

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



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.	Punktevergabe	4
5.4.	Das Ende eines Kampfes	5
6.	Treffersystem	6
6.1.	Gültige Punkte	6
6.2.	Angriffsflächen/Trefferzonen	6
7.	Verbotene Handlungen und Strafen	7
7.1.	Allgemein	7
7.2.	Disqualifizierung	8
7.3.	Erteilung von Strafpunkten	8
7.4.	Verbotene Handlungen/ Gründe für Strafpunkte	9
8.	Verletzungen/Unfälle während des Kampfes	10
9.	Zeitwächter	10
10.	Auszeit	10
11.	Einsprüche	10
12.	Liste der Kampfrichtergesten	11

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: 10/2024



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) Ein Kampf besteht aus drei (3) Runden. Der erste Kämpfer, der die Mehrzahl Siege aus drei Runden erlangt, ist der Gewinner des Kampfes.

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 (gem. 3.1) 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 **3 Runden à 45 Sekunden**. Die Rundenzeit 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. Sofern ein Kämpfer bereits die erste und zweite Runde für sich entschieden hat, wird der Kampf beendet.

Wenn der Hauptkampfrichter „Shi-Jak“ (= Start) befiehlt, beginnt die Kampfzeit einer Runde.

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

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



- 1) Wenn alle Kampfrichter sich zur Diskussion in der Mitte der Wettkampffläche sammeln (z.B. für eine Disqualifizierung)
- 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.

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 zu ihren jeweiligen Punkten am Rand der Kampffläche.

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

Die Hauptkampfrichter rollt 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 den roten Punktezähler und in der linken Hand den blauen Punktezähler halten.

Es ist wichtig, dass falls die Kämpfer die Plätze im Zuge des Kampfes wechseln, die Kampfrichter sich nicht in den Farben der Flagge oder der Punktezähler 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)

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

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



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). Er hält die Arme nach vorne gerichtet und schwingen sie gleichzeitig zum Kommando nach unten zu den Hüften.
Wenn die Zeit einer Runde ausläuft, pausiert der Hauptkampfrichter den Wettkampf: „Joong-Ji“ (= pausieren). 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. Punktevergabe

Während einer Runde

- a. Die Treffer werden für jede Runde unabhängig gezählt. Die Kampfrichter zählen korrekte Treffer durch Vergabe eines Punktes mit dem jeweiligen Punktzähler („Klicker“). Je Treffer wird ein Punkt (= 1 Klick vergeben), jedoch werden in gewissen Situationen (Erster Treffer, Drehungen) zwei Punkte (=2 Klicks vergeben)

Das Ende einer Runde

- b. Nachdem die Zeit für die Runde abgelaufen ist und die Kämpfer zu ihren Startpunkten zurückgekehrt sind, fordert der Hauptkampfrichter die Kämpfer auf, ihre Schwerter in „Shio-Kal“ Haltung zu nehmen (in Hüfthöhe, zur Seite). Hauptkampfrichter weist die Kämpfer dann an zum Rand der Kampffläche zurückzutreten (die Kämpfer gehen rückwärts, weiterhin zum Zentrum der Kampffläche ausgerichtet)
- c. Der Hauptkampfrichter nimmt die beiden Flaggen gekreuzt vor die Brust zusammen. Er ordert die Nebenkampfrichter mit dem Kommando „Pahn-Jeong“ auf, den entsprechenden Punktezähler zu heben, der den Spieler mit den meisten Punkten in dieser Runde anzeigt. Der Hauptkampfrichter stimmt hierbei nicht mit ab, muss hierbei den Kämpfer mit den meisten Meldungen identifizieren.
- d. Sollte einer der Kampfrichter bei der Meldung aus Versehen vertan habe, kann er sich nur augenblicklich korrigieren.
- e. Der Hauptkampfrichter quittiert die Entscheidung, indem er die vor der Brust verschränkten Flaggen wieder nach unten nimmt. In diesem Augenblick senken die Nebenkampfrichter ihren erhobenen Arm wieder.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



- f. Der Hauptkampfrichter gibt den Kämpfer bekannt, der die meisten Punkte in der Runde erzielt hat „Hong“ oder „Cheong“ (= Rot/Blau) und hebt dabei die entsprechende Flagge.

Nach der Bekanntgabe des Rundensiegers haben die Kämpfer 30 Sekunden Ruhezeit. In dieser Zeit dürfen Sie sich allerdings nicht von ihrem Platz am Rand der Kampffläche wegbewegen. Es ist allerdings erlaubt, dass der Coach an die Seite seines Kämpfers zu einem strategischen Gespräch herantritt. Aus Respekt für den anderen Kämpfer, sollten die Kämpfer stets zum Mittelpunkt der Kampffläche ausgerichtet bleiben.

Start der nächsten Runde

Der Hauptkampfrichter weist die Kämpfer an, sich nach vorne zu bewegen: „Ap-pro“. Der weitere Ablauf entspricht dem Ablauf aus Abschnitt 5.2.

5.4. Das Ende eines Kampfes

Sofern ein Kämpfer nach 2 Runden oder nach 3 Runden die meisten Rundensiege erzielt hat, wird er als Gewinner bekannt gegeben.

Zunächst wird auch der entscheidende Rundensieg wie ein regulärer Rundensieg gem. 5.3 angezeigt. Einzige Ausnahme dieses Ablaufs ist, dass die Kämpfer hierbei nicht aufgefordert werden zum Rand der Kampffläche zu treten.

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

Nach Anzeigen des Rundensiegers mit der erhobenen Flagge, senkt der Hauptkampfrichter die Flagge wieder.

Der Hauptkampfrichter hebt nun ruckartig die Flagge des Siegers.

Er gibt an: „Cheong, Seung“ (= Blau hat gewonnen) oder „Hong, Seung“ (= Rot hat gewonnen) aus und lässt die Flagge dabei runter zur Hüfte schnappen, in dem Augenblick in dem 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.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



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. (Dies geschieht von den Nebenkampfrichtern mit 2 Klicks auf dem Punktezähler)

Falls jedoch ein Kämpfer vor einem sauberen ersten Treffer einen Strafpunkt erleidet, 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 ein Strafpunkt vergeben worden sind.

Somit ist der erste Treffer nach einem Strafpunkt 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.

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 Kopf dürfen sowohl ein- als auch beidhändig geführt erfolgen.

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



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, muss der Schwung über der Schulter beginnen. 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 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).

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



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 wegwirft.
- 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) Der Hauptkampfrichter pausiert den Kampf mit dem Kommando „Joong-Ji“ (= pausieren)
- 2) Kampfrichter signalisieren einen Strafpunkt, indem sie die jeweilige Flagge im 45° Winkel seitlich zu Boden zeigen lassen.
- 3) Der Hauptkampfrichter stellt die Farbe des zu verwarnenden Kontrahenten fest mit „Cheong“ (Blau) oder „Hong“ (Rot) und erklärt ggf., was der Kämpfer falsch gemacht hat. Nun benennt der Hauptkampfrichter die Art der Strafe und gibt einen Strafpunkt mit „Kyeong-go“.

Der Nebenkampfrichter zählen den Strafpunkt als Punkt für den Gegner. Beispiel: Kämpfer Rot erhält einen Strafpunkt, also wird Kämpfer Blau ein Punkt mit dem Punktezähler (Klicker) gegeben.

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: „Strafpunkt“

(Der Kontrahent bekommt einen Punkt)

- 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).
- 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

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



- 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)

10. Auszeit

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. Sofern kein wichtiger Grund vorliegt, der den Stop rechtfertigt, erhält der Kämpfer einen Strafpunkt.

11. Einsprüche

Kummooyeh Deutschland

Wettkampfordnung

Stand: 10/2024



- 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.
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.
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	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.