

Wettkampfregeln

1. **Semikontakt und Lightkontakt (Point Stopp und Runningtime)**

Die Techniken müssen gut kontrolliert und mit **leichtem Kontakt** ausgeführt werden. Die Techniken müssen zurückgezogen werden.

2. **Wettkampffläche**

Die Wettkämpfe werden auf einer Fläche von min. 6x6m inklusive einer speziell markierten Schutzzone von einem Meter ausgetragen.

3. **Wettkampfzeit**

Ausscheidungskämpfe: 1 x 2 Min.

Finalkämpfe: 2 x 2 Min. mit 1 Minute Pause.

Running time: (= Lightkontakt)

Endet der Kampf nach Ablauf der regulären Wettkampfzeit unentschieden, wird nach einer Minute Pause, eine Minute verlängert. Endet diese Verlängerung unentschieden, wird nochmals um eine Minute verlängert. Endet nach Ablauf dieser 2. Verlängerung der Kampf wiederum unentschieden, entscheidet der Hauptschiedsrichter zusammen mit den Punktrichtern einen Kämpfer als technischen Sieger.

Der Kampf wird ohne Unterbruch ausgetragen.

Point Stopp: (= Semikontakt)

Endet der Kampf nach Ablauf der regulären Wettkampfzeit unentschieden, wird nach einer Minute Pause, eine Minute verlängert. Endet der Kampf erneut unentschieden, entscheidet in der Verlängerung der erste klare Punkt. (Sudden Death)

Bei jedem Punkt, wird der Kampf unterbrochen, und die Kämpfer müssen sich wieder auf ihrer Startposition aufstellen.

Die Zeit läuft durch ohne Stopp !!

Beim Running Time Modus wird die Wettkampfzeit nur angehalten, wenn der Hauptschiedsrichter (HS) das Kommando „Time-Stopp“ ruft.

Bei folgenden Situationen muss der HS die Wettkampfzeit anhalten:

Verletzungen, In-Ordnung-bringen der Schutzausrüstung, Protest, aus medizinischen Gründen, Unterbrechung des Wettkampfinspektors, Verlassen des Ringes aus nicht eigener Schuld, Höhere Gewalt.

4. **Schiedsrichter**

1 Hauptschiedsrichter

2-4 Punktrichter

2-3 Kampfrichter am Jurytisch

pro Kampffläche.

Vor Beginn des Kampfes hat eine Kontrolle der Schutzausrüstung durch den HS zu erfolgen. Der Hauptschiedsrichter sowie die Punktrichter müssen bei Erkennen eines Treffers, diesen durch

sofortiges Aufzeigen zur Kenntnis bringen.

Treffer werden anerkannt bei Übereinstimmung der Punkt- und Hauptschiedsrichter oder bei einfacher Stimmenmehrheit.

Die Bewertung der Treffer wird durch den HS bekannt gegeben. (Point-Stopp).

5. **Techniken im Wettkampf**

Erlaubte Handtechniken:

**Gerader Fauststoss,
Faustrückenschlag und Blöcke.**

Verbotene Handtechniken:

Innenhand,

Faustrückenschlag aus der Drehung (Blindtechnik),

Hammerschlag,

Handkantenschläge,

Ellbogenstöße,

Daumenstoss,
Unterarmschläge,
Würfe, mit beiden Armen gleichzeitig Fauststösse,
mit den Armen schieben & klammern,
mit gestrecktem Arm vorlaufen.

Erlaubte Fusstechniken:

Fussstoss vorwärts, seitwärts und rückwärts aus der Drehung,
Halbkreisfussstoss,
Fussschlag von der Seite,
Fusskantenschlag einwärts/auswärts,
Fussschlag von oben,
Unterschenkelblock,

Verbotene Fusstechniken:

Jegliche Tritte unter der Gürtellinie, Kniestösse
Unterschenkelschläge,
Fussfeger mit anschliessender Technik,
Fussfeger aus der Drehung,
Fussfeger mit Rist, Ferse oder Fussaussenkante
Fussfeger allgemein!

Erlaubte Angriffsziele:

Kopf: vorne, seitlich und hinten.
Oberkörper: vorne und seitlich.

Die erlaubte Angriffsfläche wird durch folgende Linie umschlossen:

Vom
vom
von der Stirn (Linie des normalen Haaransatzes) vor den Ohren herunter entlang des Kiefers,
Halsansatz zu den Achselhöhlen, abwärts über die Mitte der Körperseiten bis zur Gürtelhöhe.
Die Horizontale in dieser Höhe bildet die untere Begrenzung.

Verbotene Angriffsziele:

Angriffe gegen das Genick, Angriffe gegen Hals und Kehlkopf
Angriffe gegen den Unterleib (unter der Gürtellinie).
Angriffe gegen den Rücken insbesondere die Nieren.
Angriffe gegen die Beine und Gelenke.
Angriffe gegen die Arme.

6. Verpflichtende Verhaltensweisen:

Innerhalb einer Minute nach Ende des letzten Kampfes haben die Sportler auf der
Wettkampffläche
wettkampfbereit (d.h. mit kompletter Schutzausrüstung) zu erscheinen.
Auf Kommando vor und nach dem Kampf hat einmalig eine Verbeugung und ein „Shake hands“
zu
erfolgen.

Bei „Stopp“ des HS ist der Wettkampf sofort zu unterbrechen.

Bei „Break“ müssen beide Sportler einen Schritt zurücktreten und auf das Kommando „Fight“
weiterkämpfen.

Nach einer Verwarnung oder bei Vergabe eines Minuspunktes hat der Sportler durch ein
Verbeugen
in Richtung Hauptschiedsrichter anzuzeigen, dass er die Sanktion verstanden hat.

Wenn ein Sportler nicht wettkampfbereit ist (z.B. wegen verrutschter Schutzausrüstung, muss er
einen Arm heben und einen Schritt zurücktreten.

Bei einer Verletzung muss der unverletzte Kämpfer in der neutralen Ecke mit dem Rücken zur
Kampffläche niederknien und auf die Weiterführung des Kampfes warten.

Nach Beendigung des Wettkampfes hat sich der Sportler sofort neben den HS zu stellen, um
die
Urteilsverkündung abzuwarten.

Nach Urteilsverkündung hat ein „Shake hands“ mit dem Gegner und dessen Coach zu erfolgen.
Die Teilnehmer stellen sich auf die Ausgangsposition welche durch rote Markierungen
gekennzeichnet sind in der Kampffläche auf. Ein Kämpfer wird mit einem roten und einer mit
einem

blauen Band versehen. Die Kämpfer drehen sich zum Schiedsrichter und verbeugen sich , dann zueinander und verbeugen sich erneut. Der Kampf beginnt mit dem Zeichen des Schiedsrichters "si jak". Der Kampf wird unterbrochen wenn der Schiedsrichter "time stop" ruft. An diesem Punkt kehren die Kämpfer auf die markierte Ausgangsposition zurück. Der Zeitstopper wirft nach Ablauf der Zeit ein Gegenstand auf die Kampffläche und somit ist der Kampf beendet.

Betreten der Kampfarena: Die Kämpfer dürfen höchstens 2 x pro Tag die Arena betreten (die Badges werden kontrolliert und die Kategorien abgeknipst).

Nur die betreffenden Kämpfer und Coaches dürfen sich in der Arena aufhalten (keine Betreuer und Masseur etc.). Kämpfer die ausgeschieden sind, haben auf der Tribüne Platz zu nehmen.

7. Verbotene Verhaltensweisen:

- Dem Gegner den Rücken ohne gleichzeitige Technik zudrehen oder andere Drehung ohne Technik.
- Den Gegner stossen oder schieben
- Weglaufen
- Ausspucken des Zahnschutzes
- Sich fallen lassen
- Aktionen, bei denen die Hände den Boden berühren
- Offensichtliches Klammern/Festhalten des Gegners
- Vorlaufen mit gestrecktem Arm
- Blinde Techniken
- Ringen- bzw. Judoaktionen
- Beissen, Spucken oder Kratzen
- Fluchen
- Einen Gegner anzugreifen, der zu Boden geht oder auf dem Boden liegt, d.h. sobald der Boden mit der Hand oder dem Knie berührt wird, bzw. wenn der Kopf sich unter der Gürtellinie befindet.
- Jedes Verlassen des Ringes oder der Wettkampffläche während des Wettkampfes. Offensichtliches hinausdrängen ausgenommen.
- Angriffe nach dem Kommando „Stopp“.
- Angriffe vor dem Kommando „Fight“.
- Jede Ausführung von Techniken mit vollem Kontakt; dies gilt auch, wenn der Schlag oder Stoss nicht trifft.
- Schiedsrichter insultieren oder beleidigen.
- Unsportliches Verhalten vor, während und nach dem Ende des Wettkampfes durch Sportler, Sportkameraden, Betreuern und Funktionären.
- Alle erlaubten Techniken auf verbotene Angriffsziele
- Vor dem Gegner weglaufen und dadurch den Wettkampf vermeiden.
- Eigenmächtiges Abbrechen des Wettkampfes nach vermuteten Treffern, ohne dass der HS den Wettkampf unterbricht; heben der Hand, um einen vermuteten Treffer zu demonstrieren.

Alle Regelverletzungen werden, bzw. können je nach Schwere des Verstosses zu Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikationen führen.

8. Anzählen

Im Semikontakt gibt es kein Anzählen. Bei Wirkungstreffern ist der Schuldige zu bestrafen bzw. es tritt die Abbruchregelung in Kraft. Bei Konditionsschwäche ist RSC (Referee Stopps contest) zu geben.

9. Unterbrechung des Wettkampfes

Die Unterbrechung des Wettkampfes und der Wettkampfzeit darf nur vom HS angeordnet werden. auch der Kampfinspektor oder der Arzt haben das Recht einen Kampf zu unterbrechen, wenn der dringende Verdacht eines nicht angezeigten Regelverstosses besteht.

Im Falle einer Verletzung darf die Wettkampfzeit nur solange unterbrochen werden, bis der Arzt festgestellt hat, wie schwer die Verletzung ist bzw. ob der Wettkampf fortgesetzt werden kann oder

ob abgebrochen werden muss.

Die Zeit der Unterbrechung für die Entscheidung des Arztes darf **3 Minuten** nicht überschreiten. Ist eine Behandlung erforderlich, so muss diese durch den Coach ausserhalb der Kampffläche erfolgen, wenn dies der Zustand des Verletzten erlaubt.

Eine Behandlung durch den Arzt kann nur nach Beendigung des Kampfes erfolgen.

Bei Abbruch durch Verletzung muss vom Kampfgericht ein Protokoll erstellt werden; aus diesem muss folgendes ersichtlich sein:

1. Vorfall (Wer die Verletzung verursacht hat; ob sie absichtlich verursacht wurde; ob es sich um eine Eigenverletzung handelt.)
2. Diagnose des Arztes

10. Regelung des vorzeitigen Endes eines Kampfes durch Verletzung

Falls ein Wettkampf wegen einer Verletzung eines Sportlers nicht mehr fortgesetzt werden kann, ist

folgendermaßen vorzugehen:

Der Arzt stellt fest und entscheidet ob der Verletzte weiterkämpfen kann (3 Minuten Zeitspanne).

Gleichzeitig ist vom Kampfgericht die Schuldfrage zu klären.

Eine Behandlung des Verletzten in der 3 Minuten Zeitspanne durch den Arzt ist nicht regulär bzw.

gilt als Entscheidung, dass er nicht weiterkämpfen kann.

Falls die Schuld feststellbar ist und der Verletzte wettkampfunfähig sein sollte, wird der an der Verletzung unschuldige Kämpfer zum Sieger erklärt. Dabei ist nicht von Bedeutung, ob der Verletzte

zum Sieger erklärt wird und dann nicht mehr weiterkämpfen kann.

Ist die Schuldfrage ungeklärt, ist spartenspezifisch vorzugehen.

11. Wertungen

Jede saubere, kraftvolle und gut kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Ziel erreicht und mit leichtem

Kontakt trifft, wird je nach Schwierigkeitsgrad gewertet:

1 Punkt für Handtechniken zum Kopf und Körper.

2 Punkte für Fusstechniken zum Körper.

3 Punkte für Fusstechniken zum Kopf.

4 Punkte für gesprungene Fusstechnik zum Kopf

Alle Regelverletzungen werden, bzw. können je nach Schwere des Verstosses zu Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikationen führen. Die ausgesprochenen Strafen liegen allein in der Kompetenz des Hauptschiedsrichters. Über eine allfällige Disqualifikation eines Kämpfers, muss sich der Hauptschiedsrichter mit den Punktrichtern absprechen.

Gleichwertige (auch ungleichwertige) Treffer, die gleichzeitig auftreten und für beide Sportler angezeigt werden, müssen als solche angezeigt und auch so gewertet werden.

Bei einem Vorsprung von 10 Punkten in den Vorkämpfen ist der Wettkampf wegen technischer Überlegenheit schon vor Ablauf der Wettkampfzeit durch den HS abzubrechen.

Im kleinen und grossen Final gilt diese Regel nicht !

12. Kampfrichterentscheidungen

RSC= Referee Stopps contest

Abandon = Sieg durch Aufgabe. Der Kampf kann sowohl durch den Kämpfer als auch durch den Coach aufgegeben werden (werfen des Handtuchs)

Walk over = Der Kämpfer erscheint nicht zum Wettkampf. Sieger wird der Kämpfer, dessen Gegner nicht binnen **30 Sekunden** nach dem 3. Aufruf zum Kampf erscheint.

Die vier Schiedsrichter in den Ecken zählen mit den Clickern die jeweiligen Punkte die sie während dem Kampf sehen (Runningtime). Der Clicker in der linken Hand ist für den blauen Kämpfer, der Clicker in der rechten Hand für den roten Kämpfer. Nach Abschluss des Kampfes ruft der Hauptschiedsrichter alle Schiedsrichter auf, um die Punkte zu zeigen, wodurch die Schiedsrichter in den Ecken direkt ihre Clicker vorzeigen. Bei einem Unentschieden überkreuzen die Schiedsrichter in den Ecken die Arme.

Der Sieg kann auch durch Hochhalten der jeweiligen Fahne angezeigt werden.

An diesem Punkt trifft der Schiedsrichter selber eine Entscheidung und beurteilt den Kampf als gewonnen oder unentschieden. Ein Gewinn kann nur ausgewiesen werden, wenn 3 oder mehr von 5 Schiedsrichter inklusive dem Hauptschiedsrichter den Kampf so bewerten. Alles was weniger ist als dies, gilt als Unentschieden.

Sollte ein Kämpfer offensichtlich dominanter sein als sein Gegner, kann der Schiedsrichter nach Absprache mit den Schiedsrichter in den Ecken den Kampf stoppen und den Gewinner erklären. Das Resultat wird ausgewiesen unter "gewonnen durch Unausgeglichenheit".

Minuspunkte und Disqualifikation

Ein Punkt wird vom Kämpfer abgezogen wenn folgendes geschieht:

Zweimaliges Austreten aus der Kampffläche, (bei der 2.; 4.; 6.; ect. nachfolgenden Ereignis) Ein Austreten geschieht denn, wenn ein Kämpfer mit dem ganzen Körper über die angezeichnete Linie kommt.

Verlieren der Balance bei einem Angriff (Die Balance ist verloren, wenn ein anderer Körperteil als die Füße mit dem Boden in Kontakt kommt).

Reissen am Dobuk des Gegners nachdem der Schiedsrichter einer Verwarnung ausgesprochen hat.

Trippeln oder "sweeping" der Beine bei einem Angriff.

Uneingeschränkte "Punktabzüge" oder "offizielle Verwarnungen" (gelbe Karte) können durch den Schiedsrichter nach einer Verwarnung wie folgt erfolgen:

Lautes Sprechen

Unsportliches Verhalten

Übertriebenen Kontakt und/oder übermäßige Aggressionen

Der Schiedsrichter zeigt mit der gelben Karte dem Kämpfer, den Schiedsrichtern in den Ecken und dem Schreiber am Jurytisch eine „offizielle Verwarnung“ an. Diese wird beim Kämpfer notiert.

Disqualifikation wird durch den Schiedsrichter mit der roten Karte angezeigt. Disqualifikation erfolgt gleich nach der 2. „offiziellen Verwarnung“.

Disqualifikationen erfolgen durch den Schiedsrichter wie folgt:

Übertriebener Kontakt oder unnötige Aggressionen.

Übertriebener Kontakt oder unnötige Aggressionen.

Wiederholte "Punktverluste" durch Verstöße

Respektlosigkeit und Entehrung eines Officials, Teilnehmer oder der Kampffläche/Halle.

** MERKE: Wenn Punkte durch den Schiedsrichter abgezogen werden, müssen diese von den Schiedsrichtern in den Ecken von ihren Clickern abgezogen werden.

Die Minuspunkte werden nicht in den nächsten Kampf übertragen !

Kontakt und Verletzungen

Durch die oben genannten Details kann ein Kontakt nach Meinung des Schiedsrichters bestraft werden obwohl der Teilnehmer weiter geht in seiner Technik, welche ansonsten korrekt ausgeführt wurde. Punkte werden dem Angreifer gegeben als "entscheidender Schlag"

Wenn ein Teilnehmer in einer solchen Situation nicht mehr fähig ist weiter zu kämpfen wird der Kampf zu Gunsten des Angreifers entschieden. In allen anderen Fällen, wo ein Teilnehmer unfähig ist weiter zu kämpfen wird der Kampf durch Ermessen des Schiedsrichters entschieden.

Formen – Schwarz Gurte individuell (Männer, Frauen, Veteranen, Kinder)

14 separate Gruppen, Dangrade werden unterteilt. Jeder Teilnehmer kann nach eigener Entscheidung eine Form der unten aufgelisteten Formen laufen. Der Gewinner wird der mit der höchsten Punktzahl sein.

WTF

Koryo

Geum gang

Taebeck

Pyongwon

Sipjin

ITF

Kwang Gae,

Ge-Baek

Ko-Dang

Choi Yong

Sam-II

ITF

Po-Eun

Choong Jang

Eui-Am

Yoo Sin

Tong-II

Jitae

Ul-Ji
Yong-Ge
So San

Se-Jong
Moon-Moo
Juche

Junioren Disziplin: Das höchste Alter der Junioren ist bis und mit 16 Jahre. (Das Geburtsdatum wird beim wägen nochmals kontrolliert.)

Formen der Farbigen Gurte , gilt für alle Disziplinen Männer / Frauen / Kinder / Veteranen
21 separate Gruppen.Gurte werden geteilt in Gelb-Grün und Blau-rot.

Gelb bis Grün Gurt
Blau bis Rot Gurt

Chon Ji, Dan Gun, Do-San oder Won Hyo
Yul Gok, Joong Gun, Toi-Gye oder Hwa Rang

Punktprozedur und Standarts

Jeder Schiedsrichter reduziert 0.2 Punkte pro falsche Bewegung, von den erreichten Punkten wie folgt:

Versäumnis von einem oder mehreren Schritten

Vergessen der kompletten Form in einer fortlaufenden Vorführung (Unterbrechung, Zögern, Balance verlieren)

Unkorrekte Technik

Unkorrekter Ablauf

Wenn ein Teilnehmer die Form komplett misslingt kehrt er zurück zur Ausgangsposition und tritt weg.

Es werden keine Punkte von den Schiedsrichter gezeigt.

Methoden und Aufzeichnung der Punkte

Jeder Schiedsrichter richtet seine Punkte auf der Punkttafel und auf das Kommando "zeigen" werden die Punkte dem Hauptschiedsrichter gezeigt. Die Punkte werden vom Jurytisch aufgeschrieben, solange wird die Punkttafel hochgehalten. Alle Punkte werden dann zusammen gezählt. Im Falle von einer Punktegleichheit von zwei oder mehreren Teilnehmern wird die Jury eine vorgeschriebene Form nochmals bewerten. (Nur von Rang 1 – 4)

12. Bruchtest Nur Schwarzgurte !

Ist in zwei separate Gruppen geteilt – Männer und Frauen

Alle Dangrade werden gemischt in einer Bruchtest-Disziplin starten

Techniken: Die Technik kann variieren und kann durch den Kämpfer selber ausgewählt werden. Sie bestehen normal aus sechs Standart Techniken. Das Material kann Holz oder Kunststoff sein.

Die Techniken werden immer mit beiden Händen oder Füßen, hintereinander ausgeführt. Nach dessen Erreichen wird ein weiteres Brett dazugefügt.

Handtechniken:

K = Handkante

- Material

Kunststoffbretter

RK = umgekehrte Handkante

- Material

Kunststoffbretter

Fusstechniken:

SK = seitlicher Fusstritt

- Material

Kunststoffbretter

TK = retour Fusstritt **180 GRAD**

- Material

Kunststoffbretter

Gesprungene Fusstechniken:

FSK = gesprungener seitlicher Fusskick **180 GRAD** Material

Kunststoffbretter

FBK = gesprungener seitlicher Fusskick **360 GRAD** Material

Kunststoffbretter

13. Schutzbekleidung

Das Tragen von Schutzausrüstung ist Pflicht!

Dazu gehören:

- Handschutz Mindestens 8oz
Bei den Handschützen müssen die Fingerkuppen bei geschlossener Faust verdeckt sein
- Fusschutz mit einer min. Stärke von 15mm
- Kopfschutz (Schädeldecke muss geschlossen sein)
- Schienbeinschutz ohne Hartplastik- oder Metalleinlagen
(Mindestlänge vom oberen Ende des Fusschutzes bis unter das Knie)
- Unterleibschutz mit Hartschale
- Zahnschutz
- Bei Frauen wird zusätzlich ein Unterleibschutz und ein Brustschutz empfohlen.

Die Schutzausrüstung muss von einem international anerkannten Institut (z.B. TÜF o.ä.) geprüft worden sein.

14. Bekleidung

Die Sportler und Coaches müssen in sauberer ordentlicher Bekleidung erscheinen.
Kleiderordnung von Officials und Schiedsrichter
Die Kleidung der Officials und Schiedsrichter müssen ein weisses Hemd und schwarze Hosen sein. Krawatte ist freiwillig. Die Schuhe müssen Kampfturnschuhe in weiss oder schwarz sein (weisse Sohlen!)

Erlaubt ist für Kämpfer:

- T-Shirt mit Aufdruck (wenn dabei nicht gegen die guten Sitten verstossen wird)
- Kickboxhose, diese müssen bis zum Fuss reichen und keine Reissverschlüsse, Taschen oder Knöpfe aufweisen.
- Stoffgürtel oder Kung-Fu –Schärpen.
- Karateanzug, Dobok oder ähnliches ohne Knöpfe, Reissverschlüsse und Kapuzen. Dabei muss der halbe Oberarm mindestens bedeckt sein.

Verboten sind:

- Ringe, Kettchen, Uhren, Ohrringe etc.
- Stirnbänder u. ä.
- Lange Haare müssen zusammengebunden sein.
- Haarspangen sind verboten.
- Tiefschutz muss unter der Hose getragen werden.
- Die Siegerehrung auch der Drittplazierten hat ausschliesslich in Sportbekleidung zu erfolgen.

15. Coach

- Jeder Kämpfer muss beim Wettkampf einen Coach haben.
- Der Coach ist berechtigt vor dem Wettkampf und in der Pause zu beraten und zu betreuen.
- Der Coach ist mitverantwortlich, dass der Sportler alle geforderten Voraussetzungen erfüllt und das Reglement einhält.
- Während des Wettkampfes muss der Coach in seiner Ecke auf einem Stuhl sitzen, dabei ist ihm lautes Zurufen untersagt.
- Die Coaches haben bei der Betreuung alles zu unterlassen, was die Mitglieder des Kampfgerichts, die gegnerische Seite oder andere Beteiligte benachteiligen oder belästigen könnte.
- Bei Nichtbefolgung der Anordnungen des HS wird des Sportlers eines Coaches mit Verwarnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation bestraft.
- Coaches können bei unsportlichem Verhalten aus der Halle verwiesen werden.
- Der Coach muss saubere, ordentliche Sportbekleidung tragen. Keine Schuhe mit Verschmutzungen o.ä.
- Gerät ein Kämpfer in Bedrängnis, darf der Coach durch Werfen des **obligatorischen Handtuches**, seinen Kämpfer durch Aufgabe schützen.

16. Proteste

Die Wertungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar!

Proteste gegen die Entscheidung des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn dieses Wettkampfglement nicht richtig angewendet wurde.

Proteste können nur gegen eine vorgängige Abgabe einer Protestgebühr von 50.- Sfr. (30 Euro) angefochten werden.

Der Protest mit der Gebühr muss beim Wettkampfinspektor deponiert und entrichtet werden.

Ausserdem ist eine Begründung abzugeben. Der Kampf hat unverzüglich zu stoppen.

Die Entscheidung über den Protest trifft der Wettkampfinspektor nach Anhörung des Protestierenden und der eingesetzten Schiedsrichter.

Wird dem Protest stattgegeben wird die Gebühr zurückerstattet.

Videoaufzeichnungen oder Fotos werden bei der Wertung nicht berücksichtigt

17. Haftung

Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab, die Wettkämpfer haben sich selbst vollumfänglich gegen Unfälle/ Schäden zu versichern. Dies muss er in der Trainererklärung unterschreiben.

Dieses Wettkampfglement ist seit dem 1. März 2006 in Kraft

Für die technische Kommission:

Fadri Erni 4.Dan, Renato Marni, 5. Dan

Technische Leiter Taekwon-Do International Schweiz

Reglement Grand Champion

Die jeweils 3 Ersten aller Schwarzgurt Kategorien im Kampf Männer und Frauen nehmen an der Auslosung für den „Grand Champion“ teil.

Die Lose mit den Namen und den Vereinen werden vom technischen Leiter, Fadri Erni, 4. Dan, vom TAE KWON - DO, International Schweiz gezogen.

Sollten 2 Kämpfer vom gleichen Verein für die erste Runde ausgelost werden, so werden sie mit dem nächsten ungleichen Paar gemischt (absteigende Linie).

Nehmen mehr als 2 Doppel-Paarungen pro Verein teil, so kann ein Vermischen der Paarungen nicht mehr garantiert werden.

Will ein startberechtigter Kämpfer nicht am „Grand Champion“ teilnehmen, erhält der ihm zugeteilte Gegner automatisch ein Freilos (er kommt eine Runde weiter).

Im Übrigen gelten die Regeln des Taekwon-do Reglements.

