



Taekwondo Wettkampffregeln

Schulung Wettkampffregeln Korugy OÖTDV

15.07.2022

Zoom

Alexander Hübl

Wir starten in ...



1

Vorstellung

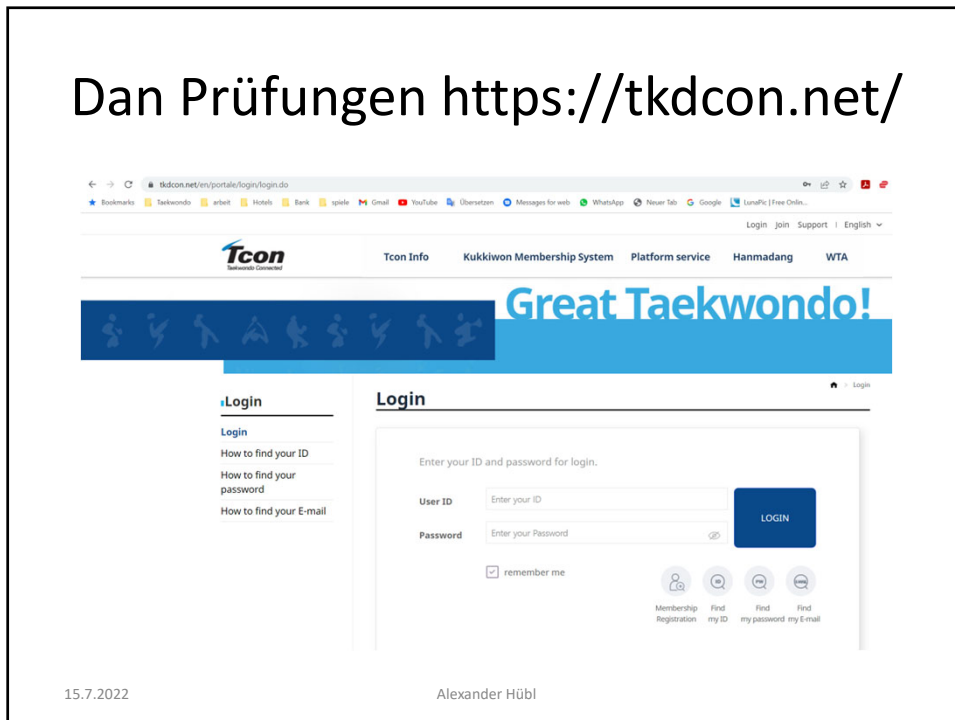
- Alexander Hübl
 - WT Kampfrichter und Punkterichter
 - Kukkiwon und ÖTDV Prüfer
 - Kukkiwon Instructor
 - Kampfsport Diplomtrainer
 - Verein Taekwondo4you
 - Landestrainer Kyorugi OÖ
 - Präsident OÖTDV
 - KR Referent OÖ
 - ÖTDV Poomsae Referee Direktor
 - alexander.huebl@gmail.com; 0664-4635456

15.7.2022

Alexander Hübl

2

Dan Prüfungen <https://tkdcon.net/>

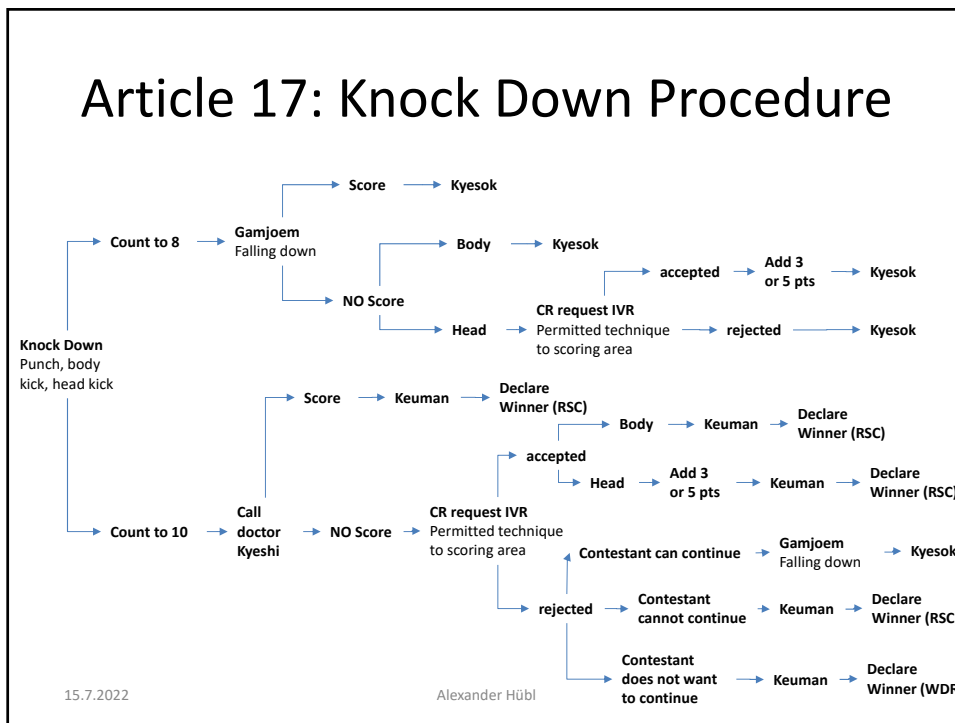


15.7.2022

Alexander Hübl

3

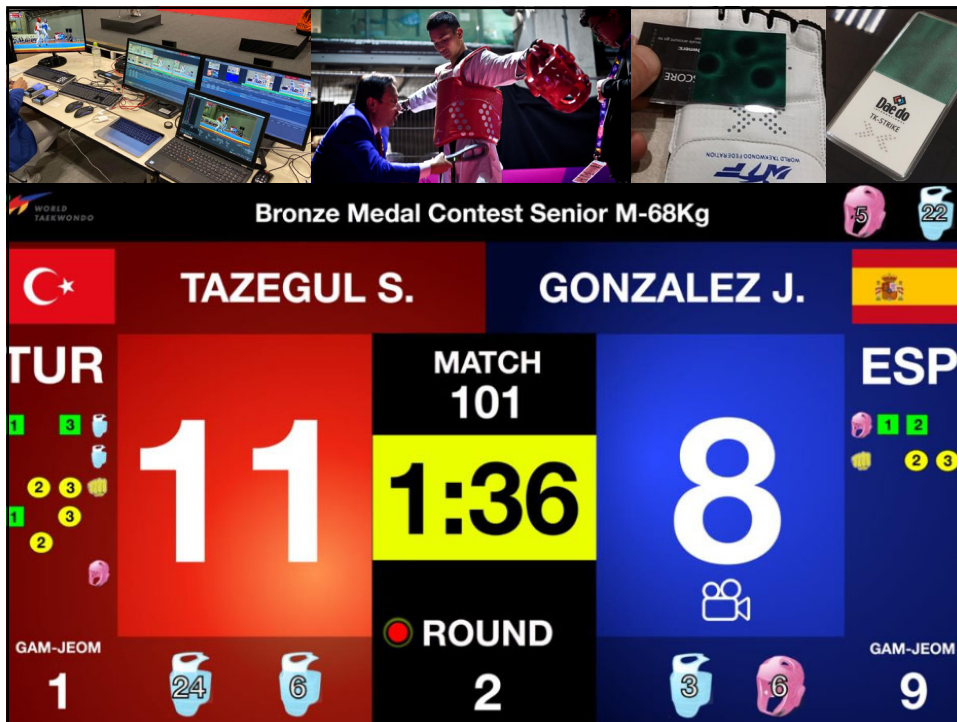
Article 17: Knock Down Procedure



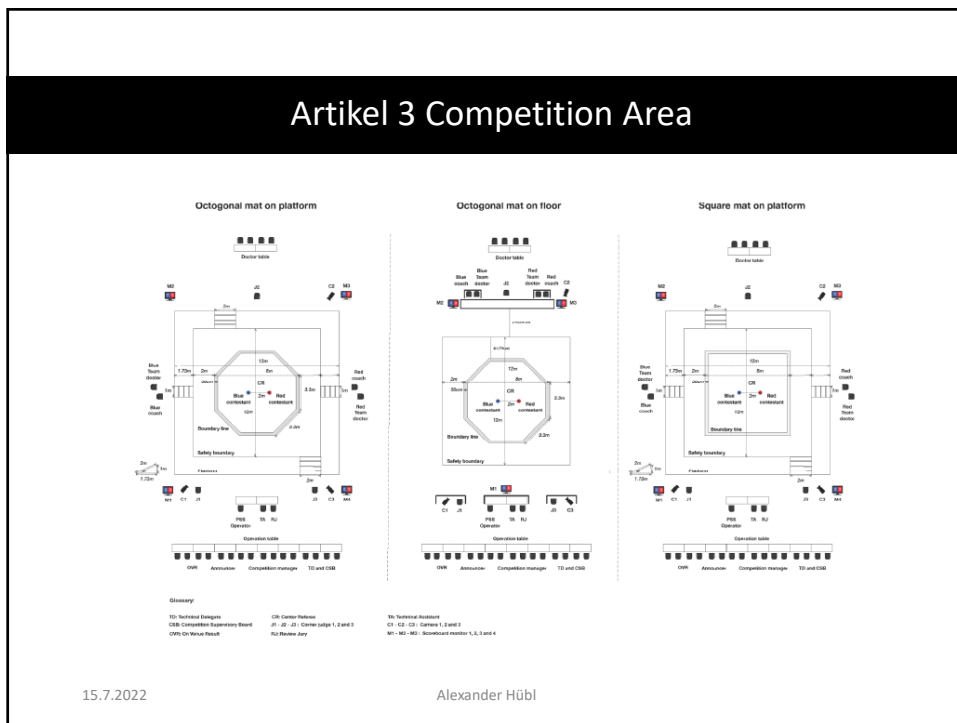
15.7.2022

Alexander Hübl

6



11



12

Competition Rules

- Enacted (verordnet): May 28, 1973
- Amended (zuletzt geändert): Oct. 1, 1977
- Amended: Feb. 23, 1982
- Amended: Oct. 19, 1983
- Amended: June 1, 1986
- Amended: Oct. 7, 1989
- Amended: Oct. 28, 1991
- Amended: Aug. 17, 1993
- Amended: Nov. 18, 1997
- Amended: Oct. 31, 2001
- Amended: Sep. 23, 2003
- Amended: February 13, 2009
- Amended: April 12, 2005
- Amended: March 2, 2010
- Amended: October 7, 2010
- Amended: April 30, 2011
- Amended: October 4, 2011
- Amended: April 3, 2012
- Amended: December 26, 2012
- Amended: July 14, 2013
- Amended: March 19, 2014
- Amended: October 30, 2014
- Amended: May 11, 2015
- Amended: Nov. 15, 2016
- Amended: Apr. 5, 2018
- Amended: May 15, 2019
- Amended: October 1, 2020
- Amended: February 16, 2022
- Amended: April 29, 2022 → in force June 1st 2022

Alexander Hübl

15.7.2022

15

Table of Contents – Competition rules

- Article 1. Purpose
- Article 2. Application
- Article 3. Competition Area
- Article 4. Contestant
- Article 5. Weight category
- Article 6. Classification and methods of competition
- Article 7. Duration of Contest
- Article 8. Drawing of Lots
- Article 9. Weigh-in
- Article 10. Procedure of the Contest
- Article 11. Permitted techniques and area
- Article 12. Valid points
- Article 13. Scoring and publication
- Article 14. Prohibited acts and penalties
- Article 15. Golden Point and decision of superiority
- Article 16. Decisions
- Article 17. Knock down
- Article 18. Procedure in the event of Knock down
- Article 19. Procedure of suspending the match
- Article 20. Technical Officials
- Article 21. Instant Video Replay
- Article 22. Para-Taekwondo
- Article 22. Deaf-Taekwondo
- Article 23. Sanctions
- Article 24. Other matters not specified in the Rules

15.7.2022

Alexander Hübl

16

Grundsätzliches

- KampfleiterIn (Referee CR)**
 - sorgt für Sicherheit
 - For serious injury, CR must call for commissioned doctor to treat the player
 - überwacht/leitet den Kampf
 - gibt Strafen (Verwarnungen)
 - If CR has doubt or not sure about the Gam Jeom, do not penalize the player. CR must focus and move around the to manage the match. Give Gam Jeom if he/she is sure of the infraction.
 - gibt keine Punkte
- PunktrichterIn (Judge J1, J2, J3)**
 - gibt Punkte
 - gibt keine Verwarnungen/Strafen
 - Drückt Punkte obwohl eine Strafe vorhergegangen ist → muss Referee reparieren
- Technical Assistant (TA)**
- Review Jury (RJ)**
- Operator**
- Referee Chair**
- Technical deligate (TD)**
- Para TKD hat ähnliche aber andere Regeln**

Alexander Hübl 15.7.2022

17

Wie gewinnt man? Article 16 Decisions

Win by RSC	Win by Referee Stops Contest	
Win by PTF	Win by final score	
Win by PTG	Win by point gap – 20 Punkte Unterschied	
Win by GDP	Win by Golden Point (Sudden Death)	
Win by SUP	Win by Superiority	
Win by WDR	Win by withdrawal	
Win by DSQ	Win by disqualification	
Win by PUN	Win by referee's punitive declaration – 10 Gam-jeoms (5 bei best of Three)	
Win by DQB	Win by disqualification for unsportmanlike behavior	

15.7.2022 Alexander Hübl

18

Wie gewinnt man? Article 16 Decisions – Best of Three

Win by RSC	Win by Referee Stops Contest
Win by PTF	Win by final score (Gewonnene Runden)
Win by WDR	Win by withdrawal
Win by DSQ	Win by disqualification
Win by DQB	Win by disqualification for unsportmanlike behavior




Superiority Procedure:

- CR must count "1, 2, 3"
- After the count of 3, CR and CRK must vote simultaneously.

2 CR SYSTEM - 2 CR & CRK VOTE 3 CR SYSTEM - ONLY 3 CR VOTE

15.7.2022 Alexander Hübl

19



RSC

- Auszählen (KO, Know down)
- Nicht bereit zum Kampf nach 3-maliger Aufforderung (standup)
- CR stoppt Kampf wegen Sicherheit
- Arzt stoppt Kampf

Alexander Hübl 15.7.2022

20

DQB

Win by disqualification for unsportsmanlike behavior: DQB shall be declared in the following situations:

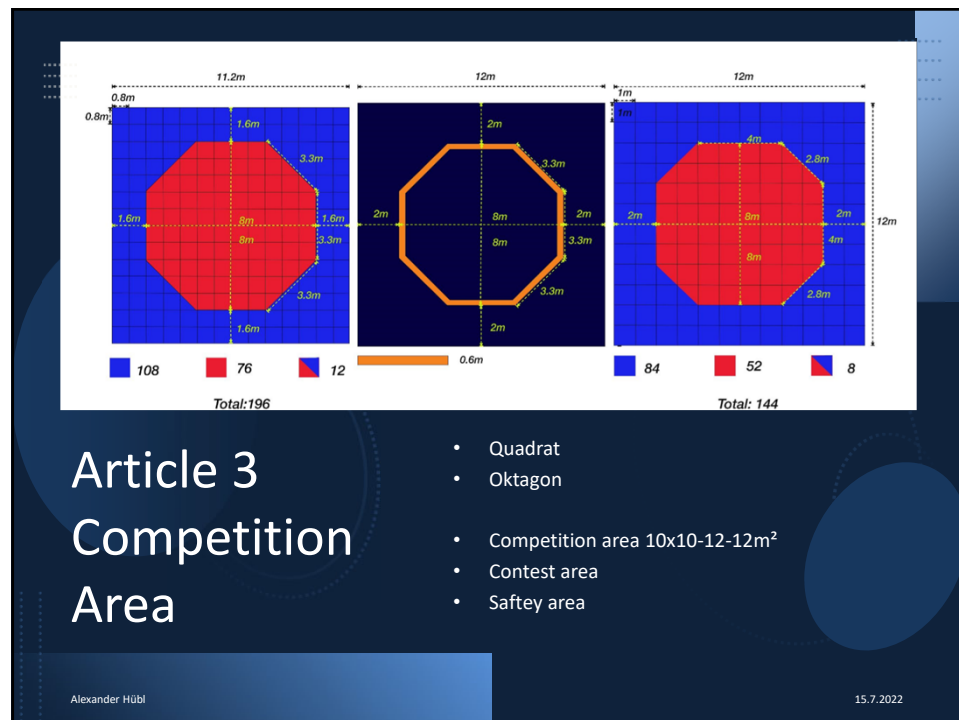
- When a contestant or any of his/her team member is found manipulating of the sensor(s) or scoring system of the PSS
- When a contestant cheats the process of weigh-in
- When a contestant is found violating the WT Anti-Doping Rules
- When a contestant or coach commits serious infringing behavior described in article 23.3.1& 23.3.2

The all result of contestant who lost by DQB shall be removed, and other contestant's result which affected by DQB shall be reallocated.

15.7.2022

Alexander Hübl

22



23

Article 4 Contestant

- Trunk PSS and Head PSS
- Mats
- 4D replay system for G-12
- Instant video replay (min. 3 cameras per court, form semi-finals 4)
- Real time Display System
- Anti Doping Test
- Persönlich Ausrüstung
- Any religious item shall be worn beneath the head protector and inside the competition uniform (Dobok) and shall not cause harm or obstruct the opposing contestant.

15.7.2022

60€ Kopfschutz

10€ Zahnschutz

40€ Armschoner

2500€ Elektronisches Kampfwestensystem

80€ Kampfwesten ohne Elektronik

40€ Handschuhe

50€ Schienbeinschoner

10€ Zahnschutz

20€ Gürtel

120€ Dobok

65€ Elektronische Fußsensoren (Zweimal jährlich)

2.985€

ALEX BACHMANN Taekwondo

Deutsche Sporthilfe

Alexander Hübl

26

Article 5 Weight Divisions

- Keine Schülerklassen

15.7.2022

5.1 Cadet Height categories are classified as follow.

Men's division			Women's division		
Cadet contestants' Height		MAX. Weight	Cadet contestants' Height		MAX. Weight
Under 148cm	Not exceeding 148cm	45kg	Under 144cm	Not exceeding 144cm	43kg
Under 152cm	Over 148cm & not exceeding 152cm	48kg	Under 148cm	Over 144cm & not exceeding 148cm	45kg
Under 156cm	Over 152cm & not exceeding 156cm	51kg	Under 152cm	Over 148cm & not exceeding 152cm	48kg
Under 160cm	Over 156cm & not exceeding 160cm	53kg	Under 156cm	Over 152cm & not exceeding 156cm	51kg
Under 164cm	Over 160cm & not exceeding 164cm	56kg	Under 160cm	Over 156cm & not exceeding 160cm	53kg
Under 168cm	Over 164cm & not exceeding 168cm	59kg	Under 164cm	Over 160cm & not exceeding 164cm	56kg
Under 172cm	Over 168cm & not exceeding 172cm	61kg	Under 168cm	Over 164cm & not exceeding 168cm	59kg
Under 176cm	Over 172cm & not exceeding 176cm	64kg	Under 172cm	Over 168cm & not exceeding 172cm	61kg
Under 180cm	Over 176cm & not exceeding 180cm	67kg	Under 176cm	Over 172cm & not exceeding 176cm	64kg
Over 180cm	Over 180 cm	80kg	Over 176cm	Over 176 cm	75kg

Alexander Hübl

27

Article 7 Duration of the Contest

15.7.2022

- 3 Runden zu je 2 Minuten mit 1 Minute Pause
 - 3 Runden zu je 1 Minute
 - 3 Runden zu je 1.5 Minuten
 - 2 Runden zu je 2 Minuten
 - 1 Runde mit 5 Minuten (30s time out)
 - 4. Runde → 1 Minute
- **Best of Three System**
 - **Keine 4. Runde**
 - **Jede Runde muss einen Gewinner haben**

Alexander Hübl

28

Article 9 Weigh-in

15.7.2022

- Abwaage soll am Vortag des Wettkampfes erfolgen
- Unterwäsche oder nackt erlaubt (Senioren): männliche und weibliche Offizielle
- Kadetten und Junioren mit Unterschwäche (100g)
- Abwaage grundsätzlich einmal
 - Außer SportlerIn hat das Limit nicht erreicht und das Zeitlimit (2h max.) ist noch nicht überschritten
 - Identische Waagen müssen zum Probieren vorhanden sein
- Zufallsabwaage „Random Weigh-in“ am Tag der Meisterschaft 2h bis 30min vor Start
 - 5% Toleranz von der Gewichtsklasse
 - Nur ein Versuch

Alexander Hübl

29

Article 10
Procedure of Contest

Article 19
Procedures of suspending the match

- Athleten werden 30min vor Kampf aufgerufen (max. 3 mal) → inspection
- Eintritt mit Coach (Physio oder Arzt) Competition Area
- Start/ Ende des Kampfes
 - „Chung“ und „Hong“
 - Kopfschutz ist unter dem linken Arm
 - Hardwaretest möglich
 - „Cha-ryeot“ und „Kyeong-re“
 - Kopfschutz auf
 - Ioon-bi und Shi-jak
 - Keu-man
 - Sieg am Ender verkünden oder Rundensieg
- Unterbrechung
 - Kal-yeo
 - Kye-sok
 - Kye-shi
 - Shi-gan

Alexander Hübl 15.7.2022

30

Article 11
Permitted techniques and areas

- Erlaubte Techniken
 - Fausttechnik: gerader Fauststoß mit Knöcheln der geballter Faust
 - Fußtechnik: Fuß unterhalb des Knöchels
- Erlaubte Angriffszonen
 - Körper: Faust- und Fußtechnik auf Weste; ausgenommen Wirbelsäule
 - Kopf: Fußtechniken → Schlüsselbein aufwärts

Alexander Hübl 15.7.2022

32

Article 12 Valid points

- Gültiger Trefferbereich (Scoring Areas)
 - Körper: blauer oder roter Bereich der Kampfweste (Hogu)
 - Kopf: Ganzer Kopf ab Unterkante des Kopfschutzes
- Punkte sind zu vergeben:
 - Hogu, Kopf: Erlaubte Technik → gültiger Trefferbereich
 - PSS: Entscheidet über erlaubte Technik, Impact, gültiger Trefferbereich. (Level Kopf 5 -9 Daedo)
 - Bei Kopftreffer IVR möglich
- The valid points are divided as follows:
 - One (1) point for a valid punch on trunk protector
 - Two (2) points for valid kick to the trunk protector
 - Three (3) points for a valid kick to the head
 - Four (4) points for a valid turning kick to the trunk protector
 - Five (5) points for a valid turning kick to the head
 - One (1) point awarded for every one Gam-jeom given to the opponent contestant
- Annullieren von Punkten: Punkt ist durch eine verbotene Aktion entstanden → annullieren



15.7.2022

Alexander Hübl

33

Article 13 Scoring and publication

Alexander Hübl

Manuell durch Punkterichter:

- Fausttreffer und Zusatzpunkte für Drehtechniken (Kopf und Schulter müssen gedreht werden)
- Kopf, wenn kein elektronischer Kopfschutz vorhanden

Anzahl Punkterichter

- 3: mind. 2 müssen innerhalb eines Zeitfensters drücken
- 2: 2 müssen innerhalb eines Zeitfensters drücken

Kopftreffer

- SportlerIn schwankt oder Knock down → keine Punkte durch Kopf PSS → Zählen → IVR für Kopftreffer (Referee oder Coach)
- Wenn CR bei Kopftreffer zählt, aber keine Punkte gefallen sind: IVR durch CR oder Coach

15.7.2022

34


Article 14 Prohibited acts and Penalties (1)

- Ziele von Verwarnungen/Minuspunkte:
 - Schutz des Taekwondoin
 - Fairer Kampf
 - Spannung
 - Einsatz von „richtigen“ Techniken
- Vergabe
 - Referee
 - Kyong-go → Gibt es nicht mehr
 - 1 Gam-jeom → 1 Punkt für den Gegner außer 4. Runde 2 Gam-jeoms führen zu einem Punkt für den Gegner
 - Vergehen während der Pause sind sofort zu ahnden
- Gelbe Karte
 - Starkes Fehlverhalten von Sportler/Coach → Sanktionen werden geprüft



15.7.2022
Alexander Hübl

35



Article 14 Prohibited acts and Penalties (2)

Verbotene Aktionen:

1. Verlassen der Wettkampffläche
2. Niederfallen
3. Vermeiden oder Verzögern des Kampfes
4. Greifen, Halten oder Stoßen des Gegners/der Gegnerin
5. Folgendes wird bestraft:
 - Heben des Beines, um zu blocken
 - Tritt auf das gegnerische Bein, um einen Angriff zu verhindern,
 - der Kick zielt unterhalb der Taille
 - Heben des Beines über Hüfthöhe und 3 Kicks in der Luft oder mehr ohne Absetzen
 - Bein oder Knie mehr als 3 Sekunden in der Luft heben/kicken, um einen potentiellen Angriff zu verhindern
6. Kick unterhalb der Taille
7. Attacke nach "Kal-yeo"
8. Schlag des gegnerischen Kopfes mit der Hand

15.7.2022
Alexander Hübl

36



Article 14 Prohibited acts and Penalties (3)

Verbotene Aktionen:

9. Kopfschlag oder Angriff mit dem Knie
10. Angriff des gefallenen Gegners/Gegnerin
11. Attacke des Hagus innerhalb einer Clinch Position mit der Fußkante oder Sole nachdem das Knie nach außen gedreht wurde
12. **Attacke des Hinterkopf in Clinch Position**
13. Unsportlichkeit des Kämpfers oder des Coaches
 - Nicht den Anweisungen des CR Folge leisten
 - Unangemessene Proteste
 - Unangebrachte Versuche Einfluss auf das Ergebnis zu nehmen
 - Provozieren oder beleidigen des gegnerischen Teams
 - Nicht akkreditierter Arzt, Personen
 - Anderes schwerwiegendes Fehlverhalten des Teams

15.7.2022 Alexander Hübl

37

1. Verlassen der Wettkampffläche

- Gam-jeom ist zu vergeben, wenn ein Fuß die Wettkampffläche verlassen hat (Fuß muss abgesetzt sein)
- Kein Gam-jeom ist zu vergeben, wenn der Sportler/ die Sportlerin den Wettkampffläche durch eine verbotene Aktion des Gegners verlassen hat
- If player falls down or goes out of boundary line while referee is counting no gam jeom



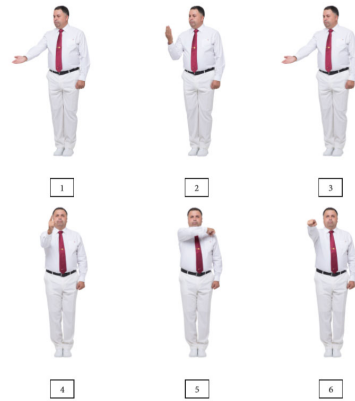

15.7.2022 Alexander Hübl

38

2. Niederfallen

- Gam-jeom ist zu vergeben, wenn ein anderer Körperteil als die Füße den Boden berühren
- Kein Gam-jeom ist zu vergeben, wenn der Sportler/ die Sportlerin durch eine verbotene Aktion des Gegners niedergefallen ist oder durch Knock-Down (abhängig 8 oder 10s anzählen) → Siehe Artikel 17.
- Wenn beide Sportler durch einen Zusammenstoß niedergefallen sind oder nach einen gepunktetem Dehkick ist kein Gam-jeom zu vergeben
- Refereekomando: „Stand up“ (dreimal)

Alexander Hübl



15.7.2022

39

Beispiele

- **Hong** kickt and fällt nieder → **Hong** Gam Joem
- **Hong** kickt und **Chung** fällt nieder → **Chung** Gam Joem
- **Hong** kickt und **Hong** und **Chong** fallen nieder → kein Gam Jeom
- **Hong** hält und **Chong** fällt nieder → **Hong** Gam Joem
- **Hong** and **Chung** fallen durch "incidental collison" → kein Gam Jeom
- **Hong** stößt und **Chung** fällt nieder → **Chung** Gam Jeom
- **Hong** schiebt/stößt während **Chung** attackiert und **Chung** fällt nieder → **Hong** Gam Jeom

15.7.2022

Alexander Hübl

42

Beispiele

- **Hong** kickt und **Chung** fällt durch Know-down
→ bis 8 zählen Chung Gam Jeom
- **Hong** kickt und **Chung** fällt durch Know-down
→ bis 10 zählen kein Gam Jeom
- **Chung** fällt während Center Ref. zählt → kein Gam Jeom
- **Hong** fällt nach Kal-yeo → kein Gam Jeom

15.7.2022

Alexander Hübl

43

3. Vermeiden oder Verzögern des Kampfes

- Für Handlungen ohne Absicht auf Angriff
 - Für ständig kampfvermeidendes Handeln
 - Wenn beide Kämpfer **3 Sekunden inaktiv** sind → Referee gibt Kommando für „Fight“
 - Gam-jeom für beide, wenn sie nach **3 Sekunden** inaktiv geblieben sind
 - Gam-jeom für den Sportler/die Sportlerin, der/die zurückgewichen ist
- Rücken zudrehen, Vortäuschen von Verletzungen (**IVR möglich**), Verzögerung durch „Wirkungstreffer“ → Gam-jeom
- **3 Schritte rückwärts, seitliche ohne Technik → Gam-jeom**
- Ausrüstung richten → Gam-jeom
- Pretending injury → Center ref. „Video review“ → yes Gam-Jeom



Alexander Hübl

15.7.2022

44

4. Greifen oder Stoßen des Gegners

- Greifen eines gegnerischen Körperteils, Dobok, Schutzausrüstung mit den Händen
- Greifen des Fußes oder Beins mit dem Unterarm
- Clinch Position Kommando Fight wenn das nicht in 2 sec beendet wird Gam-Jeom
- Stoßen (Schieben)
 - Gegner wird aus der Kampffläche gestoßen
 - Schieben (langer Kontakt)
 - Verhindern von Kicks oder Angriffsversuchen
 - Kein Gam-jeom bei Stoßen aus Clinch

Alexander Hübl



15.7.2022

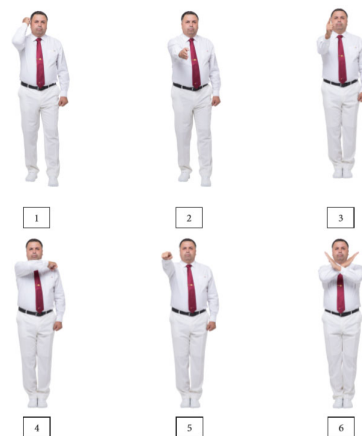
45

5. Folgendes wird bestraft:

- Heben des Beines, um zu blocken
- Tritt auf das gegnerische Bein, um einen Angriff zu verhindern, der Kick zielt unterhalb der Taille
- Heben des Beines über Hüfthöhe und 3 Kicks in der Luft oder mehr ohne Absetzen
- Bein oder Knie mehr als 3 Sekunden in der Luft heben/kicken, um einen potentiellen Angriff zu verhindern

15.7.2022

Alexander Hübl



46

6. Kick unterhalb der Taille



- Diese Aktion gilt für einen Angriff auf einen Teil unterhalb der Taille.
- Wenn ein Angriff unterhalb der Taille vom Empfänger im Zuge eines Technikaustausches verursacht wird, wird keine Strafe verhängt.
- Dieser Artikel gilt auch für kräftige Stoß- oder Stampfaktionen an einem Teil des Oberschenkels, Kniees oder Schienbeins, um die Technik des Gegners zu stören.


15.7.2022 Alexander Hübl

47

7. Attacke nach “Kal-yeo”

15.7.2022
Alexander Hübl

- Es muss ein Kontakt nach Kal-yeo vorhanden sein
 - Außer der Angriff ist böswillig, heimtückisch
- Angriffsbewegung(en), die VOR Kal-yeo gestartet haben, werden nicht bestraft
- Im IVR zählt der gestreckte Arm des Referees (nicht das verbale Kommando) → Abheben des Beines



48

8. Schlag des gegnerischen Kopfes mit der Hand

- Schlag mit: Hand, Faust, Handgelenk, Arm Ellbogen → Kopf
- Ausnahme:
 - Gegner/ Gegnerin senkt den Kopf

15.7.2022
Alexander Hübl

49

9. Kopfschlag oder Angriff mit dem Knie

- Absichtlicher Kopfschlag oder Knieschlag
- Ausnahme:
 - Kickbewegung und Gegner/ Gegner verkürzt und es resultiert daraus ein Knieschlag
 - Distanzproblem beim Ausführen des Kicks

15.7.2022
Alexander Hübl

50

10. Angriff des gefallenen Gegners/ Gegnerin

- Definition of a fallen opponent: any part of the body besides the soles of both feet touches the floor.
- Angriff auf den gefallen Gegner/ Gegnerin ist extrem gefährlich
 - Gefallener Gegner ist in einer wehrlosen Situation
 - Unabhängig von der Wirkung



15.7.2022

Alexander Hübl

51

11. Attacke des Hogus innerhalb einer Clinch Position mit der Fusskante oder Sole nachdem das Knie nach außen gedreht wurde

- Monkey und Fish Kick sind in Clinch Position verboten
- Punkte müssen abgezogen werden



15.7.2022

Alexander Hübl

53

12. Attacke des Hinterkopf in Clinch Position

Streichung der Punkte



Alexander Hübl

15.7.2022

54

13. Unsportlichkeit des Kämpfers oder des Coaches

- Not complying with the referee's command or decision
- Inappropriate protesting behavior to officials' decisions
- Inappropriate attempts to disturb or influence the outcome of the match
- Provoking or insulting the opposing contestant or coach
- Unaccredited doctor/physicians or other team officials found to be seated in the doctors position
- Any other severe misconduct or unsportsmanlike conduct from a contestant or coach



Alexander Hübl

15.7.2022

55

Article 15 Golden Point and Decision Superiority

- 1 Minute
- The first contestant scores two (2) or more points or 2 gam-jeoms or combination
- If the Center referee gives Gam-joem to the contestant, he/she must invalidate the registered hit (Punkterichter können helfen wenn Invalidation vergessen wurde)
- whose opponent receives two “Gam-jeoms” in the golden round shall be declared the winner.

15.7.2022
Alexander Hübl

56

Article 15 Golden Point and Decision Superiority

Golden Point Runde – 1 Minute, keine Punkteentscheidung:

- Punch (4. Runde)
- Wenn gleich registrierten Hit Levels in Runde 4
- Rundensiege (1. bis 3. Runde)
- weniger Gam Jeom (alle Runden)

Wenn gleich, Punkterichter entscheiden

- Technical dominance through aggressive match management
- Greater number of techniques executed
- Use of more advanced techniques
- Display of better competition manner

15.7.2022
Alexander Hübl

57

Article 15 Golden Point and Decision Superiority

„Best of Three-System“

Keine „Golden-Round“

Es muss in jeder Runde eine*n Sieger*in geben!

Bei Gleichstand in der Runde:

- Mehr Punkte durch Drehkicks
- *Wenn gleich*, mehr Punkte durch höherwertige Treffer (Kopf, Körper, Fauststoß, Gam-Jeom)
- *Wenn gleich*, mehr registrierte Anschläge (PSS)
- *Wenn gleich*, Entscheid Referee und Judges

15.7.2022
Alexander Hübl

58

Higher Value Technik

The Best of Three (3) System

Higher Value Techniques

ROUND WINNER

MATCH 101

7 0.00 7

GAM-JEOM 0 ROUND 1 GAM-JEOM 0

15.7.2022
Alexander Hübl

59

Wer gewinnt die Runde?

The Best of Three (3) System




Highest Value Techniques

MATCH 101

4 0.00 4


ROUND 1

GAM-JEOM 0 0

15.7.2022 Alexander Hübl

60

Article 21 – Instant Video Replay



COACH GUIDE TO IVR REQUESTS

MY PLAYER

- Punch Misidentification
- Technical Points
- Head Kick

GAM-JEOM
Invalidation of any Gam-Jeom & points reinstated

Points related:

- GJ was invalidated but points did not get restored
- restore points because they were before GJ

Technical Issues:

- Test PSS
- Phantom Points
- Time
- Scoreboard entry

OPPONENT

GAM-JEOM
& points related

- Falling Down
- Crossing the Boundary Line
- Attack after Kalyeo
- Attack Fallen Opponent

invalidation of Technical Points

Invalidation of Points:
(GJ was given)

Center Referee

- 'No Gam-jeom' is sufficient
- Repeat request back to Coach
- GJ given to wrong player

15.7.2022 Alexander Hübl

61