Unterbrechungszeichen
15. Der Coach darf weiterhin anfragen:
 - e. Fauststoß oder Drehkick für den falschen Kämpfer gegeben
 - f. Annullieren von Zusatzpunkten für den Gegner
 Bsp.: Chung kickt Dwitchagi, es kommen keine Punkte, er kickt unmittelbar Paldung und bekommt dafür zwei Zusatzpunkte durch Punktrichter. Daraufhin kann der Coach von Hong ein VR anfordern. Die Zusatzpunkte müssen annulliert werden.

VR für Punkte

16. Kommen keine E-Helme zum Einsatz ist die Frage für VR nach „Kopftreffer“ oder „Facekick“ weiterhin erlaubt. Grund: Die Genauigkeit der Punkteregistrierung über elektronische Sensoren fehlt, daher ist der gesamte Kopf Trefferpunktfläche.ⁱⁱⁱ
17. Verlangt ein Coach im VR eine Wertung für einen Fauststoß („Mein Sportler hat einen Fauststoß gelandet, aber ein Punktrichter hat sich verdrückt/zu spät gedrückt“), muss dieser „rejected“ werden, wenn das VR zeigt, dass nur ein Punktrichter gedrückt hatte. Haben mindestens zwei gedrückt, aber einer zu spät oder hat sich einer verdrückt, so wird der VR „accepted“.

VR für GJ

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

Ausnahmen:

- g. Der Coach zweifelt einen GJ gegen seinen Kämpfer für „Hinfallen“ im VR an und im Replay zeigt sich, dass der Kämpfer nur gefallen ist, weil sein Gegner unterhalb der Weste angegriffen hat → VR muss „accepted“ werden → GJ für „Hinfallen“ annullieren und dem Gegner ein GJ für „Treten unterhalb der Weste“ aussprechen.
- h. Der KL spricht einem Kämpfer ein GJ für „Übertreten der Grenzlinie“ aus und dessen Coach fordert im Replay „kein GJ gegen meinen Kämpfer für „Übertreten der Grenze“, da der Gegner ihn herausgeschoben hat“. Zeigt das Replay eindeutig, dass der Kämpfer nur wegen eines kräftigen Stoßes des Gegners die Grenzfläche übertreten hat, muss das GJ annulliert werden und dem Gegner ein GJ für „Schieben“ ausgesprochen werden.

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

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

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

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

VR bei vorheriger verbotener Handlung

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

21. Sollte ein VR für einen Kopftreffer angefordert werden und im Replay zeigt sich diesem vorrausgehend eine verbotene Handlung (bspw. Grabbing), wird der VR für Kopftreffer „Rejected“.ⁱⁱⁱ

Video-Review

22. Der KL darf zur Überprüfung von folgenden Situationen ein „Video Review“ anfordern (eigene Karte!):

- a. Verletzungsvortäuschung
- b. Unklarer Fausttreffer (Weste, Kopf oder Hals?)
- c. Tieftritt oder doch Weste getroffen?

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

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

VR bei Anzählen

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

g. Gezählt bis 8:

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

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

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

h. Gezählt bis 10:

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

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

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

Vorholen des KL bei Videoreview zur Mitteilung der Entscheidung

Zu Nummer 24 der WOT (Handgestiken)

1. Bei Aufrufen der Kämpfer Zahnschutzkontrolle mit zwei Fingern auf eigenen geschlossenen Mund deuten (Chung mit rechtem Arm, Hong mit linkem Arm).
2. Ein Kämpfer wird angesprochen, indem man den Arm von der Brust nach vorne bewegt. Der Arm ist am Ende leicht angewinkelt.
3. Alle GJs werden auf Höhe der Augen gezeigt.
4. Punkte werden zum Kampfgericht gezeigt, indem man die Hand von der Stirn nach vorne ausstreckt.
5. Clinch-Situationen ohne Aktion der Kämpfer nach 3 Sekunden mittels „Kalyeo“ trennen und den Kampf sofort wieder freigeben.
6. Fällt ein Kämpfer durch Verschulden des KL hin, so muss der KL das Handzeichen für „Annullieren“ anzeigen und es wird kein GJ ausgesprochen (wie wenn beide Kämpfer im Schlagabtausch zu Boden gehen).
7. Zeichen „Kalyeo“:
Ellenbogen strecken (Hand auf Höhe der Magengrube) und gestreckt halten bis der KL zwischen den Kämpfern steht.^{iv}
8. Zeichen „Grabbing“:
Zur Brust ziehen (nicht mehr zur Hüfte!)

9. Zeichen „Knieblock“:
Abweichend von der bisherigen Gestik-Regelung sind nun Knieblock sowie Kniestoß mit der Gestik für „Kniestoß“ zu sanktionieren (Bein hochheben, Hand in Richtung Knie führen).ⁱⁱⁱ
10. Zeichen „Angriff nach dem Kalyeo“:
Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer) Kalyeo und sofort Arme kreuzen.
11. Zeichen „Angriff auf zu Fall gekommenen Gegner“:
Kalyeo, Chung/Hong Gamjeon, (Richtung Kämpfer), Kick auf Kniehöhe (Apchagi) direkt Füße schließen und Arme kreuzen.
12. Zeichen „Fight“:
Zweimal zeigen und „fight“ sagen.
13. Zeichen „Doktor rufen“:
Wink Bewegung nun nicht mehr zum Kämpfer, sondern zum eigenen Kopf.
14. Zeichen „VR Ablehnen“:
erst die Karte einstecken, dann Arme kreuzen (links ist vorne).
15. Aufstehen von Punktrichtern (und TA) für Unterbrechung: Rechten Arm heben und laut „Referee“ sagen.
16. Zeichen „Annullieren“:
Handfläche über der Stirn, Arm macht Bewegung mit (rechts, links, Mitte)
17. Zeichen „Annullieren von Punkten oder GJs“:
Oberkörper vom KL zur Jury gedreht und aus dieser Position Handgestiken durchführen.
18. Zeichen „Sieger erklären“:
Hand von der Brust ausstrecken, Ellenbogen anfangs am Körper, Arm am Ende 45°, Handfläche nach oben zeigend (nicht nach vorne)

ⁱ IRRS April 2017

ⁱⁱ IRRS Istanbul 2018

ⁱⁱⁱ WM August 2017

^{iv} IRRC Kroatien 2018