

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



Inhaltsverzeichnis

1.	Geltungsbereich	1
2.	Voraussetzungen für Wettkämpfer	2
3.	Wettkampfformen	2
3.1.	Einzel-Wettkampf (1 gegen 1).....	2
3.2.	Team-Wettkampf (2 gegen 2, 3 gegen 3)	2
4.	Kampfzeit	2
5.	Ablauf und Etikette	3
5.1.	Zeremonielle Vorbereitungen zum Kampf	3
5.2.	Der Ablauf eines Kampfes.....	3
5.3.	Die Punktevergabe.....	4
5.4.	Das Ende eines Kampfes	5
6.	Treffersystem	5
6.1.	Gültige Punkte.....	5
6.2.	Angriffsflächen/Trefferzonen	6
7.	Verbotene Handlungen und Strafen	6
7.1.	Allgemein	6
7.2.	Disqualifizierung	7
7.3.	Erteilung von Strafpunkten	7
7.4.	Verbotene Handlungen/ Gründe für Strafpunkte.....	8
8.	Verletzungen/Unfälle während des Kampfes	9
9.	Zeitwächter.....	9
10.	Protokoll für die Kampfrichter.....	10
11.	Einsprüche.....	10
12.	Liste der Kampfrichtergesten	10

1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung von Kummooyeh Deutschland (KDWO) gilt für Einzel- und Teamkämpfe, die innerhalb von Kummooyeh Deutschland auf Landes- und Bundesebene von ihren Mitgliedern ausgetragen werden.

Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle von KD anerkannte Meisterschaften und regelt deren ordnungsgemäße Durchführung. Die Wettkampfformen von KD sind den Regeln des Weltverbandes (World Kummooyeh Federation) angeglichen.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

1. Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Mitgliedschaft der Teilnehmer bei Kummooyeh Deutschland. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.
2. Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird vom Teilnehmer die Wettkampfordnung von KD sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen anerkannt.
3. Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.
4. Kampfkleidung: Wettkämpfer dürfen nur im offiziellen, einwandfreien sauberen Dobok der World Kummooyeh Federation teilnehmen. Die Gürtelfarbe muss entsprechend der erworbenen Graduierung getragen werden.

3. Wettkampfformen

3.1. Einzel-Wettkampf (1 gegen 1)

- 1) Der erste Kämpfer, der 5 Punkte innerhalb des Zeitlimits erlangt, ist der Gewinner.
- 2) Sollte das Zeitlimit überschritten werden, bevor ein Kämpfer die maximale Punktzahl erlangt, so ist der Kämpfer mit der höchsten Punktzahl der Gewinner.
- 3) In einem Unentschieden hat der Kämpfer mit der niedrigsten Strafpunktzahl (Kyeong-go = Half-Penalty = Halber Strafpunkt) gewonnen.
Falls beide Kämpfer keine Strafpunkte erhalten haben, wird so lange weitergekämpft, bis der nächste Punkt gezählt wird. Der Kämpfer, der diesen Punkt erlangt, hat gewonnen.

3.2. Team-Wettkampf (2 gegen 2, 3 gegen 3)

Die maximale Anzahl an Kämpfern in einem Team ist drei (3).

- 1) Jeder Kämpfer trägt einen 1 gegen 1 Einzelkampf gegen einen Kämpfer dem anderen Team aus. Jedes Ergebnis (Sieg/Niederlage) wird notiert.
- 2) Wenn alle Kämpfe ausgetragen wurden, werden die Siege zusammengerechnet. Das Team mit der höchsten Anzahl an Siegen hat gewonnen.

4. Kampfzeit

Die Regel-Kampfzeit beträgt 2 Minuten. Die Zeit kann jedoch in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl und zur Optimierung des Wettkampfablaufs durch Entscheidung der Wettkampfleitung vor dem Beginn des Turniers verkürzt oder verlängert werden. Jedoch muss die gleiche Kampfzeit für alle Kämpfe eines Turniers gelten.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



Wenn der Hauptkampfrichter „Shi-Jak“ (= Start) befiehlt, beginnt die Kampfzeit. Während Pausen, in denen der Hauptkampfrichter Punkte und Strafpunkte bekannt gibt, läuft die Zeit weiterhin.

Es gibt jedoch einige Umstände, in denen die Zeit angehalten wird:

- 1) Wenn alle Kampfrichter sich zur Diskussion in der Mitte der Wettkampffläche sammeln.
- 2) Wenn etwas Unerwartetes in oder um die Wettkampffläche passiert.
- 3) Falls ein Kämpfer verletzt wird.
- 4) Unter allen anderen Umständen, in denen die Zeit pausiert werden muss.

5. Ablauf und Etikette

5.1. Zeremonielle Vorbereitungen zum Kampf

Die Kampfrichter stehen nebeneinander mit dem Hauptkampfrichter in der Mitte. Jeder Kampfrichter hält beide Flaggen in der linken Hand, mit der blauen Flagge um die rote Flagge gewickelt.

Der Hauptkampfrichter fordert die Nebenkampfrichter auf, deren Plätze einzunehmen. Dies geschieht durch das Kommando: „Ap-pro“ (= vorwärts bewegen).

Dadurch gehen alle Kampfrichter gleichzeitig nach vorne, bis der Hauptkampfrichter dessen Position erreicht hat. Die Nebenkampfrichter gehen weiter bis zur jeweiligen Ecke der Wettkampffläche, in einem Dreieck zu einander stehend.

Wenn alle Kampfrichter deren Positionen eingenommen haben, richten sie sich zur Mitte der Wettkampffläche aus und verbeugen sich gleichzeitig. (ohne Kommando)

Die Kampfrichter rollen sodann die Flaggen aus. Der Hauptkampfrichter hält in der rechten Hand die blaue Flagge, in der linken Hand die rote Flagge. Die gegenüberstehenden Nebenkampfrichter spiegeln den Hauptkampfrichter, indem sie in der rechten Hand die rote Flagge und in der linken Hand die blaue Flagge halten.

Es ist wichtig, dass falls die Kämpfer die Plätze im Zuge des Kampfes wechseln, die Kampfrichter sich nicht in den Farben der Flaggen vertun.

5.2. Der Ablauf eines Kampfes

Wenn die Kampfrichter die Vorbereitungen abgeschlossen haben, nehmen die Kämpfer deren Plätze an der jeweiligen äußeren Kante der Wettkampffläche ein.

Der Wettkampf wird ausschließlich vom Hauptkampfrichter gestartet. Die Nebenkampfrichter bleiben solange stehen und verhalten sich ruhig.

Der Hauptkampfrichter fordert die Kämpfer auf, sich zu verbeugen:

„Chah-rot“ (=Aufmerksamkeit zeigen) -> „Kyung-yeh“ (= Verbeugen) -> „Bah-ro“ (= Rühren)

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



Der Hauptkampfrichter weist die Kämpfer an, sich nach vorne zu bewegen: „Ap-pro“ (= nach vorne bewegen). Daraufhin heben die Kampfrichter deren Arme seitlich horizontal und bewegen deren Schulter horizontal nach Innen. Die Kämpfer müssen dann 3 Schritte nach vorne gehen (rechts, links, rechts und die Füße zusammenstellen).

Der Hauptkampfrichter befiehlt den Kämpfern, deren Schwerter zu ziehen: „Bahl-kum“ (= Schwert ziehen). Daraufhin halten die Kampfrichter deren Arme in der unveränderten Position. Die Kämpfer ziehen die Schwerter.

Der Hauptkampfrichter startet den Wettkampf: „SHI-JAK“ (= beginnen). Die Kampfrichter haben die Arme nach vorne gerichtet und schwingen sie nach unten zu den Hüften. Wenn der letzte Gewinnpunkt erzielt wird oder die Zeit ausläuft, pausiert der Hauptkampfrichter den Wettkampf: „Joong-Ji“ (= pausieren). Die Kampfrichter heben die Arme in frontaler Schulterhöhe. Die Kämpfer kehren zu den jeweiligen Startplätzen zurück.

Falls die Kämpfer nicht bereit sind (= Grundhaltung mit ausgerichtetem Schwert nach vorne), befiehlt der Hauptkampfrichter ihnen sich bereit zu machen: „Kyun-jeok“ (= auf der Hut sein/auf Posten stehen)

5.3. Die Punktevergabe

- a. Wenn zwei oder mehr Kampfrichter die gleiche Flagge heben, muss der Hauptkampfrichter den Wettkampf unterbrechen (Joong-Ji) und die Kämpfer zu den Startpositionen zurückkehren lassen.
- b. Der Hauptkampfrichter gibt den Kämpfer bekannt, der den Punkt gemacht hat: „Hong/Cheong“ (= Rot/Blau) „IL“ (= ein Punkt)
Der Hauptkampfrichter fordert dann die Kämpfer auf, fortzufahren: „Keh-Sok“ (= fortfahren)
(Der Hauptkampfrichter muss vor dem Fortfahren sicherstellen, dass beide Kämpfer auf Posten stehen (Kyun-jeok)).
- c. Sollte einer der Kampfrichter bei der Flaggenwahl eine falsche Entscheidung getroffen haben, können sie sich unverzüglich korrigieren. Haben jedoch zwei oder mehr Kampfrichter dieselbe Flagge gehoben und hat der Hauptkampfrichter dies anerkannt, kann die Entscheidung nicht korrigiert werden.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



5.4. Das Ende eines Kampfes

Um den Gewinner bekannt zu machen, heben alle Kampfrichter die Flagge, die den Gewinner repräsentieren:

Zunächst wird auch der entschiedene Punkt wie ein regulärer Punkt gem. 5.3 vergeben.

Der Hauptkampfrichter befiehlt den Kämpfern, die Schwerter einzustecken (dies ist um den Kämpfern das Kampfbende zu signalisieren): „Chac-Kum“ (= Schwerter einstecken)

Alle Kampfrichter heben die Flaggen im 45° Winkel über die Schulter. Der Hauptkampfrichter spricht „Cheong, Seung“ (= Blau hat gewonnen) oder „Hong, Seung“ (= Rot hat gewonnen) aus. Die Flaggen aller Kampfrichter schnappen zur Hüfte runter, wenn das Wort „Seung“ ausgesprochen wird.

Der Hauptkampfrichter fordert die Kämpfer auf, sich zu verbeugen:

„Chah-rot“ (=Aufmerksamkeit zeigen) -> „Kyung-yeh“ (= Verbeugen) -> „Bah-ro“ (= Rühren)
Die Kämpfer verbeugen sich und erheben sich nicht aus der Verbeugung, bevor sie „Bah-ro“ hören. (Optional und in sportlicher Manier geben sich die Kämpfer die Hände.)

Der Hauptkampfrichter befiehlt den Kämpfern, sich rückwärts aus dem Ring zu entfernen: „Dwi-Ro“ (= sich rückwärts bewegen)

Die Kämpfer bewegen sich mit 3 Schritten zurück (rechts, links, rechts und die Füße zusammenstellen), während sie sich immer noch gegenüber ansehen.

Wenn die Kämpfer die äußeren Ränder der Wettkampffläche verlassen haben, dürfen sie sich umdrehen und rausgehen.

6. Treffersystem

Kämpfer können das Schwert nach dem Treffer zurückziehen oder den Schnitt durchzuziehen. Bei durchgezogenen Schnitten sind nur Bein- und Körperziele erlaubt.

Der erste saubere Treffer eines Kampfes gibt zwei (2) Punkte anstatt einem. Falls jedoch ein Kämpfer vor einem sauberen ersten Treffer zwei (2) Strafpunkte erleidet (2 x „Kyeong-go“), wird nur ein (1) Punkt gegeben. Der Grund dafür ist, dass es nur eine Chance gibt im Kampf eine Belohnung für den ersten Treffer zu erhalten. Diese Chance ist vertan, wenn bereits Strafpunkte vergeben worden sind.

Somit ist der erste Treffer nach zwei Strafpunkten lediglich eine „zweite Chance“ und folglich nur einen Punkt wert.

6.1. Gültige Punkte

Gültige Punkte werden erzielt, wenn eine erlaubte Technik kraftvoll auf die Trefferflächen von Torso, Arme oder Beine ausgeführt wird oder wenn eine erlaubte Technik auf die Angriffsfläche des Kopfes ausgeführt wird.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



6.2. Angriffsflächen/Trefferzonen

1) Kopf

Alle Angriffe auf den Kopf müssen sauber ausgeführt werden um als Treffer gewertet zu werden. Falls das Schwert am Kopf abstreift oder abrutscht, ist dies kein sauberer Angriff. Angriffe auf den Kopf dürfen aus Sicherheitsgründen nur beidhändig geführt erfolgen.

2) Handgelenk/Arm

Die Trefferzone am Arm geht vom Ellbogen bis zum Handgelenk. Der obere Unterarmmuskel ist jedoch ein stärkeres Ziel. Für einen gültigen Treffer muss in diesem Bereich der Angriff mit mehr Kraft durchgeführt werden. Angriffe auf die Arme dürfen nur beidhändig geführt erfolgen.

3) Körper

Die linke und rechte Körperseite sind gültige Ziele. Der Punkt wird jedoch nicht gegeben, falls der Angriff zu hoch ist. Dies ist der Fall, wenn die Rippen getroffen werden. Angriffe auf den Körper dürfen sowohl ein- als auch beidhändig geführt erfolgen.

4) Beine

Die Trefferzone geht vom Fußgelenk hoch bis zum oberen Oberschenkel. Ein Angriff auf das Hüftgelenk ist kein gültiger Angriff. Die Trefferzone bei Beinangriffen aus Sicherheitsgründen auf die Beinaußenseite beschränkt. Ausnahme hiervon ist ein Treffer am Hacken/Achillessehne

-> Um bei Beinangriffen mehr Kraft zu erzeugen, sollte der Schwung aus über der Schulter kommen. Leichtes Antippen ist kein gültiger Angriff. Angriffe zu den beinen dürfen sowohl ein- als auch beidhändig geführt erfolgen, jedoch gibt nur der erste einhändig geführte Treffer einen Punkt.

Jeder Treffer der o.g. Trefferzonen wird als 1 Punkt gezählt (Sonderregelung des ersten Punkte beachten, siehe Abschnitt 6). Angriffe aus einer Drehung heraus werden mit zwei (2) Punkten belohnt.

7. Verbotene Handlungen und Strafen

7.1. Allgemein

- 1) Einzig und allein der Hauptkampfrichter darf Strafpunkte aussprechen. Wenn jedoch der Hauptkampfrichter die Füße eines Kämpfers nicht genau sieht und der Kämpfer die Grenzen der Wettkampffläche überschreitet, dann darf der Nebenkampfrichter einen

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



Strafpunkt aussprechen.

Dies geschieht durch Richten der Flagge auf 45° nach unten, vom Körper weg.

- 2) Wenn der Hauptkampfrichter mit den Nebenkampfrichtern diskutieren muss, fordert er die Kämpfer auf, sich zu entspannen mit dem Kommando „Shio-Kal“ (= das Schwert entspannen) und schickt sie zurück auf deren Startpositionen mit dem Kommando „Dwi-Ro“ (= sich rückwärts bewegen)
Während sich die Kampfrichter austauschen, haben die Kämpfer mit dem Schwert entspannt auf der rechten Seite, Schwertspitze nach unten zeigend, zu warten.
Wenn Kampfrichter diskutieren, haben sie beide Flaggen in der linken Hand zu halten.
- 3) Coachs/Trainer/Instruktoren von teilnehmenden Wettkämpfern sind angehalten, von der Hauptwettkampffläche weg zu bleiben damit sie ihren Kämpfern keine Tipps/Ratschläge geben können und damit die Autorität der Kampfrichter zu verletzen.
- 4) Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es nur eine Geste, um einen Wettkampf zu pausieren: Beide Arme sind frontal auf Schulterhöhe ausgestreckt und das Kommando lautet „Joong-Ji“ (= pausieren).

7.2. Disqualifizierung

Eine Disqualifizierung erfolgt, ...

- 1) ... falls ein Kämpfer schlechtes Verhalten gegenüber seinem Gegenüber oder den Kampfrichtern zeigt, durch:
 - a. Fluchen
 - b. Physische Gewaltanwendung
 - c. Unangebrachte Gestikulierung
 - d. etc.
- 2) ... wenn der Kämpfer Rüstungsteile oder das Schwert als Protestaktion auf die Entscheidung der Kampfrichter wirft.
- 3) ... wenn ein Kämpfer sich weigert, die Entscheidung des Hauptkampfrichters anzuerkennen.
- 4) ... falls der Coach/Trainer/Instruktor eines teilnehmenden Wettkämpfers sich schlecht verhält (siehe Punkt 1). In diesem Fall wird der Kämpfer des jeweiligen Trainers disqualifiziert.

7.3. Erteilung von Strafpunkten

- 1) Kampfrichter signalisieren einen Strafpunkt, indem sie die jeweilige Flagge im 45° Winkel seitlich zu Boden zeigen lassen.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



- 2) Wenn mindestens zwei Kampfrichter einen Strafpunkt signalisieren mit derselben Flaggenfarbe, pausiert der Hauptkampfrichter den Wettkampf mit dem Kommando „Joong-Ji“ (= pausieren). Der Hauptkampfrichter stellt die Farbe des zu verwarnenden Kontrahenten fest mit „Cheong“ (Blau) oder „Hong“ (Rot) und erklärt, was der Kämpfer falsch gemacht hat. Nun benennt der Hauptkampfrichter die Art der Strafe und gibt einen halben Strafpunkt mit „Kyeong-go“ (= halber Strafpunkt). Falls in einem Wettkampf 2 halbe Strafpunkte in Form von 2x „Kyeong-go“ (= voller Strafpunkt) gegeben werden, gibt der Hauptkampfrichter dem anderen Kämpfer einen (1) Punkt. Dazu hebt der Hauptkampfrichter die jeweilige Flagge im 45° Winkel nach oben mit den Kommandos: „Cheong“ (Blau) / „Hong“ (Rot) „IL“ (Ein Punkt). Der Kampfrichter fordert dann die Kämpfer auf, den Wettkampf fortzusetzen, indem er die gehobene Flagge zu den Hüften fallen lässt und gibt das Kommando: „Keh-Sok“ (= fortfahren).

7.4. Verbotene Handlungen/ Gründe für Strafpunkte

Kyeong-go: Halber Strafpunkt (Falls ein Kämpfer einen zweiten „Kyeong-go“ erhält, bekommt der andere Kämpfer einen Punkt.) wird gegeben, ...

- a. ... falls ein Kämpfer ein Schwert benutzt, das nicht vom Veranstalter zugelassen ist.
- b. ... falls ein Kämpfer eine Rüstung benutzt, die nicht vom Veranstalter zugelassen ist.
- c. ... falls ein Kämpfer den Wettkampf stört oder absichtlich auf Zeit spielt.
- d. ... falls ein Kämpfer das Schwert des Gegners mit irgendeinem Körperteil versucht zu fangen.
- e. ... falls ein Kämpfer Techniken benutzt, die es erfordern, länger als 3 Sekunden zu „dreschen“, wie z.B. das Schwert in einer Hand wild um sich zu schwingen. Ebenso, wenn er mit dem Schwert in einer Hand bedrohliche Gestikulierungen macht. Dies ist sehr schlechtes sportliches Verhalten.
- f. ... falls ein Kämpfer seine Hände in das Gesicht des Gegenübers drückt. Das beinhaltet auch, wenn die Hände des Kämpfers dabei das eigene Schwert umgreifen.
- g. ... falls der Kämpfer für länger als 5 Sekunden nicht angreift.
- h. ... falls der Kämpfer zu aggressiv ist. Dabei wird der Hauptkampfrichter den Wettkampf unterbrechen und zuerst eine Warnung aussprechen. Wenn derselbe Kämpfer weiterhin zu aggressiv ist, erhält er ein „Kyeong-Go“. Beispiele für aggressives Sparring sind, wenn ein Kämpfer sein Schwert wahllos schwingt und riskiert, die Ohren, Hände oder das Gesicht seines Gegners zu treffen. (Dies gilt vor allem für Kämpfer, die jünger als 12 Jahre sind, um schwere Verletzungen zu vermeiden).

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



- i. ... wenn ein Kämpfer den Kopf seines Gegners mit nur einer Hand auf seinem Schwert angreift. Das ist gefährlich, da es schwieriger ist, das Schwert zu kontrollieren.
- j. ... wenn ein Kämpfer sein Schwert fallen lässt oder während des Kampfes versehentlich auf den Boden fällt.
- k. ... wenn ein Kämpfer während des Kampfes einen Fuß ganz aus der Kampffläche tritt.
- l. ... wenn ein Kämpfer seine Hände benutzt, um das Schwert zu greifen oder den Körper seines Gegners zu greifen.
- m. ... wenn ein Kämpfer absichtlich gefährdete Bereiche, wie den Hinterkopf, mit dem Schwert angreift. Sollte sich jedoch ein Kämpfer drehen und der andere Kämpfer versehentlich auf den Hinterkopf treffen, ist dies keine Strafe.
- n. ... wenn sich ein Kämpfer über das Urteils des Hauptkampfrichters beschwert.
- o. ... wenn ein Kämpfer absichtlich seinen Gegner mit den Beinen zum Fall bringt
- p. ... in jeder anderen Situation, in der der Hauptkampfrichter einen halben Strafpunkt verdient. Für unerwartete Szenarien muss der Hauptkampfrichter mit den beiden Nebenkampfrichtern diskutieren.

8. Verletzungen/Unfälle während des Kampfes

- 1) Die Kämpfer können vom Kampfrichter eine Auszeit verlangen, wenn sie verletzt sind. Der Kämpfer signalisiert dem Kampfrichter, indem er sein Schwert an seiner Seite mit der Spitze nach unten, "Shio-Kal", lockert und die linke Hand hebt, um die Aufmerksamkeit des Kampfrichters zu erregen.
- 2) Wenn ein Kämpfer aufgrund von Verletzungen nicht weiterkämpfen kann:
Wenn offensichtlich ist, dass der Gegner den Kämpfer absichtlich verletzt hat, wird er disqualifiziert, und der verletzte Kämpfer gewinnt.
Wurde die Verletzung des Kämpfers jedoch durch einen Unfall oder von selbst verursacht, gewinnt der Gegner.
- 3) Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung eine Auszeit beantragt und nicht weitermachen kann, verliert er den Wettkampf.
- 4) Die maximal zulässige Zeit für eine Timeout-Anfrage beträgt 5 Minuten.

9. Zeitwächter

- 1) Sowohl der Zeitwächter als auch der Hauptkampfrichter müssen vereinbaren, wann der Kampf beginnen kann.
Nach sprachlicher Aufforderung des Hauptkampfrichters beginnt der Zeitwächter damit die Zeit mit der Uhr zu nehmen.
- 2) Wenn der Wettkampf sein Zeitlimit erreicht hat, signalisiert der Zeitwächter dies durch Pfeifen. Beim Pfeifton ist der Hauptkampfrichter der Stopp des Wettkampfes - "Joong-Ji" (Stop)

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



10. Protokoll für die Kampfrichter

Damit ein Punkt als solcher gezählt wird, müssen mehr als zwei Kampfrichter die gleiche Flagge hochhalten.

Wenn ein Kampfrichter den Schlag nicht gesehen hat, signalisiert er dies durch Schwenken der Fahnen in Hüfthöhe.

Wenn ein Kämpfer eine Auszeit beantragt, indem er mit dem Schwert an seiner Seite zurücktritt, nach unten kippt und seine linke Hand hebt, muss der Hauptkampfrichter den Wettkampf sofort stoppen - "Joong-Ji" (Pause), und den Kämpfer nach dem Grund für die Auszeit fragen.

11. Einsprüche

- 1) Sollten die Kampfrichter diskutieren müssen, hält der Hauptkampfrichter den Wettkampf an - "Joong-Ji" (Pause) und schickt die Kämpfer zurück zu ihren Startpositionen - "Dwi-Ro" (Move Back). Alle Kampfrichter versammeln sich dann in der Mitte der Kampffläche, um zu diskutieren.
- 2) Derzeit können Trainer/Ausbilder der teilnehmenden Kämpfer keinen Einspruch an die Kampfrichter richten.
- 3) Nach der Entscheidung über den Wettkampf kann niemand mehr Einspruch bei den Kampfrichtern einlegen.

12. Liste der Kampfrichtergesten

	Szenario	Kommando	Flaggengeste
Die Aufmerksamkeit der Kämpfer auf sich ziehen	Wenn der Wettkampf beginnt	“앞으로” (Ap-pro)	Zwei Arme schwingen aus Schulterhöhe nach innen, gleichzeitig mit dem Kommando.
Beginnen	Wenn der Wettkampf beginnt	“시작” (Shi-Jak)	Beide Arme schwingen von Schulterhöhe nach unten bis zur Hüfte, gleichzeitig mit dem Kommando.
Fortfahren	Nachdem der Wettkampf pausiert wurde	“계속” (Keh-Sok)	Beide Arme schwingen von Schulterhöhe nach unten bis zur Hüfte, gleichzeitig mit dem Kommando.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 11/2023



	Szenario	Kommando	Flaggengeste
Pausieren	Trennung der Kämpfer von einem Clinch	“중지” (Joong-Ji)	Beide Arme strecken sich vorne in Schulterhöhe am Kommando - (Joong-Ji) Beide Arme schwingen dann aus Schulterhöhe beim Kommando nach außen - (Dwi-Ro)
Anhalten	Wenn der Wettkampf endet	“중지” (Joong-Ji)	Beide Arme erstrecken sich vorne in Schulterhöhe, beim Kommando.
Gültige Angriffe	Wenn die Kampfrichter zustimmen		Flagge, die den Kämpfer repräsentiert, wird um 45 Grad nach oben aus der Schulterhöhe gehoben.
	Wenn die Kampfrichter nicht zustimmen		Beide Flaggen wedeln in Hüfthöhe.
	Falls ein Kampfrichter eine Entscheidung widerruft		Beide Flaggen wedeln in Hüfthöhe.
	Falls ein Kampfrichter sich nicht sicher über die Gültigkeit eines Punktes ist		Beide Flaggen wedeln in Hüfthöhe.
Ermittlung des Gewinners	-Wenn ein Kämpfer zum Gewinner ermittelt wird -Wenn der Wettkampf ein “Walk-over” ist -Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung ausfallen muss	승 (Seung)	Die Flagge, die den Gewinner darstellt, wird beim Kommando 45 Grad nach oben aus der Schulterhöhe gehoben.
Strafpunkte	Feststellung eines Kyeong-go (Halbe Strafe)	경고 (Kyeong-Go)	Die Flagge, die den mit einer Strafe zu belegenden Kämpfer darstellt, wird beim Kommando 45 Grad nach unten aus der Schulterhöhe gehoben.